

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 6»
городского округа город Кумертау
Республики Башкортостан



Кто хочет стать ОТЛИЧНИКОМ?

/внеклассное мероприятие по информатике 9 класс/

учитель информатики
Николаева Галина Николаевна

Цель

Стимулирование познавательного интереса учащихся к предмету «Информатика»

Задачи

- Образовательная: теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.
- Воспитательная: воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности.
- Развивающая: развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

Оборудование и материалы:

- листы с заданиями конкурсов для команд;
- бланк для жюри
- жетоны для разделения класса на команды;

Ход мероприятия

- 1 тур. «Дальше, дальше, дальше...»
- 2 тур. «Кроссворд»
- 3 тур. «Кто быстрее?»
- 4 тур. «Конкурс капитанов»
- 5 тур «Конкурс – угадай слова» (5 мин.)
- 6 тур. Напиши слово
- 7 тур «Опознай пословицу»

Ход мероприятия.

Учитель: Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира «Кто хочет стать отличником». А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпитафии: «Кто владеет информацией, тот владеет миром!» Информация для человека – это, прежде всего, знания.

Разрешите представить вам членов жюри (идёт представление).

А теперь давайте разделимся на команды. Кто какого цвета выберет жетоны тот в той команде и будет.

Итак, команды готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

1 тур. «Дальше, дальше, дальше...»

Сейчас мы будем задавать вопросы, а вы должны быстро давать на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше". «Дальше, дальше, дальше...» (1 балл правильный ответ) (2 мин).

Вопросы для команды 1

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.
2. Организованная последовательность действий.
3. Устройство ввода информации.
4. Какие числа присутствуют в двоичной системе счисления?
5. Сколько байт в одном килобайте?
6. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.
7. Назовите оператор вывода информации.
8. Сколько бит в одном байте?

Вопросы для команды 2

1. Минимальная единица измерения количества информации.
2. Какое максимальное число имеет восьмеричная система счисления?
3. Какая система счисления применяется в ЭВМ?
4. Универсальное электронное устройство обработки информации.
5. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране.
6. Алгоритм, записанный на языке программирования.
7. В каком цикле заранее можно сказать сколько раз он выполнится?
8. Центральное устройство компьютера.

Жюри подводит итоги этого тура.

2 тур. «Конкурс капитанов»

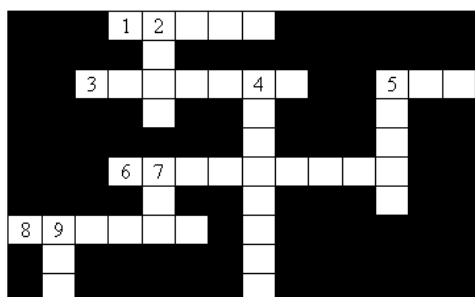
Выполнить задание на компьютере. Игра «Ханойская башня». Ханойская башня является одной из популярных головоломок XIX века. Даны три стержня, на один из которых нанизаны несколько колец, причем кольца отличаются размером и лежат меньшее на большем. Задача состоит в том, чтобы перенести пирамиду из восьми колец за наименьшее число ходов. За один раз разрешается переносить только одно кольцо, причём нельзя класть

большее кольцо на меньшее.

<http://log-in.ru/games/hanoi-tower-1/> (ссылка на игру). Побеждает капитан, который выполнил задание за меньшее количество шагов.

Пока капитаны работают задание для команд

3 тур. «Кроссворд»



Каждая команда получает задание. И получает один балл за каждое отгаданное слово.

По горизонтали:

- 1 Клавиша, с помощью которой буква получается заглавной.
- 3 Клавиша, фиксирующая числовой режим работы цифровой клавиатуры.
- 5 Клавиша, при нажатии которой происходит отмена действия или выход из некоторого состояния.
- 6 Клавиша, которая удаляет символ, расположенный слева от курсора.
- 8 Клавиша, с помощью которой удаляют символ, расположенный справа от курсора.

По вертикали:

- 2 Клавиша, обеспечивающая перемещение курсора в начала текущей строки.
- 4 Клавиша переключения режимов строчных и прописных букв.
- 5 Клавиша, которую иногда называют самой главной клавишей.
- 7 Клавиши, расположенные по обе стороны от клавиши “Пробел”.
- 9 Клавиша, обеспечивающая перемещение курсора в конец текущей строки.

4 тур. «Кто быстрее?»

(1 балл - правильный ответ)

1. Какое из двух сообщений содержит меньше информации с точки зрения информатики?

А) магнетизм

В) клавиша

2. Иван нажимает клавиши клавиатуры со скоростью 2 клавиши в сек. За сколько секунд Иван введет сочетание слов «Крокодил Гена» с листочка в компьютер? (7)

3. Какой информационный процесс имеет место при печати текста на принтере?

А.Обработка
хранение

Б.Передача

В. Обработка и

4. Какое устройство относится к устройствам ввода текстовой информации?

А.Текстовый редактор

Б. Экран дисплея

В. Клавиатура

5 тур «Конкурс – угадай слова»

Для некоторого термина приведены несколько его определений. Угадайте этот термин. За ответ с первой попытки 3 балла, со второй 2 балла, с третьей 1 балл

I команда

Термин 1: ОШИБКИ 1. За это снижают оценки. 2. Отличники их делают редко. 3. На них учатся.	Термин 2: ДЕЙСТВИЯ 1. На них разбивают решения. 2. Есть в спектакле. 3. Бывают арифметические.
Термин 3: ПРОЦЕНТ 1. Их платят в банке. 2. Мама говорит, что больше 30 – это грабеж. 3. Пишется, как будто 0 делят на 0.	Термин 4: ЭКЗАМЕН 1. Им кончается обучение. 2. Если бы его не было, никто бы ничего не учил. 3. Бывает вступительный, а бывает выпускной.
Термин 5: УГОЛ 1. В классе их четыре. 2. Измеряется транспортиром. 3. Маленьких туда ставят.	

II команда

Термин 1: ДИОГНАЛИ 1. У круга их нет. 2. Проходят из угла в угол. 3. В ромбе они пересекаются под прямым углом.	Термин 2: КООРДИНАТЫ 1. Их не хватало детям капитана Гранта. 2. Военные их не разглашают. 3. Бывают у вектора и у точки на плоскости.
Термин 3: ЗЕМНОЙ ШАР 1. Он очень толстый. 2. Мы на нем живем. 3. Похож на арбуз.	Термин 4: ЛОГИКА 1. Она нужна, чтобы не говорить глупостей. 2. Когда одно вытекает из другого. 3. Бывает математическая, бывает и женская.
Термин 5: ЦЕНТР 1. Бывает музыкальный. 2. Есть у квадрата и у тяжести. 3. Середина диаметра.	

6 тур. Напиши слово

Участникам предлагают из слова “ИНФОРМАТИКА” составить как можно больше других слов (время 2 минуты, сдать жюри).

7 тур «Опознай пословицу»

На листочках написаны задания. Команды вытягивают и отгадывают измененную пословицу. За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 1 балл. Если участник команды затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

ЗАДАНИЯ

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. (Скажи мне кто твой друг, и я скажу, кто ты).
2. Компьютер памятью не испортишь. (Кашу маслом не испортишь.)
3. Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают. (Дареному коню в зубы не смотрят).
4. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. (В чужой монастырь со своим уставом не суйся).
5. Утопающий за F1 хватается. (Утопающий за соломинку хватается).
6. Бит байт бережет. (Копейка рубль бережет).
7. Что из Корзины удалено, то пропало. (Что упало, то пропало).
8. Вирусов бояться – в Интернет не ходить. (Волков бояться в лес не ходить).
9. За одного хакера семь кандидатов наук дают. (За одного битого двух не битых дают).
10. На дисплей неча пенять, коли видеокарта крива. (На зеркало неча пенять, коли рожа крива.)
11. Без винчестера - полсироты, а без материнской платы - и вся сирота. (Без отца - полсироты, а без матери - и вся сирота.)
12. Компьютер на столе не для одних только игр. (Делу время потехе час.)
13. По ноутбуку встречают, по уму провожают. (По одежке встречают, по уму провожают.)
14. Кто БЭСМ вспомнит, тому глаз вон. (Кто старое вспомнит, тому глаз вон.)
15. Не Intel’ом единым жив процессорный мир. (Не хлебом единым жив человек.)
16. Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог. (Мал золотник, да дорог.)
17. Семь раз подумай - один раз апгрейдируй. (Семь раз отмерь - один отрежь.)
18. Семь бед – один Reset (Семь бед – один ответ)

А сейчас жюри подведет итоги.

На этом наше мероприятие закончено.
Всем спасибо! До свидания!

1 Дополнительный тур для болельщиков. “Отгадай слово”

Правила: по данным определениям отгадайте компьютерный термин или понятие информатики, которое является многозначным словом. Давший правильный ответ по меньшему числу определений считается выигравшим.

1. Своевременная, объективная, ложная, проверенная, полная, исчерпывающая, секретная, массовая, генетическая, газетная, телевизионная, научно-техническая ... (информация).
2. агентурная, торговая, рыболовная, любовная, паучья, локальная, глобальная, региональная, корпоративная, школьная, компьютерная ... (сеть)
3. полная, пустая, потребительская, ивовая, плетеная, баскетбольная, мусорная ... (корзина)
4. дырявая, слабая, короткая, девичья, вечная, историческая, генетическая, образная, постоянная, оперативная, внешняя ... (память)
5. позвоночный, лунный, автоматный, популярный, музыкальный, металлический, магнитный, гибкий, жесткий, лазерный, оптический, установочный, системный, виртуальный ... (диск)

2 дополнительный тур для болельщиков. “Одним словом”

Найдите слово, объединяющее предложенные Вам пары слов.

1. Пионерский лагерь и чертёж (Линейка).
2. Водопровод и стройка (кран).
3. Магазин и пулемет (очередь).
4. Книга и лотерея (Тираж).
5. Лицо и лодка (Нос).
6. Дерево и оружие (Ствол).
7. Орех и атом (ядро).
8. Птица и пулемет (гнездо).
9. Река и автомобиль (мост).
10. Сенокос и волосы (коса).

Турнир знатоков информатики.

	Конкурс	Макс бал	1 команда	2 команда
1	1 тур. «Дальше, дальше, дальше...»	1 бал за одно слово		
2	2 тур. «Кроссворд»	1 бал за одно слово		
3	3 тур. «Кто быстрее?»	1 бал за одно слово		
4	4 тур. «Конкурс капитанов»	1-5 баллов 2-2,5 баллов		
5	5 тур «Конкурс – угадай слова»	1 бал за одно слово		
6	6 тур. Напиши слово	1 бал за одно слово		
7	7 тур «Опознай пословицу»	1 бал за каждую правильную		
	1 дополнительный тур			
	2 дополнительный тур			
	Итоги			
	Место			

1 тур. «Дальше, дальше, дальше»

Ответы первой команды	Ответы второй команды
1. Информатика.	1. 1 бит.
2. Алгоритм.	2. 7.
3. Клавиатура и др.	3. Двоичная.
4. 1 и 0.	4. Компьютер.
5. 1024.	5. Курсор.
6. Сканер.	6. Программа.
7. Readln.	7. Для.
8. 8.	8. Процессор.