

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ

(10-11 классы)

Цель: обобщение знаний учащихся по информатике.

Организация мероприятия. Игру ведут 2 ученика: юноша и девушка. Вопросы задают по очереди. Начинает гейм команда, первой, ответившая на вопрос ведущего «Что такое информация?»).

Оценка гейма. Ответ команды - 2 балла, ответ болельщиков - 1 балл, ответ команды соперников - 1 балл.

Оборудование: компьютер, мультимедиапроектор, песочные часы - одноминутные, картонные диски.

Ход мероприятия

Гейм 1: «Гонка за лидером»

Вопросы 1-й команде.

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (*Информатика.*)
2. Порядковый номер байта называется... (*Адресом.*)
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.*)
7. Способ записи чисел с помощью заданного набора специальных знаков. (*Система счисления.*)
8. Минимальная единица измерения количества информации. (*Бит.*)
9. Выводимый на экран список, из которого пользователь может выбирать нужные ему элементы. (*Меню.*)
10. Перечень файлов. (*Каталог.*)
11. Пересылка данных с носителя данных в основную память. (*Загрузка.*)

Вопросы 2-й команде.

1. Универсальное электронное устройство обработки информации.

(ЭВМ.)

2. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. *(Курсор.)*
3. Способ общения программы с пользователем. *(Пользовательский интерфейс.)*
4. Центральное устройство компьютера. *(Процессор, системный блок.)*
5. Инструмент для работы программиста. *(Система программирования.)*
6. Порядковый номер символа в машинном алфавите. *(Код.)*
7. Сколько бит в одном байте? *(8.)*
8. Поименованная область внешней памяти. *(Файл.)*
9. Программы для подключения внешних устройств. *(Драйверы.)*
10. Совокупность программ, хранящихся на всех устройствах долговременной памяти компьютера. *(Программное обеспечение.)*
11. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам. *(Вирус.)*

Игра со зрителями

Назовите комплект устройств, входящих в персональный компьютер. *(Системный блок, клавиатура, монитор, принтер, мышь, модем, сканер и другое.)*

Гейм 2: «Заморочки из бочки»

1. Ребусы.
2. Склейка слов.
3. Ассоциации.
4. Диски.
5. Установите очерёдность.

1. Ребусы.

Команды отгадывают по два ребуса.



2. Склейка слов.

С помощью ЭВМ можно решать различные задачи, в их числе - обработка текстов.

Соедините слова первого столбика со словами второго столбика так, чтобы получились другие слова.

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

(Парус, дисковод, компот, кипарис, гимназия, балкон, призрак, полоса, бойкость.)

3. Ассоциации.

Какие ассоциации возникают у вас, когда вы слышите слово...?

Слово для первой команды: *монитор*.

Слово для второй команды: *программирование*.

4. Диски.

На столе расположены два диска с делениями. На одном диске даны устройства компьютера, на другом - перечень словосочетаний.

Первая команда приводит в движение свой диск и выбирает устройство. Вторая команда аналогично выбирает вопрос и отвечает на него. Далее вторая команда выбирает вопрос, а первая - устройство и отвечает на заданный вопрос.

Перечень устройств на первом диске:

- 1) Принтер.
- 2) Монитор.
- 3) Мышь.
- 4) Клавиатура.
- 5) Сканер.
- 6) CD-диск.

Перечень словосочетаний на втором диске:

- 1) Характеристики.
 - 2) Внешний вид.
 - 3) Области применения.
 - 4) Цена.
 - 5) Примерные сроки создания.
 - 6) Функциональные возможности.
- 5. Установите очерёдность.*

Расположите средства работы с информацией в порядке их появления. При правильной записи из букв, под которыми они записаны, сложатся слова, обозначающие материальные носители информации.

1. е) Книга; к) грампластинка; л) магнитная лента; с) манускрипт; т) берестяная грамота; о) аудиокомпакт-диск. (*Стекло.*)

2. а) Фломастер; г) шариковая ручка; и) графитный карандаш; к) стилос;
н) гусиное перо. *(Книга.)*

Гейм 3. «Ты мне - я тебе»

Команды обмениваются заранее подготовленными вопросами. *(3 вопроса.)*

Жюри объявляет счёт.

Гейм 4. «Найдите свою пару»

Найдите свою пару и дайте характеристику данному понятию. Команды отвечают по очереди.

1-я команда

2-я команда

Программное

обеспечение

Операционная

система

Имя

файла

Пользовательский

интерфейс

Вычислительная

техника

Лазерный

диск

Гейм 5: «Гонка за лидером»

Вопросы 1-й команде.

1. Прикладная программа, позволяющая создавать текстовые документы на магнитном диске, редактировать их.

(Текстовый редактор.)

2. Магнитный диск для хранения информации в персональном компьютере. *(Винчестер.)*

3. Перемещающаяся по экрану черточка или прямоугольник.

(Курсор.)

4. Данные, с которыми работает текстовый редактор.

(Символ.)

5. Внесение любых изменений в набранный текст.

(Редактирование.)

6. Ячейка памяти, хранящая один двоичный знак. *(Бит.)*

7. Указание на последовательность действий, которую должен выполнить

компьютер. *(Программа.)*

8. Манипулятор ручного управления курсором. *(Мышь.)*

Вопросы 2-й команде.

1. Элемент клавиатуры. *(Клавиша.)*

2. Печатающее устройство. *(Принтер.)*

3. Знания, получаемые из различных источников.

(Информация.)

4. Действия, выполняемые с информацией.

(Информационные процессы.)

5. Совокупность программ для функционирования аппаратуры компьютера и других программ. *(Операционная система.)*

6. Знаковая система представления информации. *(Язык.)*

7. Устройство для работы с магнитными дисками. *(Дисковод.)*

8. 8 бит информации. *(1 байт.)*

Подведение итогов.