

Гусева Ольга Николаевна

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение Борисоглебского городского округа Чигоракская средняя общеобразовательная школа Воронежской области

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «В МИРЕ ИНФОРМАТИКИ»

Внеклассное мероприятие «В мире информатики» в игровой форме направлено на развитие познавательного интереса к предмету информатика и ИКТ, способствует повторению и прочному усвоению базовых знаний по учебным темам. Мероприятие целесообразно проводить в конце учебного года среди учащихся средних и старших классов.

Цели и задачи:

- повторение и закрепление программного материала;
- развитие алгоритмического мышления и познавательного интереса;
- воспитание творческой активности, находчивости.

Подготовительная работа

Домашнее задание участникам:

- сформировать команды, выбрать капитана;
- создать эмблему, придумать название и девиз;
- найти сведения из истории информатики;

План мероприятия

- I.** Организационный момент.
- II.** Представление жюри.
- III.** Приветствие команд.



VI. Конкурсы и задания.

V. Конкурс капитанов.

IV. Подведение итогов.

Ход проведения

I. Организационный момент.

Учитель сообщает о цели этого мероприятия, рассказывает о правилах игры. Представляет участников мероприятия.

II. Представление жюри.

Состав жюри объявляется перед началом конкурсов. В жюри можно пригласить представителей администрации школы, учителей, классных руководителей, родителей. Каждый конкурс члены жюри оценивают в баллах, исходя из объявленных условий. Оценки заносятся в протокол и суммируются в конце игры. При этом следует учитывать правильность, сложность и быстроту ответов.

III. Приветствия команд «Кто ты?»

Каждая команда представляет свое название, девиз и эмблему.

VI. Конкурсы и задания.

1. Разминка «Кто быстрее?»

Командам задаются вопросы, на которые надо быстро ответить.

1. Назовите устройство ввода информации.
2. Как называется последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели?
3. Сколько байт в одном килобайте?
4. Назовите устройство вывода информации на бумажный носитель.
5. Алгоритм, записанный на языке программирования.
6. Программа просмотра Web -страниц с возможностью перехода к следующей по гиперссылке.
7. Графический способ представления алгоритма.



8. Любой компьютер, имеющий доступ к услугам сервера.
9. Как называется служба обмена письмами в компьютерных сетях?
10. Часть электронного адреса, разделяемая точками, и уточняющая местоположение почтового сервера в сети.

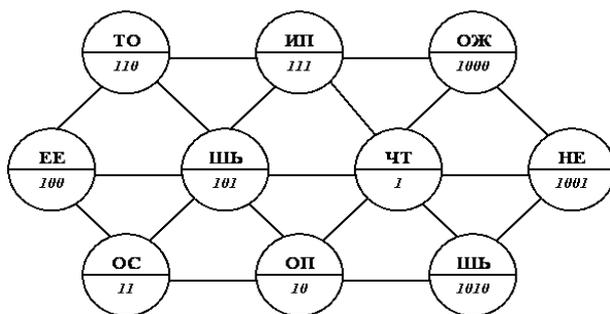
2. Задание по теме «Кодирование»

Считая, что каждый символ кодируется 2 байтами, оцените объем в битах следующего предложения в кодировке Unicode:

Компьютер – универсальное средство обработки информации.

3. «Русская пословица»

Прочитайте зашифрованную русскую пословицу, двигаясь с помощью двоичных чисел в определенной последовательности.



4. Решение логической задач

На столе лежат в ряд фигуры: треугольник, ромб, круг и квадрат. Цвета этих фигур – зеленый, черный, синий, красный. Фигура красного цвета лежит между зеленой и синей, справа от черной фигуры лежит ромб, круг лежит правее треугольника и ромба, и, наконец, фигура синего цвета не лежит рядом с фигурой черного цвета. Какого цвета круг?

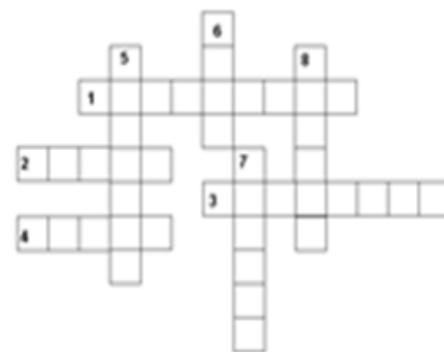
5. Разгадывание кроссворда «Интернет»

По горизонтали:

Обеспечивает доступ в Интернет;
Способ интерактивного общения;
Глобальная компьютерная сеть;
Универсальный указатель ресурсов.

По вертикали:

5. Программа отображения HTML-страниц;
6. Ненужные рассылки;
7. Поисковая система;
8. Главный компьютер в сети, предоставляющий доступ к базе данных.



6. Задача «Исполнитель Считайка»

Исполнитель Считайка, который при начальном значении числа, равном 0, может прибавлять один (операция, обозначаемая буквой «П») и умножать на 2 (операция, обозначаемая буквой «У»). Количество операций ограничено 10. Получить число 99. Ответ записать в следующей форме (пример для получения из нуля числа 50): ПУПУУУУПП ($0+1 \times 2+1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2+1+1=50$). Действия выполняются последовательно друг за другом.

V. Конкурс капитанов

Капитанам предлагается ответить на вопросы из истории информатики.

1. Немецкий ученый Лейбниц, создал устройство, на котором можно было выполнять все четыре арифметические операции с многозначными числами. Какое это устройство?
2. Кто в 1846 году написал первую программу для машины Бэббиджа?
3. Назовите день рождения российской информатики.
4. Назовите разработчика языка программирования Паскаль.
5. В каком году протокол TCP/ IP стал стандартным протоколом объединенной сети Интернет?
6. Назовите одного из создателей персонального компьютера Apple.

IV. Подведение итогов

Жюри подводит итоги. Победившей считается команда, набравшая большее количество баллов. Учитель делает вывод о проведенном мероприятии, отмечает самые удачные ответы и самых активных участников.

Ответы и решения:

1.Клавиатура, алгоритм, 1024, принтер, программа, браузер, блок-схема, клиент, электронная почта, домен. **2.** 896 бит; **3.** Что посеешь, то и пожнешь; **4.** круг красного цвета;

5. По горизонтали: 1.Провайдер. 2.Форум. 3.Интернет. 4.Адрес;

По вертикали: 5. Браузер. 6. Спам. 7. Яндекс. 8. Сервер;
6.ПУПУУУПУП $(0+1x2+1x2x2x2x2+1x2+1)=99$;

V. арифмометр, Ада Лавлейс, 4 декабря, Никлаус Вирт, 1982, Стивен Пол Джобс.

