

**Внеклассное мероприятие по информатике  
"Турнир эрудитов"**

*8 класс*

**Цель:**

- Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
- Установление межпредметных связей, стимулирование познавательной деятельности учащихся, развитие интереса к предмету, воспитание внимания, расширение кругозора и развитие логического мышления, умение быстро ориентироваться в обстановке.
- Привить любовь к предмету.

**Задачи:**

1. Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
2. Развитие творческих и логических способностей учащихся.
3. Анализ результатов обучения информатике.
4. Отслеживание практической направленности знаний по информатике.

**Оборудование и материалы:**

- презентация
- интерактивная доска, проектор
- листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
- бланк для жюри
- листы ответов для жюри

**Организация мероприятия**

2 команды по 7 человек в каждой.

**Ход игры**

**1. Организационный момент.**

**Эпиграф** “Кто владеет информацией, тот управляет миром”

**Учитель.** Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, и уважение к соперникам, стойкость, волю к победе, находчивость.

Итак, мы начинаем. Но сначала я напомню правила игры:

1. За каждый правильный ответ команда получает баллы. Причем принимаются только те ответы, которые прозвучали, после того как вы подняли руку.
2. Если ответ неправильный – может отвечать другая команда и получить баллы.
3. Болельщики, своим участием в предлагаемых им заданиям, могут принести своей команде дополнительные баллы.
4. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.

За работой будет следить уважаемое жюри.

Представление членов жюри \_\_\_\_\_

И, конечно же, команды будут опираться на поддержку болельщиков.  
Поприветствуем болельщиков.

Поприветствуем наших дорогих гостей.

А называются наши команды \_\_\_\_\_. Поприветствуем их. Командир команды \_\_\_\_\_, а командир команды \_\_\_\_\_.

### **1 тур. «Анаграммы»**

В каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой.

<i>Слово:</i>	<i>Ответ:</i>	<i>Слово:</i>	<i>Ответ:</i>
ретьюпомк	компьютер	чесвентир	винчестер
вредайр	драйвер	красен	сканер
демом	модем	локитайб	килобайт
лайф	файл	схеромикма	микросхема
ротином	монитор	аниш	шина
атексид	дискета	пямьта	память
нирперт	принтер	уншаикни	наушники

Прежде чем начать второй тур, я дам задание болельщикам команд. Они должны будут отгадать загадки, написав ответы на все загадки и по первым

буквам ответов на загадки составить слово и сдать свои ответы жюри. Баллы будут зачислены той команде, за которую болеете.

### Карточка 1.

#### 1. Ответ: Монитор

- Без рук рисует, без зубов кусает. (Мороз)
- Сер, да не волк, длинноух, да не заяц, с копытами, да не лошадь. (Осел)
- Между двух светил посередине один. (Нос)
- Она вкусна и хороша – что красная, что из кабачка. (Икра)
- Бывает круглым, бывает квадратным, бывает с изюмом, бывает с маслом. Его обожают все дети на свете. (Торт)
- Прижавшись тесно к брату брат, в зеленых гнездышках сидят. Гнездышки искусные, а братишки вкусные. (Орехи)
- В сенокос – горька, а в мороз сладка. Что за ягодка? (Рябина)

#### 2. Ответ: Принтер

- Весной в цветном сарафане лежит, зимой в белой рубашке спит. (Поле)
- Поднялись ворота – всему миру красота. (Радуга)
- Она и пахучая, она и плакучая, ветки наклоняет, от взоров скрывает. (Ива)
- В клубке живут, в ушко запрыгивают. (Нитки)
- Кланяется, кланяется, придет домой – растянется. (Топор)
- Она как еж, но больше ростом, и нос длиннее у нее. (Ехидна)
- С виду красна, раскусишь – бела. (Редиска)

### **2 тур. Счастливый случай.**

Ребята, выбирая цифру, вы попадете либо на задание, либо получаете очки, либо переход хода.

**(количество баллов на слайде)**

#### **Вопросы команды выбирают по очереди**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.  
/информатика/
2. Организованная последовательность действий.  
/алгоритм/
3. Устройство ввода информации.  
/клавиатура/
4. Сколько байт в одном килобайте.  
/1024/

5. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.  
/сканер/
6. Минимальная единица измерения кол-ва информации.  
/бит/
7. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране  
/курсор/
8. Центральное устройство компьютера  
/процессор, системный блок/
9. Сколько бит в одном байте  
/8/
- 10.Поименованная область внешней памяти  
/файл/
- 11.Программы для подключения устройств на ПК. Например, принтер без  
нее не будет печатать.  
/драйверы/
- 12.Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим  
программам  
/вирус/
- 13.Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск;  
принтер. (Ответ: магнитный диск)
- 14.Перечень файлов  
/каталог/

### **3 Тур. «Веселая переправа»**

#### **Первая команда выполняет задание:**

Три девочки, каждая со своим отцом поехали на пикник. Они подошли к небольшой речке.

У берега есть лодка, которая может перевозить не более двух человек за один раз.

Требуется перевезти всех людей на другой берег.

**Правила:** Девочки боятся оставаться с чужим отцом если рядом нет своего.

Управлять лодкой могут все.

Пустая лодка не плавает.

Чтобы кого-то посадить в лодку или высадить из неё, нужно нажать на этого человека.

Чтобы ехать, нужно нажать кнопку Go.

Если девочка испугается и убежит, игру придётся начать сначала. Для этого нажмите Play again.

<http://informat.name/games/pereprava.swf>

#### **Вторая команда выполняет задание:**

Жабам нужно разойтись на этой узкой тропинке из камешков. Жаба может перепрыгнуть только одну.

Нажмайте на ту жабу, которая должна прыгнуть.

Если прыгнуть больше некуда, то игру нужно будет начать заново. Для этого нужно нажать кнопку REINICIAR.

<http://informat.name/games/gabi.swf>

#### **4 тур. «Прочти слова» (3 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**

К	Й	Е		Р	К	У
И	С	Б		О	С	Р
А	М	Ь		С	Р	Е
П	Я	Т		Е	Р	В
А	Р	Ь		Н	К	А
П	О	Л		О	П	К

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

**Ответы: Бейсик, память, пароль, сервер, кнопка, курсор**

А пока команды заняты этим делом, у меня есть задание для болельщиков команд.



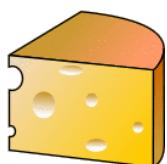
**ПРОГРАММИСТ**



**ВИНЧЕСТЕР**

,,,

ы=о



**КУРСОР**



## ДИСКОВОД



## КЛАВИАТУРА



## СКАНЕР

### СЛУШАЕМ ОТВЕТЫ КОМАНД.

#### 5 тур «Опознай пословицу».

На рыбках написать задания. Один человек от команды выходит и вылавливает рыбки и отдает команде. Команда должна назвать пословицу, о которой говорится в задании. Чем больше пословиц будет угадано, тем больше очков получит команда. За правильный ответ – 2 балла, если ответит болельщик – 1 балл.

ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь.
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не смотрят.
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается.

Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет.
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что с возу упало, то пропало.
Вирусов бояться – в Интернет неходить.	Волков бояться – в лес неходить.
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

## 6 Тур «Конкурс капитанов»

Необходимо найти 10 отличий на картинке. За каждый правильный ответ команда получает по одному баллу.

Капитан первой команды выполняет задание «В троллейбусе»

<http://www.rebzi.ru/10-differences/23/>

Капитан второй команды выполняет задание «Очередь к зубному»

<http://www.rebzi.ru/10-differences/12/>

Слово Жюри.

До свидания, огромное всем спасибо!

## **Литература:**

в материале использованы задания опубликованные в журнале «Информатика и образование», следующих авторов:

1. № 6 – 2004г. Т.А.Говоровская, Л.В. Сивец «Информатика в нашей жизни» (тематический вечер);
2. № 5,7 – 2006 г. С.В.Журова «Внеурочныe занятия по информатике».
3. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике/М.: БИНОМ, 2006
4. Дуванов А. А. Азы программирования. Факультативный курс. Книга для учителя + CD. СПб.: БХВ-Петербург, 2005
5. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике. Сборник заданий. Газета 1 сентября, № 1, 2001 год