

Внеклассное мероприятие по информатике

Игра «Пятёрочка» 10 – 11 класс

Цель мероприятия:

- развивать творческие способности;
- расширять знания по предмету;
- прививать познавательный интерес к предмету;
- расширять кругозор;
- учить работе в группах.

Ход мероприятия:

1. Организационный момент (3 мин)

- выбор членов команд (одинаковое количество в каждой);
- выбор капитанов команд;
- выбор членов жюри (2 – 3 человека);
- сообщение правил проведения мероприятия;
- сообщение критериев оценок (пятёрочка потому, что почти каждое задание оценивается в 5 баллов, и члены победившей команды получают «5», остальные – по два плюса);
- за нарушение дисциплины снимаются баллы (тоже 5).

2. Основная часть (35 мин)

Конкурс «Знакомство»

В течение 2 минут командам нужно придумать название. Название оглашается.

Максимальная оценка – 5 баллов. Жюри оценивает:

- связь с информатикой;
- изюминку;
- представление своей команды.

Конкурс «Презентация»

Выбираются 2 человека от команды, которые в течение 20 минут будут делать компьютерную презентацию своей команды, а затем защищать презентацию, представляя команду.

Максимальная оценка – 10 (5+5) баллов. Жюри оценивает скорость, сложность, содержание, эстетическое оформление.

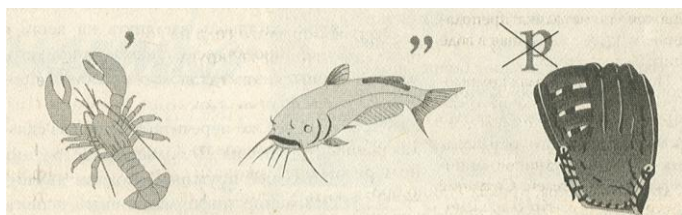
Конкурс «Клавиатурные гонки»

Выбирается 1 человек от команды. Он занимает место за компьютером, запускает клавиатурный тренажёр «Baby Type» и работает на нём до тех пор, пока его не «съедят». Дётся три попытки. Учитывается лучший результат. Побеждает тот, кто успеет напечатать наибольшее количество символов при сложности 90. Победитель приносит баллы своей команде.

Максимальная оценка – 5 баллов.

Конкурс «Ребус»

Требуется разгадать ребус. Оценивается правильность и скорость выполнения. Максимальная оценка – 5 баллов.



(Распечатка)



(Система)

Конкурс «Кто был папой?»

Перед вами — таблица с двумя колонками текста. В левой колонке перечислен ряд фамилий известных людей и название фирмы, а в правой — формулы, названия алгоритмов, программ, ЭВМ, языков программирования и т.п. Необходимо найти связи между ними — указать пары номеров фамилий (фирмы) и номеров соответствующих им названий, формул или т.п.

Оценивается правильность и скорость выполнения. Максимальная оценка – 5 баллов.

1. Винер Н.	1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
2. Гейтс Б.	2. Алгоритмический язык
3. Герон	3. Телеграфный код
4. Евклид	4. Microsoft
5. Ершов А.П.	5. Norton Commander
6. Лебедев А.С.	6. $c^2 = a^2 + b^2$
7. Морзе С.	7. Счетные палочки
8. Нортон П.	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
9. Пифагор	9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
10. Фибоначчи	10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
11. Вирт Н.	11. Windows
12. Непер Дж.	12. Язык программирования Паскаль
13. Microsoft	13. Кибернетика

Ответы:

1 — 13, 2 — 4, 3 — 9, 4 — 1, 5 — 2, 6 — 10, 7 — 3, 8 — 5, 9 — 6, 10 — 8, 11 — 12, 12 — 7, 13 — 11 (первыми указаны номера из левой колонки).

Конкурс «Найди слова»

В приведенных таблицах имеются слова, связанные с компьютерами и информатикой. Они записаны «змейкой» — их можно читать в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, снизу вверх и т.п.), но не по диагонали. Одна и та же буква может использоваться в нескольких словах. Необходимо найти указанные слова. Оценивается правильность и скорость выполнения следующим образом: 5 баллов за каждый правильный ответ + 5 баллов за скорость выполнения. На работу даётся не более пяти минут.

Таблица 1

С	С	П	О	Т	О	Б
Б	А	И	С	О	Р	Е
Е	Й	С	О	К	П	Л
З	Т	И	Б	О	Н	Е
Р	О	К	И	Л	Ь	Ц
А	М	Д	О	Б	И	И
К	Ж	О	Р	О	Т	К

В таблице 1 записаны:

- единицы измерения информации — 3 слова;
- языки программирования — 3 слова;
- отблеск света на экране монитора;
- название части персонального компьютера, используемое со словом «системный»;
- единица измерения скорости передачи информации;
- участок магнитного диска в виде двух концентрических окружностей, образуемый при разметке диска;
- число в системе условных обозначений символов;
- один из необходимых элементов блок-схемы алгоритма;
- изобретатель системы кодирования информации, использующей 2 символа — точку и тире;
- цифра двоичной системы счисления;
- непрерывная последовательность данных;
- название клавиши;
- совокупность правил, регламентирующих формат и процедуры обмена информацией между двумя или несколькими устройствами или процессами;
- машина с человекоподобными действиями, управляемая по программе;
- web-страница;
- перечень чего-либо, а также структура данных в виде совокупности элементов, каждый из которых содержит указатель на следующий элемент;
- носитель данных или его часть, обрабатываемые как единое целое (а также отдельная книга из собрания сочинений писателя).

Ответы:

Байт, бит, килобит, Бейсик, Кобол, Си, блик, блок, бод, дорожка, код, конец, Морзе, ноль, поток, Пробел, протокол, робот, сайт, список, том.

Таблица 2

И	С	Е	М	А	Н	Т
К	Е	Т	Ь	Т	П	И
Ь	Л	Е	Л	О	А	К
Н	О	Ф	А	К	С	С
А	Р	О	К	А	Н	Е
Р	Т	Р	О	Д	Е	Л
О	П	И	М	Я	Р	Ь

В таблице 2 записаны:

- языки программирования — 5 слов;
- цифры десятичной системы счисления — 2 слова;
- виды связи — 2 слова;
- характеристика файла или переменной величины;
- жаргонное название системной платы персонального компьютера;
- объект, позволяющий исследовать опытным путем свойства более сложных объектов или явлений;
- цифра двоичной системы счисления;
- минимальный элемент изображения на экране монитора персонального компьютера;
- точка подключения внешних устройств персонального компьютера к внутренней шине микропроцессора;
- смысл конструкции языка программирования;
- несколько соединенных между собой компьютеров;
- устройство для ввода информации в персональный компьютер;
- структура данных, в которых применен принцип «первым пришел — последним вышел»;
- часть оператора цикла (операторы, повторяемые при его выполнении);
- характеристика величины, определяющая множество ее допустимых значений и применимых к ней операций;
- задний план, на котором изображается символ на экране.

Ответы:

Паскаль, Си, Фокал, Форт, Фортран, семь, три, телефон, факс, имя, "мать", модель, ноль, пиксель, порт, семантика, сеть, сканер, стек, тело, тип, фон.

Конкурс «Замени букву»

В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами. Оценивается правильность и скорость выполнения следующим образом: 5 баллов за каждый правильный ответ + 5 баллов за скорость выполнения. На работу даётся не более пяти минут.

1.Бант	24. Интернат	47. Писк	70. Сеть
2.Бег	25. Канат	48. Писк	71. Синус
3.Блик	26. Кафель	49. Плато	72. Слежение
4.Болонка	27. Кегля	50. Плита	73. Соль
5.Боль	28. Кит	51. Полк	74. Сталь
6.Бот	29. Клок	52. Порок	75. Сток
7.Бочка	30. Кол	53. Пост	76. Стропа
8.Буфет	31. Ком	54. Почка	77. Строфа
9.Ваза	32. Лектор	55. Правда	78. Сумка
10.Вектор	33. Лесть	56. Пробег	79. Суть
11.Весть	34. Маг	57. Прodel	80. Тесть
12.Ветка	35. Макет	58. Пролом	81. Тина
13.Вывоз	36. Матрос	59. Профессор	82. Уборка
14.Гонец	37. Метла	60. Путь	83. Увод
15.Дело	38. Мина	61. Пять	84. Учетчик
16.Детка	39. Модуль	62. Рента	85. Фаза
17.Дочка	40. Моль	63. Риск	86. Хобот
18.Драйзер	41. Мочка	64. Род	87. Чистота
19.Еда	42. Нависание	65. Роль	88. Шапка
20.Жакет	43. Олово	66. Сайт	89. Шар
21.Забор	44. Отлёт	67. Свет	90. Штифт
22.Злак	45. Палка	68. Село	
23.Ива	46. Персия	69. Сетка	

Ответы:

1. Байт	24. Интернет	47. Диск	70. Семь
2. Тег	25. Канал	48. Пуск	71. Минус
3. Блок	26. Кабель	49. Плата	72. Сложение
4. Колонка	27. Кегль	50. Плата	73. Ноль
5. Ноль	28. Бит	51. Поле	74. Стиль
6. Бит	29. Блок	52. Поток	75. Стек
7. Точка	30. Код	53. Порт	76. Строка
8. Буфер	31. Код	54. Точка	77. Строка
9. База (данных)	32. Сектор	55. Правка	78. Сумма
10. Сектор	33. Шесть	56. Пробел	79. Путь
11. Шесть	34. Шаг	57. Пробел	80. Шесть
12. Метка	35. Пакет	58. Пролог	81. Шина
13. Вывод	36. Макрос	59. Процессор	82. Сборка
14. Конец	37. Метка	60. Пять	83. Ввод
15. Тело	38. Шина	61. Путь	84. Счётчик
16. Метка	39. Модель	62. Лента	85. База (данных)
17. Точка	40. Ноль	63. Диск	86. Робот
18. Драйвер	41. Точка	64. Код	87. Частота
19. Ада	42. Зависание	65. Ноль	88. Папка
20. Пакет	43. Слово	66. Байт	89. Шаг
21. «Забой»	44. Отчёт	67. Цвет	90. Шрифт
22. Знак	45. Папка	68. Тело	
23. Два	46. Версия	69. Метка	

Конкурс «Ходячий словарь»

Выбирается 1 человек от команды. Он занимает место у дальней стены кабинета. Противники начинают делать по одному шагу, говоря термин по информатике. Побеждает тот, кто сделает больше шагов. Победитель приносит баллы своей команде. За подсказки снимается по баллу.

Максимальная оценка – 5 баллов. Можно оценить отдельно сложность терминологии.

Конкурс «Мозаика»

Собрать из кусочков изображение устройства и назвать его. Оценивается правильность и скорость выполнения. Максимальная оценка – 5 баллов.



(лазерный принтер)



(струйный принтер)

3. Подведение итогов игры (2 мин)

Жюри подсчитывает баллы. Ведущий подводит итоги, выставляет оценки.