

Викторина «Ты, я и информатика»

Цель нашей викторины: систематизировать знания и умения, полученные в течении целого года обучения информатике в стенах нашего училища и применить их в новых условиях, а также у каждого из вас есть возможность определить пробелы в знаниях и более качественно подготовиться к итоговой контрольной работе. Для сегодняшнего урока вам понадобится и смекалка, и эрудиция, и быстрота реакции и умение анализировать.

Тип урока: комплексное применение знаний и способов действий.

Оборудование и наглядный материал:

1. Музыкальное оформление;
2. Плакат «Викторина» «Я и информатика»
3. Магниты
4. Бумага и карандаши для участников и жюри.
5. Табличка «Жюри»
6. Таблички с названием команд
7. Карточки с вопросами для конкурса капитанов
8. Карточки с вопросами для конкурса «дешифратор»
9. Карточки с ребусами

Предварительная подготовка к викторине:

1. Разбить группу на 2 команды
2. Выбрать название
3. Изготовить плакаты на компьютерную тематику на конкурс плакатов
4. Выбрать капитана
5. Подготовить призы
6. Пригласить жюри

Организационная часть

1. Приветствие
2. Тема и цель занятия
3. Представление жюри

Сегодняшнюю викторину судит очень компетентное жюри в составе:

Председатель: человек, который не имеет никакого отношения к информатике, а потому будет очень объективен к участникам, и к тому же обладает самым громким голосом среди учителей, очень тонким юмором и большой популярностью у учащихся: _____

Члены жюри: мастер п/о крупной авторитеты в сфере воспитания молодого поколения; человек, имеющие косвенное отношение к информатике, но прямое к участникам викторины: _____

И, наконец, люди, имеющие самое прямое отношение к информатике: группа № 82

- Представление команд и капитанов.

Конкурс «Визитная карточка»

Капитаны представляют свою команду: ее название, эмблему, девиз.

Основная часть

Конкурс «Эрудит»

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За

верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)
4. Ноль или единица в информатике (бит)
5. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
6. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
7. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
8. Указание исполнителю (команда)
9. Проблема, которую надо решить (задача)
10. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
11. Графический способ представления информации (блок-схема)
12. Символ - разделитель (пробел)
13. Простейший прибор для вычислений (счеты)
14. Гибкий магнитный диск (дискета)
15. Так называют специалистов в своей области (ас)
16. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (ветвление, выбор)
17. «Мозг» компьютера (процессор)
18. Взломщик компьютерных программ (хакер)
19. Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)
20. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
21. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
22. Печатающее устройство (принтер)
23. Указатель местоположения на экране (курсор)
24. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
25. Место хранения информации (память)
26. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)
27. Начинающий пользователь (чайник)
28. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
29. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
30. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
31. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)
32. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
33. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)
34. Разбор программы (анализ)

Предварительный подсчет баллов.

Одновременно проводятся два конкурса - конкурс «Капитанов» и конкурс для всей команды - конкурс «Дешифратор»

Конкурс капитанов

Предлагаются 4 карточки с вопросами. Капитаны выбирают по 2 вопроса. Думают над вопросами 2 минуты. Верный ответ - 1 балл. За досрочный ответ - 1 балл.

1. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30x30 и одним из элементов компьютера? (все они связаны словом «Винчестер»)
2. Когда появился манипулятор типа «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (Колобок)
3. Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (основой микросхемы процессора является кремниевый кристалл высокой чистоты)
4. Первый ПК «APPLE», согласно легенде, появился на свет в гараже Силиконовой долины (США) в 1977 году. Однако в 1981 году одна фирма выпустила более удачную модель ПК, которая на ближайшее время стала эталоном и завоевала рынки на всех континентах. Назовите ее марку (IBM)

Конкурс «Дешифратор»

Команде выдаются карточки с пословицами, которые перефразированы на компьютерный лад. Задача ребят перевести их в общепринятую форму. За верный ответ - 1 балл.

1. Лучше Корвет на столе, чем Pentium во сне.
2. Каждая новая программа - это хорошо забытая старая.
3. По компьютерам встречаются, по программам провожают.
4. Алгоритмам учиться - всегда пригодится.
5. Хороша веревка длинная, а программа короткая.
6. Не дорога программа, дорог алгоритм.

Предварительный подсчет баллов.

Конкурс плакатов

Командам было дано домашнее задание приготовить плакаты с агитационной направленностью. 5 баллов за плакат.

Конкурс «Программист»

Учащимся раздается листинг программы, где требуется выполнить задание. Задание выполняется на время и на правильность полученного результата.

За скорость - 5 баллов.

За правильность выполненного задания - 5 баллов.

Выполняя ручной счет, заданный в следующей программе, определите, какую оценку S выставит компьютер, если ответы на вопросы будут такими:

- a) 46, 45, 84, 8, 58;
- b) 13, 45, 84, 8, 58;
- c) 46, 17, 13, 49, 58;
- d) 47, 45, 84, 9, 57;
- e) 46, 4, 7, 8, 58;

```
10 LET S=0
20 PRINT «ЧЕМУ РАВНО ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ 17+29»;
30 INPUT N
40 IF N= 46 THEN S=S+1
50 PRINT «ЧЕМУ РАВНО ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ 81-36»;
60 INPUT N
70 IF N= 45 THEN S=S+1
80 PRINT «ЧЕМУ РАВНО ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ 14*6»;
90 INPUT N
100 IF N= 84 THEN S=S+1
110 PRINT «ЧЕМУ РАВНО ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ 56/7»;
120 INPUT N
130 IF N= 8 THEN S=S+1
140 PRINT «ЧЕМУ РАВНО ЗНАЧЕНИЕ ВЫРАЖЕНИЯ 7*9-(6+9)/3»;
150 INPUT N
160 IF N= 58 THEN S=S+1
170 PRINT «ВАША ОЦЕНКА:»; S
180 END
```

Предварительный подсчет баллов.

Конкурс «Инфоребусы»

Командам дается по 5 ребусов на компьютерную тематику, необходимо разгадать их течение 5

минут.

Конкурс «Лингвист»

Дается слово «ИНФОРМАТИКА». Необходимо составить из него существительные, нарицательные в ед. числе за 1 минуту. За 1 слово - 1 балл.