**Разработка внеклассного мероприятия по информатике для учащихся 7-8 классов «Турнир знатоков информатики»**

**Задачи**:

Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;

Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;

Развитие логических способностей

**Цели мероприятия**:

**Воспитательная**: воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности;

**Учебная**: теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме

**Развивающая**: развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

**Оборудование и материалы**:

мультимедийная презентация с вопросами для команд

бланк для жюри

листы ответов для жюри

**Организация мероприятия**

Класс делится на 2 команды. От каждой команды по 2 человека в жюри.

**Ход соревнования**

Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпиграфа: “**Кто владеет информацией, тот владеет миром!”** Информация для человека – это, прежде всего, знания

Разрешите представить вам членов жюри (идет представление).

**1 тур. Он называется "Дальше, дальше, дальше..." (РАЗМИНКА)**

Сейчас мы будем задавать вопросы, а вы должны быстро давать на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше".

“Дальше, дальше, дальше...” (1 балл правильный ответ) (1 мин)

 **Вопросы для команды 1.**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.

 /информатика/

2. Организованная последовательность действий.

 /алгоритм/

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/

**Вопросы для команды 2.**

1. Минимальная единица измерения кол-ва информации.

 /бит/

2. Перечень файлов

 /каталог/

3. Пересылка данных с носителя данных в основную память

 /загрузка/

4. Универсальное электронное устройство обработки информации

 /ЭВМ/

5. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране

 /курсор/

6. Алгоритм, записанный на языке программирования

 /программа/

Вопросы для команды 3.

1. Центральное устройство компьютера

 /процессор, системный блок/

2. Сколько бит в одном байте

 /8/

3. Поименованная область внешней памяти

 /файл/

4. Программы для подключения внешней памяти

 /драйверы/

5. Небольшая программа ,которая может приписывать себя к другим программам

 /вирус/

6. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск; принтер. (Ответ: магнитный диск)

Жюри подводит итоги этого тура

**КОНКУРС ЗНАТОКОВ**

**Золотой ключик**

Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто , а вынесла 3 коробочки : красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано : " Здесь золотой ключик "; на жёлтой - "Зелёная коробочка пуста "; а на зелёной - "Здесь сидит змея ". Все надписи неверны. Где золотой ключик ?

( ответ - в зелёной )

**Встреча подруг**

Встретились 3 подруги: Белова, Краснова, Чернова. Девочка в белом платье говорит Черновой: «Нам надо всем поменяться, а то цвет наших платьев не соответствует фамилиям».Кто в какое платье одет?

(ответ Чернова – в красном, Краснова – в белом, Белова – в черном)

**«Опознай пословицу».**

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  |
| В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.  | В Тулу со своим самоваром не ездят.  |
| Бит байт бережет.  | Копейка рубль бережет.  |
| Что из Корзины удалено, то пропало.  | Что с возу упало, то пропало.  |
| Вирусов бояться – в Интернет не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить.  |
| За одного хакера семь кандидатов наук дают.  | За одного битого семь небитых дают.  |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.  | Всяк кулик свое болото хвалит.  |
| Чем дальше в гипертекст, тем больше ссылок.  | *Чем дальше в лес, тем больше дров.* |
| 3) Язык до провайдера доведет.  | Язык до Киева доведет |
| 4) На то и хакеры в Интернете, чтоб Microsoft не дремал.  | *На то и щука в озере, чтоб карась не дремал.* |

**«Конкурс – прочти слова» (5 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.



**какие странные слова…” - дать определения 5 терминам**

“Какие странные слова…” Для слов иностранного происхождения вам будут предложены пять определений. Необходимо выбрать определение, которое соответствует рассматриваемому слову.

 1. Виртуальный - это:

 a. Вспомогательный;

 b. Доведённый до совершенства;

 c. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (+)

 2. Кегль - это:

 a. Точечный столбик, который надо сбить катящимся шаром (правильное название - кегля);

 b. Название символа "~";

 c. Размер шрифта. (+)

 3. Мультимедиа - это:

 a. Устройство, осуществляющее умножение;

 b. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука; (+)

 c. Мультипликационный фильм.

 4. Провайдер - это:

 a. Второе название программы "Проводник" ОС Windows'95.

 b. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом; (+)

 c. Фирма, осуществляющая ремонт компьютеров.

 5. Слэш - это:

 a. Название символа " $ ";

 b. Жаргонное название разъёма расширения на материнской плате компьютера;

 c. Название символа " / ". (+)

**Крылатые слова" и информатика**

**Для каждого из этих "крылатых слов" предложены три понятия, связанных с компьютером и информатикой. Необходимо выбрать понятие, которое больше всего соответствует "крылатому слову".**

***1. "На ошибках учатся"***

1. Написание программы.

2. Резервное копирование программы на дискету.

3. Отладка программы.

***2. "Подальше положишь — поближе возьмешь"***

1. Резервное копирование программы на дискету.

2. Размещение файла в папке, которая вложена в другую папку, а эта папка, в свою очередь, вложена в третью папку.

3. Использование операторов программы во вложен­ных циклах.

***3. "Как белка в колесе"***

1. Зацикливание программы.

2. Использование в программе рекурсии.

3. "Зависание" компьютера.

**№1 «Возмутитель спокойствия»:**

1. -звуковой сигнал на ПК;
2. -антивирусная программа;
3. -сетевой вирус

**№2 «На деревню дедушке»:**

1. -использование в программе оператора перехода;
2. -неправильный адрес почтового ящика;
3. -неправильное имя файла.

**№3 «Доверяй, но проверяй»:**

1. -проверка наличия в программе вспомогательных процедур и функций;
2. -общение в чате ;
3. -форматирование дискеты.

**. Конкурс – “Командное эрудит – лото”**

Правила игры:

Капитаны должны сформировать команды из четырех человек;

Игроки каждой команды выстраиваются в шеренгу лицом к ведущему, каждый игрок получает табличку с буквой “а”, “б”, “в”, “г”, которые означают вариант ответа;

Ведущий задает вопрос и считает до трёх, при слове “три” каждая команда должна дать ответ- игрок, который считает, что у него в руках табличка с правильным вариантом ответа, должен поднять её над головой;

1. Основными понятиями и объектами Windows 2000 являются… (Укажите неверный ответ…)

А) Рабочий стол.

 Б) Мой компьютер.

 В) Принтер (\*)

 Г) Панель задач.

2. Для того чтобы вынести контекстное меню объекта… (Укажете верный ответ…)

А) Щелкнуть правой кнопкой мыши.(\*)

 Б) Щелкнуть левой кнопки мыши.

 В) Щелкнуть средней кнопки мыши.

 Г) Выбрать соответствующую команду строки меню.

3. Правильный порядок выключения компьютера…(Укажите верный ответ…)

А) Выключить экран и затем выключить системный блок.

 Б) Выключить все устройство компьютера.

 В) Закрыть все открытые окна с помощью кнопки Х и затем выключить системный блок.

 Г) Выбрать команду из Главного меню Завершение работы. Поставить флажок.(\*)

4. Как посмотреть, какие программы установлены в вашем компьютере?

 (1 правильный ответ)

А) В окне Мой компьютер щелкнуть значок Установки и удаления программ.

 Б) Под кнопкой Пуск.

 В) По ярлыкам на Рабочем столе.

 Г) В Панели Управления щелкнуть значок Установки и удаления программ. (\*)

5. Как быстро найти файл, запускающий программу? (1 правильный ответ)

А) В окне Проводник меню Файл , команда Найти.. Указать имя файла.

 Б) В окне Мой компьютер меню Файл , команда Найти.. Указать имя файла.

 В) Под кнопкой Пуск команда Найти.. Указать имя файла.(\*)

 Г) На Панели задач, в контекстном меню, команда Найти.. Указать имя файла.

6. Какую функцию выполняют командные клавиши калькулятора MC, MR, MS, M+?

 (Укажите неверный ответ…)

А) Выполняют логические операции. (\*)

 Б) Очищают память.

 В) Выполняет арифметические операции.

 Г) Выводят числа из памяти на индикатор

7.Основные средства Мультимедиа, имеющие в Windows 2000.

 (Укажите неверный ответ…)

А) Регулятор уровня.

 Б) Универсальный проигрыватель.

 В) Тюнер с гипердиапазоном.(\*)

 Г) Фонограф.

8. С помощью программ мультимедиа можно… (Укажите неверный ответ…)

А) Создавать звуковые файлы.

 Б) Включать звуковые файлы в документах.

 В) Сопровождать звуковыми файлами события ОС Windows 2000.

 Г) Сопровождать звуковыми файлами события ОС Windows 2000.

 Д) Воспроизводить звуки из аудиокассет.(\*)

9. Что такое компьютерные вирусы? (Укажите верный ответ…)

А) Программы, размножаемые самостоятельно (необязательно совпадение с оригиналом) и способные нанести вред объектам, находящимся в операционной системе и в сети.(\*)

 Б) Информация, хранящаяся на жестком или на гибком диске, но несчитываемая оттуда.

 В) Исчезающие без удаления и не восстанавливаемая программы, которые в конечном итоге приводят диски к непригодности.

 Г) Скрытые программы, которые невозможно уничтожить с помощью команды Удалить.

**Подведение итогов и выбор лучшей команды.**