«Путешествие в страну Компьютер-ландию»

8-9 классы.

I. Цели.

Образовательные:

- ✓ повысить мотивацию изучения предмета информатика и ИКТ;
- ✓ обобщить и систематизировать изученный материал;
- ✓ сформировать новые знания;
- ✓ осуществить контроль знаний.

Развивающие:

- ✓ активизировать познавательный интерес школьников в области информатики и информационно-коммуникационных технологий;
- ✓ развить логическое мышление, интуицию, творческие, познавательные и коммуникативные способности учащихся.
- ✓ расширить кругозор.

Воспитательные:

- ✓ воспитать уважение к сопернику, воли к победе, находчивости;
- ✓ воспитать чувства товарищества, коллективизма, ответственности, ориентация на выбор профессии.

Оборудование: презентация, видеопроектор, ПК, карточки с заданиями для команд, листочки и ручки для решения заданий.

II. Ход мероприятия:

Эпиграф:

Один может открыть больше другого, но никто – всего.

Латинское изречение

Ведущий: Добрый день, друзья. Я приглашаю вас в путешествие по стране «Компьютер-ландии».

Правила игры простые: у нас уже есть две команды и капитаны команд. Каждая команда, отвечая на вопросы, продвигается по стране Компьютер-ландии, зарабатывая жетоны (за правильный ответ на вопрос). Побеждает в игре команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

Начинаем путешествие, вперед к знаниям!

1. Пещера кодирования информации

Задание 1. Составить из отдельных слов известное высказывание о знаниях.

(1 команда)	**(2 команда)**
знаем а то бесконечно чего мы То, что не знаем мы ограничено	знания их Чтобы надо с аппетитом переварить поглощать

Ответы:

То, что мы знаем, - ограничено, а то, чего мы не знаем, - бесконечно. (П. Лаплас)

Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом. (А. Франс)

Задание 2. Как известно, вся информация в памяти ПК хранится в двоично-знаковой форме. Декодируйте текст (каждая команда получает 6 закодированных слов, связанных с информатикой) воспользовавшись таблицей кодировки системы Windows.

Символ	Двоичный код	Символ	Двоичный код
А	11000000	Р	11010000
Б	11000001	С	11010001
В	11000010	Т	11010010
Г	11000011	У	11010011
Д	11000100	Ф	11010100
Е	11000101	Х	11010101
Ж	11000110	Ц	11010110
З	11000111	Ч	11010111
И	11001000	Ш	11011000
Й	11001001	Щ	11011001
К	11001010	Ъ	11011010
Л	11001011	Ы	11011011
М	11001100	Ь	11011100
Н	11001101	Э	11011101
О	11001110	Ю	11011110
П	11001111	Я	11011111

(1 команда)

1. 11001111 11000101 11010000 11010100 11001110 11001011 11000101 11001101 11010010 11000000
2. 11001111 11001011 11001110 11010010 11010010 11000101 11010000
3. 11001100 11001110 11000100 11000101 11001011 11011100
4. 11010001 11001010 11000000 11001101 11000101 11010000
5. 11000000 11001011 11000011 11001110 11010000 11001000 11010010 11001100
6. 11001111 11000000 11010001 11001010 11000000 11001011 11001000 11001101 11000000

(2 команда)

1. 11001111 11000101 11010000 11010100 11001110 11001010 11000000 11010000 11010010 11000000
2. 11001111 11010000 11001110 11010110 11000101 11010001 11010001 11001110 11010000
3. 11001110 11000001 11011010 11000101 11001010 11010010
4. 11000100 11001000 11010001 11001010 11000101 11010010 11000000
5. 11010100 11001110 11010000 11010010 11010000 11000000 11001101
6. 11001100 11001110 11000100 11000101 11001100

Ответы:

Перфолента, плоттер, модель, сканер, алгоритм, паскалина

Перфокарта, процессор, объект, дискета, фортран, модем

2. **Городок улыбок** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1. На рабочем столе одного остроумного программиста есть забавные иконки. Подпись под одной из них заканчивается словами «… перед едой», под другой – «… и не вставай». Как начинаются эти подписи и каким устройствам они соответствуют?

Ответ: Мой компьютер, CD.

Задание 1. Если бы осьминоги умели считать, то какой системой счисления они бы воспользовались?

Ответ: Восьмеричной.

Задание 2.

Для чего используется в адресе электронной почты домашнее животное?

Ответ: Для разделения имени почтового ящика и имени сервера.

Задание 2.

Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30×30 и одним из элементов ПК?

Ответ: Винчестер.

3. **Исторический мост через реку времени** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1. Назовите имя английского математика XIX в., предложившего способ кодирования логических утверждений в виде нулей и единиц.

Варианты ответов:

1) Сергей Александрович Лебедев;
2) Джордж Буль;
3) Чарльзом Бэббиджем;
4) Ада Августа Лавлейс.

Ответ: Джордж Буль.

Задание 2. В честь кого из предложенного списка имен был назван язык программирования? *(варианты ответов те же)*

Ответ: В честь первой женщины-программистки леди Лавлейс — единственной дочери Джорджа Гордона Байрона. Она была очень талантливой. Была знакома и дружна с Чарльзом Бэббиджем, для его аналитической машины она написала программу вычисления чисел Бернулли. Умерла молодой (не дожив до 37 лет). Язык программирования – Ада.

4. **Литературная пристань** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1. Известный писатель и поэт сказал: *«Мы почитаем всех нулями, а единицами себя»*

Кто автор этих строк?

Варианты ответов:

1) Иоганн Вольфганг Гете;
2) Джордж Гордон Байрон;
3) Александр Сергеевич Пушкин;
4) Редьярд Киплинг.

Ответ: Александр Сергеевич Пушкин.

Задание 2. Кому принадлежат пророческие слова:

Нам говорят «безумец» и «фантаст», Но, выйдя из зависимости грустной, С годами мозг мыслителя искусный Мыслителя искусственно создаст?

Варианты ответов те же, что и для предыдущего вопроса.

Ответ: эти пророческие слова принадлежат великому немецкому писателю, мыслителю и естествоиспытателю Иоганну Вольфгангу Гете.

5. **Маяк логики** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1. В некоторой стране есть два города. В одном из них живут только люди, которые всегда говорят правду, в другом - только те, кто всегда лгут. Все они ходят друг к другу в гости, т.е. в любом из этих двух городов можно встретить как честного человека, так и лжеца. Предположим, вы оказались в одном из этих городов. Как, задав один-единственный вопрос первому встречному, определить, в какой город вы попали - в город честных или в город лжецов?

Ответ: Нужно задать вопрос: «Вы живете в этом городе?» Если ответ – «Да», то мы в городе правдолюбов, в противном случае мы в городе лжецов.

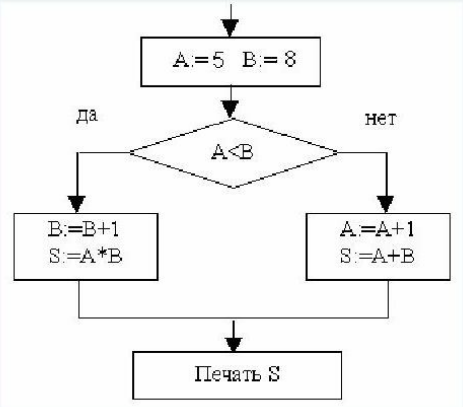
Задание 1. Найдите ошибку: Один житель острова Крит сказал: «Все критяне лжецы». Но ведь сам он критянин и, значит, лжец. Значит, он сказал неправду. Выходит, все критяне правдивы. Но тогда и он правдив и поэтому сказал правду. Получается, что все критяне все-таки лжецы …

Ответ: Высказывание: «Выходит, все критяне правдивы» не следует из предыдущего.

Задание 2. (каждой команде свое задание)

(1 команда)

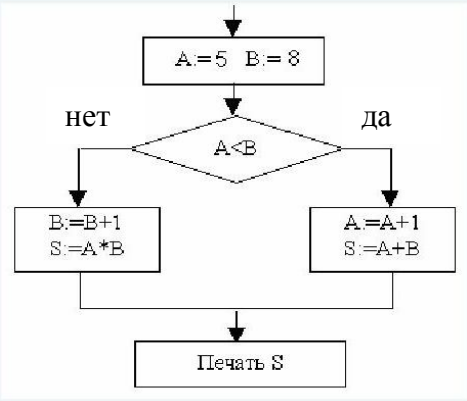
Фрагмент алгоритма изображен в виде блок-схемы. Определите, какое значение переменной S будет напечатано в результате выполнения алгоритма.



Ответ: S=45.

(2 команда)

Фрагмент алгоритма изображен в виде блок-схемы. Определите, какое значение переменной S будет напечатано в результате выполнения алгоритма.



Ответ: S=14.

6. **Долина компьютерных сетей** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1.

(1 команда) Как называется устройство компьютера для преобразования цифровых сигналов в аналоговые и обратно?

Ответ: модем.

(2 команда) Как называется программа-клиент, облегчающая процессы перемещения между узлами глобальной сети, поиска, сбора и хранения информации?

Ответ: браузер.

7. **Диск-сити** (задания даются по очереди, если команда не отвечает, слово передается другой команде)

Задание 1. Разгадайте кроссворд "Устройства компьютера" (каждая команда выполняет это задание, на скорость).

Кроссворд

1. Устройство в компьютере для обработки информации;
2. Съемное устройство для хранения информации;
3. Устройство для ввода информации;
4. Устройство для вывода информации;
5. Устройство для преобразования информации;
6. Расходная часть принтера.

III. Подведение итогов:

А сейчас, жюри, подсчитают количество набранных жетонов и мы определим победителя.

IV. Вручение призов

Поздравляю команду … ей вручается диплом II степени и команду … - ей вручается диплом I степени.

Спасибо всем участникам и гостям!

Желаю творческих успехов!