

**Внеклассное мероприятие по информатике в
8 «А» классе**

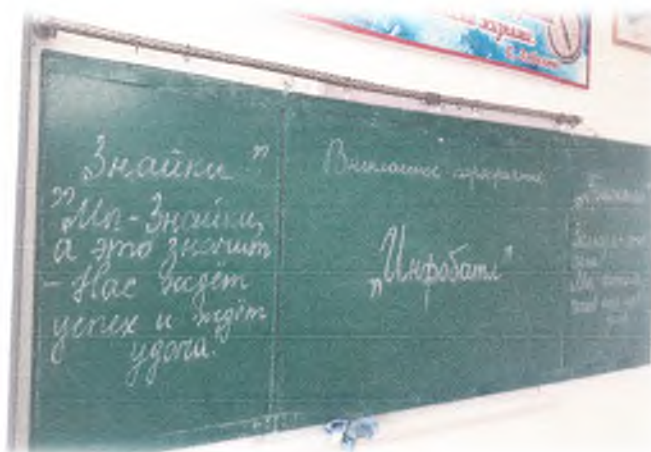
«Инфобатл»



Подготовила и провела: Брежнева Ю. В., учитель информатики

Внеклассное мероприятие по информатике «Инфобатл»

8 «А» класс



Цель:

В игровой форме проверить знания и владение терминологией по темам: “Информация. Типы информации”, “Аппаратное устройство компьютера”, «Хранение, передача информации». «Действия с информацией. Единицы измерения информации». Повысить интерес к предмету.

Задачи:

1. *Воспитательная* - развитие познавательного интереса, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.
2. *Учебная* - повторение основных понятий, определений.
3. *Развивающая* - развитие внимательности, памяти, находчивости.

План проведения мероприятия.

1. Ход мероприятия
2. Организационный момент.
Правила игры.
«Приветствие команд».
Первый тур «Разминка».
Второй тур «Выстрелы по мишеням».
Третий тур «Детективный».
Четвертый тур «Счетовод».
3. Подведение итогов.
4. Вручение сертификатов.

Ход мероприятия

1. Организационный момент.

Учитель: - Сегодня, ребята, у нас не обычный урок, а мероприятие, которое мы проведем в форме игры. Тема нашего мероприятия: «Инфобатл».

Правила игры

1. В конкурсе участвуют две команды. Игроки каждой команды выбирают себе капитана команды.
2. Капитан имеет право принимать окончательное решение по данному заданию конкурса

Счетный конкурс открываю,
Добрый день, мои друзья!

Две команды на турнире,
Их сейчас представлю я...
1 команда – «Знайки», 2 команда – «Грамотеи».



Девизы команд:



Итак, мы начинаем.

Сначала жеребьевка определит, какая команда будет первой приветствовать нас с вами.

Итак, первой будет открывать наш КВН команда _____

1. Этап №1. Разминка

Если ответа не последует, то через 3 секунды ход переходит к следующей команде.

Правильный ответ – 1 балл.

И так, начинаем. Первый вопрос:

Викторина



Часть 1

1. 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)
2. Если бы осьминоги умели считать, то какой бы системой они, скорее всего, пользовались? (Восьмеричной.)
3. Какой магнитный носитель имеет форму пиццы? (Гибкий, жесткий, компакт-диски.)
4. Кто жужжит в дисковом? (Овод — дисковод.)
5. Отгадайте, чья это шуточная характеристика. Он требует множества игрушек и примочек. Так и норовит задать дурацкий вопрос. Считает себя самым умным, но не может обойтись без папы или мамы. Тронь пальцем — он и заведется. Жалуется на нехватку памяти. Любит, когда

с него сдувают пылинки и протирают спиртом. Всегда мечтает попасть в сети. (Нашего друга — компьютера.)

6. Почему кошки очень любят лизать руки программистам? (Потому что их руки пахнут мышкой.)
7. Что такое «подмышка» на компьютерном языке? (Коврик под мышью.)
8. Как называется человек – фанат компьютерных игр (геймер)

Часть 2

Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

9. Компьютер памятью не испортишь. (Кашу маслом не испортишь.)
10. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. (Дареному коню в зубы не смотрят.)
11. Вирусом бояться — в Интернет не ходить. (Волков бояться — в лес не ходить.)
12. Так называют символ, используемый в адресе электронной почты.
13. Единица информации, о которой абсолютно достоверно известно, что она состоит из 8-ми более мелких единиц (байт).
14. Совокупность байтов, носящая какое-либо гордое имя, имеющая расширение и содержащая бесценную информацию (файл).
15. Остальные символы называют его «невидимкой» (пробел).
16. Почерк» компьютера (шрифт)
17. «Мозг» компьютера (процессор).

2. Этап №2. Выстрелы по мишеням (презентация) – 1 балл за каждый верный ответ

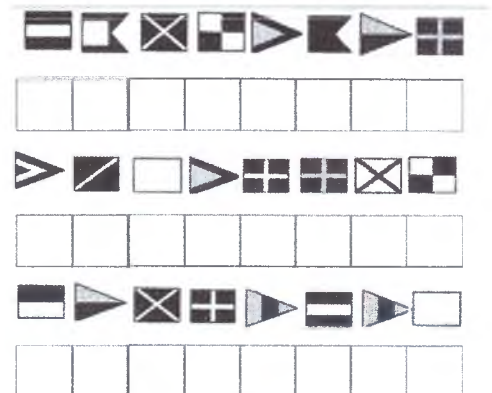
Сейчас каждой команде будет предлагаться вопрос, который будет иметь 4 варианта ответа. Если вы ответите верно, то получите один балл, если нет – то вопрос «сгорает».

3. Этап №3. Детективный



Золушке пришло сообщение, помогите ей его расшифровать. – 3 балла за задание.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
З	И	Й	К	Л	М	Н
О	П	Р	С	Т	У	Ф
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы
Ь	Э	Ю	Я			



Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования: - 1 балл за каждый правильный ответ.

Поса шила ф фасе.

Коляманлядаля.

Акитамрофни.

Ответы:

Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)

Команда. (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)

Информатика. (способ кодирования: слово пишется наоборот)

Посмотрите на пример. Необходимо перебрать слоги таким образом, чтобы получилось слово. Например, (см. слайд). Важно, что из каждого слова может быть использован только один слог. (Чистые листы бумаги) – 1 балл за каждый верный ответ.

1. процессор

2. документ

4. Этап №4. Счетовод (приложение) – 1 балл за каждый верный ответ.

Задания на вычисление информационного веса.

1. Сравните (поставьте знак отношения)

1) 200 байт < 0,25 Кбайт = 256 байт.

2) 3 байта = 24 бита = 3 байта.

3) 1536 бит < 1,5 Кбайта = 12288 бит.

4) 1000 бит < 1 Кбайт = 8192 бита.

5) 8192 байта > 1 Кбайт = 1024 байт.

5. Заключительный этап. Подведение итогов. Жюри подсчитывает верные баллы. Команде, набравшей большее количество баллов, выдается сертификат об участии.

