**Внеклассное мероприятие по информатике. 6 класс.**

**Учатся по учебнику Л.Босовой.**

**ГБОУ СОШ №428 г.Москва ВАО**

**Учитель: Каракулева Светлана Ивановна**

***КВН-игра «Юные информатики».***

Игра проводится 2 раза в год в феврале и мае месяце. Для учащихся - повторение в игровой форме изученного за определенный период времени, а для учителя – своеобразная форма контроля знаний. Также в игру включены задания по развитию познавательных способностей: думать самостоятельно, отыскивать необычные пути к верному решению.

Мероприятие рассчитано на 1,5 часа.

**Цели:**

*Образовательные:* закрепить знания по информатике, изученные в первом полугодии.

*Развивающие*: развитие внимания, воображения, искать и находить новые решения, новые подходы к рассмотрению предлагаемой ситуации, логического мышления, интерес к предмету.

*Воспитательные:* воспитывать умения работать в коллективе, чувства ответственности за коллектив, принимать самостоятельные решения, дисциплинированности.

**Оборудование:**

Презентация, музыкальное оформление, раздаточный материал: кроссворды, ребусы, грамоты, стенные газеты.

**Подготовка к внеклассному мероприятию:**

(*желательно чтобы в подготовке к игре принимали участие классные руководители)*

* Выбрать капитана;
* Придумать название команды, девиз, эмблемы, газету;
* Домашнее задание: сказка, басня, или сценка связанное с тематикой мероприятия.
* Назначить членов жюри (могут быть приглашены старшеклассники)

**Слайд 9**

1 .Что получится, если расстояние, пройденного машиной , разделить на время, которое она провела в пути? *Скорость*

2. Какие два русских писателя имели разные имена – Алексей, Лев,

но одну и туже фамилию (*Толстой*)

3. Самое короткое местоимение (Я)

4. Самая наименьшая единица информации (*бит*)

5. Назови три женских имени, начинающихся с той же буквы, что и следующий

за субботой день (*Вера, Валя, Вика*) можно другие имена.

6. Собака догоняет кошку, а кошка – мышку. Кто бежит впереди? (*мышка*)

7. Кто был мамой Гадкого утенка? (*Лебедь*)

8. Через три года Даше будет столько же. Сколько сегодня Маше.

Кто из девочек старше? ( *Маша*)

9. Сколько бит в одном байте? (*8)*

10. Если файл имеет расширение bmp? Какой тип файла? (*графический*)

**Слайд 12-11**

В сетке с буквами записаны слова по горизонтали и по вертикали. Нужно отыскать все слова и записать.

В скобках указано количество букв в слове

1. Действие с файлами и папками ( 8 букв)
2. Действие с файлами и папками(8 букв)
3. Действие с файлами и папками( 11 букв)
4. Действие с файлами и папками(11 букв)
5. Действие с файлами и папками( 8 букв)
6. Что присваивается папке и файлу (3 буквы)
7. Прямоугольник на экране, в котором содержится информация (4буквы)
8. Место куда сохраняют файл (5 букв)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **К** | **У** | **И** | **Н** | **Т** | **Е** | **Р** | **Ф** | **Е** | **Й** | **К** |
| **С** | **О** | **З** | **Д** | **А** | **Н** | **И** | **Е** | **А** | **Т** | **О** |
| **И** | **Т** | **П** | **А** | **П** | **К** | **А** | **Е** | **М** | **Н** | **П** |
| **Я** | **К** | **О** | **О** | **А** | **С** | **В** | **И** | **Л** | **Е** | **И** |
| **М** | **Р** | **Д** | **Т** | **Р** | **О** | **К** | **Н** | **О** | **М** | **Р** |
| **И** | **Ы** | **Л** | **К** | **И** | **О** | **А** | **Е** | **Ж** | **У** | **О** |
| **Г** | **Т** | **Ф** | **Р** | **Ч** | **П** | **В** | **Л** | **Ш** | **К** | **В** |
| **З** | **И** | **Н** | **Ы** | **К** | **У** | **Р** | **А** | **Б** | **О** | **А** |
| **Д** | **Е** | **Н** | **Т** | **Й** | **С** | **П** | **Д** | **Н** | **Д** | **Н** |
| **К** | **З** | **А** | **И** | **Ь** | **Л** | **К** | **У** | **А** | **И** | **И** |
| **п** | **Е** | **Р** | **Е** | **М** | **Е** | **Щ** | **Е** | **Н** | **И** | **Е** |

**Слайд 17**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № точки | Десятичные числа | Двоичные |
| **1** | **5; 5** | **101 ;101** |
| **2** | **8; 8** | **1000; 1000** |
| **3** | **9; 8** | **1001; 1000** |
| **4** | **11; 6** | **1011; 110** |
| **5** | **12; 6** | **1100; 110** |
| **6** | **12; 7** | **1100; 111** |
| **7** | **11; 7** | **1011; 111** |
| **8** | **11; 2** | **1011; 10** |
| **9** | **9; 2** | **1001; 10** |
| **10** | **9; 3** | **1001; 11** |
| **11** | **10; 3** | **1010; 11** |
| **12** | **10; 4** | **1010; 100** |
| **13** | **7; 4** | **111; 100** |
| **14** | **7; 2** | **111; 10** |
| **15** | **5; 2** | **101; 11** |
| **16** | **5; 3** | **101; 11** |
| **17** | **6; 3** | **110; 11** |
| **18** | **6; 9** | **110; 1001** |
| **19** | **7; 9** | **111; 1001** |
| **20** | **7; 8** | **111; 1000** |
| **21** | **2; 8** | **10;1000** |
| **22** | **2; 9** | **10; 1001** |
| **23** | **3; 9** | **11; 1001** |
| **24** | **3; 6** | **11; 110** |
| **25** | **4; 5** | **100; 101** |

Слайд 20-21

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | |  | |
|  | | | | | | | | 2 |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |  | 3 |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | |
|  | | | | | |  | | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | |  |
|  | | | | | | 6 |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | |
|  | | | | | |  | 7 |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | 8 |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | 9 |  |  |  |  |  |  |  | |  | | | | | | | | |
|  | | | | | | | 10 |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | | | |

1. **Рисует объекты произвольной формы *карандаш***
2. **Вставляет в рисунок различные надписи *надпись***
3. **Увеличивает или уменьшает отображение рисунка на экране *масштаб***
4. **создает графический объект в виде прямоугольника *прямоугольник***
5. **Выделяет фрагмент рисунка *выделение***
6. **Позволяет изменить цвет внутри замкнутого рисунка *заливка***
7. **Создает графический объект в виде отрезка *линия***
8. **Имитирует движение кисти художника по бумаге *кисть***
9. **Выбирает цвет из уже имеющихся в рисунке *пипетка***
10. **Создает графический объект в виде круга или окружности *эллипс***
11. **Рисует ломанную линию *многоугольник***

**Ключевое слово выделено цветом *распылитель***

Слайд 23-24

**По горизонтали:**

1. С этой кнопки начинается и заканчивается работа Windows. ***пуск***

2.Сведения об окружающим мире. ***информация***

3. Раскодирование информации. ***Декодирование***

4. Другое название жесткого диска. ***винчесер***

5.Представление информации с помощью кода. ***кодирование***

6.Техническое устройство, предназначенное для ввода в компьютер: текста, рисунка, фото. ***сканер***

7. Распространенное среди учащихся нашей школы средство связи. ***телефон***

**По вертикали:**

1. Область экрана, в которой происходит работа с конкретной программой. ***окно***
2. Когда сохраняют документ, ему присваивают ***имя***

3. Система условных знаков для представления информации. ***код***

4. Устройство вывода информации. ***монитор***

5. На неё записывают информацию. ***дискета***

6. «Мозг» компьютера. ***процессор***