***Внеклассное мероприятие***

***«Турнир знатоков информатики»***

***Задачи:***

* Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
* Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
* Развитие логических способностей

**Цели мероприятия:**

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

**Оборудование и материалы:**

* листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
* бланк для жюри (Приложение 1)
* листы ответов для жюри (Приложение 2)
* оформление доски: плакаты, цветное название мероприятия, эпиграф (“Кто владеет информацией, тот управляет миром”)
* магнитофон с записями легкой музыки и бодрой для начала мероприятия
* призы

**Организация мероприятия**

* 3 команды по 6 человек в каждой (количество команд – количество классов в параллели)
* Дома команды должны были продумать название, эмблему, выбрать капитана, придумать приветствие соперникам и 3 вопроса

**Ход соревнования**

**Ведущий**: Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпиграфа: “Кто владеет информацией, тот владеет миром!” Информация для человека – это, прежде всего, знания

Разрешите представить вам членов жюри (*идет представление*).

А теперь давайте познакомимся и с нашими командами (*идет представление команд*).

Итак, команды готовы? Болельщики готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

***1  тур.  Он  называется  "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) (3 мин)***

**Вопросы для команды 1.**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.   
   /информатика/
2. Организованная последовательность действий.   
   /алгоритм/
3. Устройство ввода информации.            
   /клавиатура/
4. Набор символов алфавита русского языка.   
   /кириллица/
5. Сколько байт в одном килобайте.   
   /1024/
6. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.   
   /сканер/

**Вопросы для команды 2.**

1. Минимальная единица измерения кол-ва информации.   
   /бит/
2. Перечень файлов   
   /каталог/
3. Пересылка данных с носителя данных в основную память   
   /загрузка/
4. Универсальное электронное устройство обработки информации   
   /ЭВМ/
5. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране   
   /курсор/
6. Алгоритм, записанный на языке программирования   
   /программа/

***Жюри подводит итоги этого тура***

А сейчас у нас игра со зрителями.

**Игра со зрителями**

1. Какое из 2-х сообщений содержит меньше информации с точки зрения информатики?   
   А. Backspase   
   B.**Computer**
2. Иван нажимает клавиши клавиатуры со скоростью 2 клавиши в сек. За сколько сек. Иван передает информацию с листочка на экран  компьютера «Крокодил Гена»  (7)
3. Память компьютера состоит из ячеек, которые называют байтами В одном байте может хранится один символ. Сколько байт нужно для хранения сообщения «Что за шум?»  (13)
4. Какой информационный процесс имеет место при печати текста на принтере?   
   А.Обработка   
   Б. **Передача**   
   В. Обработка и хранение
5. Какое устройство относится к устройствам ввода текстовой информации?   
   А. Текстовый редактор   
   Б. Экран дисплея   
   В. **Клавиатура**   
   Г. Магнитный диск   
   Д. Процессор

***Второй тур* начнем с улыбки, так как называется он*"Заморочки из бочки"***

**2 гейм.** “Заморочки из бочки” (по 5 б. за задачу + по 1 б. за быстр.) (10 мин)

Сейчас вы по очереди будете доставать бочонки с номерами вопросов ***.***

**Заморочки**

1. Волк, коза и капуста
2. Переливашка
3. Где золотой ключик ?
4. Ты мне - я тебе
5. Склейка слов
6. Встреча подруг

***1 .Волк, коза и капуста.***

Один человек должен был перевести через реку волка , козу и капусту . Но его лодка была такая маленькая , что он  при каждом переезде мог  взятьс собой или одно животное или капусту.   
Между тем волка нельзя было оставлять на берегу одного с козой, т.к. он мог ее съесть . Нельзя было так же допустить, чтобы коза  оставалась одна с капустой , т.к. она могла ее съесть , как при этих условиях перевести все на другой берег?   
Составьте алгоритм переправы на другой берег.

***2. Переливашка***

Имеются 2 кувшина ёмкостью 3 л и 8 л. Составьте алгоритм , выполняя который , можно набрать из речки 7 л . воды. (Разрешается пользоваться только этими кувшинами )

***3. Золотой ключик***

Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто , а вынесла 3 коробочки : красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано : " Здесь золотой ключик "; на жёлтой - "Зелёная коробочка пуста "; а на зелёной - "Здесь сидит змея ".Все надписи неверны. Где золотой ключик ?   
*( ответ - в зелёной )*

***4. Ты мне - я тебе.***

Команды обмениваются заранее подготовленными вопросами (3 вопроса )

***5. Склейка слов.***

С помощью ЭВМ можно решать различные задачи, в том числе и обработка текстов.   
Соедините слова 1 столбика со словами 2 столбика так, чтобы получились другие слова.

пар          -            кон   
диск         -            азия   
ком          -            оса   
кипа         -            ус   
гимн         -            овод   
бой           -            пот   
пол           -            рак   
бал            -            кость   
приз          -           рис

***6. Встреча подруг***

Встретились 3 подруги: Белова, Краснова, Чернова. Девочка в белом платье говорит Черновой: «Нам надо всем поменяться, а то цвет наших платьев не соответствует фамилиям».Кто в какое  платье одет?   
*(ответ Чернова – в красном, Краснова – в белом, Белова – в черном)*

*А сейчас, пока жюри проводит итоги этого гейма у нас игра со зрителями.*

**Игра со зрителями -  исполнение частушек**

***Частушки***

Исполнить частушки ( раздать участникам напечатанные на листочках )

\*\*\*

Видно милого по морде 

Ночевал сегодня в WORD'е   
По походке видно сразу   
В "Лексиконе " был, зараза.

\* \* \*

Мил сказал, что в Интернете   
Все продукты есть на свете   
Я с кошёлкой в Интернет-   
Враки всё, продуктов нет.

\* \* \*

Программиста полюбила,   
А он смотрит в монитор   
Не целует , не ревнует -   
На фиг нам такой партнёр.

Мой милёнок - иностранец   
Помешался до того -   
Обещал прислать по почте   
Электронное письмо.

\* \* \*

У меня с моим дружком   
Работёнка клёвая :   
База данных у него,   
У меня торговая.

\* \* \*

Купил давеча компьютер -   
Вроде было всё  " о'кей "   
А недавно спохватился :   
Нету кнопки " any key "

***Жюри объявляет счет***

**Третий тур  «Конкурс капитанов»**

**Настало время показать себя капитанам.**

Помните в рассказе Артура    Конан-Дойля «Пляшущие человечки», преступник применял оригинальный код для записи своих угроз. Одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и даже совсем разными способами. Главное, заранее договориться о том, как понимать те или иные сигналы. Если мы договорились, то уже получается код или шифр.   
Сейчас за 3 минуты капитаны попытаются расшифровать тексты и объяснить способы кодирования.

Капитанов команд попрошу получить задания.

*Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:*

1. Поса шила ф фасе.
2. Коляманлядаля.
3. Акитамрофни.

***Ответы:***

1. Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)
2. Команда.  (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)
3. Информатика. (способ кодирования: слово пишется наоборот)

**Игра со зрителями**

Изобразить мимикой и жестами:

***I команде:***

1. Принтер
2. Компьютер завис

***II команде:***

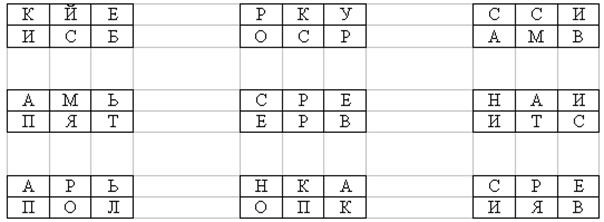
1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру

***III команде:***

1. Защитный экран
2. Неисправный дисковод

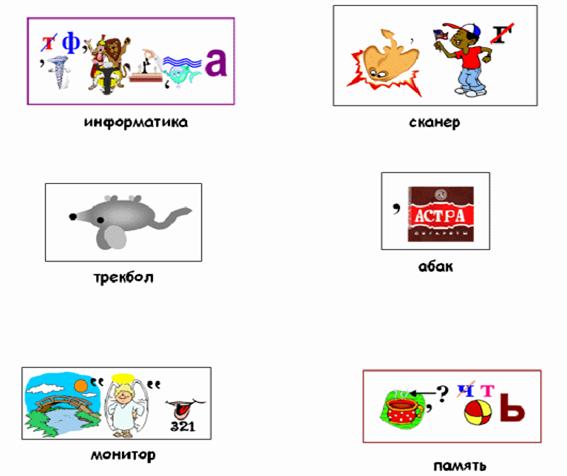
**Четвертый тур  «Конкурс – прочти слова» (5 мин.)**

В табличках приведены слова, связанные с информатикой и компьютерами, причем буквы слов записаны “змейкой”, то есть они могут быть записаны в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, снизу вверх и т.д.), но не по диагонали.

**Задание**   


*Примечание:* ответы каждая команда записывает на листочке со своим названием и сдает жюри, время сдачи учитывается.

**Пятый тур «Разгадай ребус»**



**Шестой тур «Опознай пословицу».**

Этот конкурс заключается в следующем команды по очереди подходят берут листок с заданием, читают пословицу и дают правильную интерпретацию. 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.