# Муниципальное образовательное учреждение-

средняя общеобразовательная школа №16

г. Балаково, Саратовской области

**Конспект**

**внеклассного мероприятия**

**по информатике**

**«Турнир знатоков»**

(7-8 классы)

Подготовила

Учитель информатики

Вовк Мария Владимировна

2013 -2014 уч.год

# Внеклассное мероприятие по информатике "Турнир знатоков"

*8 классы*  
*Участвуют команды из 5-7 человек*

Игра проводится между командами 8 классов. В каждой команде по 5-7 человек. В игре задействованы помощники из учеников обоих классов, зрители. Ведущий – учитель.

**Цель:**

* Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
* Сформировать умения работать с текстовым и графическим редакторами.
* 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
* экран и проектор
* ПК
* листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
* бланк для жюри
* листы ответов для жюри

**Организация мероприятия**

3 команды по 5-7 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 не правильный – могут отвечать другие команды и та, которая ответит верно, получает баллы.
3. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.

За работой команд будет следить уважаемое жюри.

Представление членов жюри\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Поприветствуем наших дорогих гостей.

**1 тур. «Название команд»**

**1 этап** Команды выбирают себе название и сочиняют девиз

**2 этап.** Капитан выбирает игрока из команды для выполнения задания, выбранные игроки садятся за компьютеры за компьютеры и в программе Блокнот набирают название команды, используя символы и знаки препинания в программе Блокнот. Основное правило не использовать буквы и цифры в написании. Задание творческое, чем интересней и оригинальней оно выполнено, тем больше очков принесет она командам.

### №№ №№ №№№ №№№ №№

### №№ №№ №№ №№ № №№ №№

### №№№№№№ №№ №№ № №№ №№ №№

### №№ №№ №№ №№ № №№ №№ №№

### №№ №№ №№№ №№ №№ №№№№№

### 2  тур.  Он  называется  "Игры с числами"

### Командам дается задание с бланками у каждой свое. Задание заключается в том, чтобы разместить в девяти клетках квадрата целые числа так, чтобы суммы чисел по любой горизонтали, вертикали и диагонали были одинаковы и составляли заданное число. Какая команда выполнит быстрее и правильно та и заработает очки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4** |  |  |
|  | **5** | **7** |
| **8** |  | **6** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2** | **7** |  |
| **9** |  | **1** |
|  | **3** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4** | **9** | **2** |
| **3** | **5** | **7** |
| **8** | **1** | **6** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2** | **7** | **6** |
| **9** | **5** | **1** |
| **4** | **3** | **8** |

**Ведущий:**

**3 тур** **«Толи правда, толи – ложь»**.

Я прочитаю вам Басню, а вы должны выписать слова, относящиеся к названию устройства ЭВМ и вообще к информатике. Затем участник от команды зачитывает свои слова, если он пропустил какое-либо, то болельщик может дополнить. Жюри следит.

*Басня*

Однажды **программист** пошел воды напиться.  
И надо же тому случиться, на беду,  
**Компьютер** он оставил на виду  
У толстого, ленивого кота.  
У рыжего моментом скукота  
Вдруг улетучилась,  
И, приёмов пять кряхтя на **стол** взвалился он  
И ну гулять по **кнопкам** ЭВМ  
И за изящной "**мышкою**" гоняться.  
Компьютер запищал.  
Тараща свой **дисплей** на жирного кота,  
**Экраном** заморгал, пытаясь защищаться,  
Но тщетно.  
**Гибкий диск** устал вращаться  
То в бок  
То в бег  
То вскачь,  
То вверх.  
**Процессор** верещит, как дикий  
**ОЗУ и ПЗУ** сплелись **проводами**,  
А **принтер** раскаленными **болтами**  
**Бумагу** жжет.  
Но от когтистых лап  
Покоя всё не знал "**кей-борд**"  
И может быть, не быть компьютеру в живых  
Да Канарейка заскучав на жерди,  
Из клетки выпорхнув,  
Насвистывая Верди  
Воспользовалась тем, что у кота  
Все лапы заняты,  
И ну щипать  
Конец его хвоста.  
Кот заорал и носом в **дисковод**,  
А там его мотором так примяло,  
Что вырвался едва он.  
Да  
Немало  
Холёной шерсти  
На **диск системный** намотало.  
Очухавшись едва, все беды  
Кот канарейке приписал.  
И уж почти её достал,  
Но тут, попив, поспав и плотно пообедав  
Наш Программист вошёл  
И их застал.  
Извлечь мораль из басни просто:  
Кот должен есть мышей, а Канарейка - просо.  
А программист обязан знать,  
Что уходя попить  
Компьютер надо выключать,  
Кота на крышу выпускать,  
А Канарейку - запирать,  
А уж потом спокойно спать.

**Программист, компьютер, стол, кнопка, мышка, дисплей, экран, гибкий диск, процессор, ОЗУ и ПЗУ, провода, принтер, болты, бумага, кей-борд (клавиатура), дисковод, системный диск.**

### 4 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.

|  |  |
| --- | --- |
| **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 не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить. |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит. | Всяк кулик свое болото хвалит. |

**5 Тур «Логические задачи»**

Командам раздается задачи каждой своё. Принцип решения с помощью граф. Та из команд, которая решит первой и верно набирает максимальное число очков.

* 1.: Жили четыре мальчика. Их звали Фридрих, Альберт, Карл, Дитрих. Фамилии друзей были те же, что и имена, только так, что ни у кого из них имя и фамилия не совпадали, кроме того, фамилия Дитриха не Альберт. Определите фамилию и имя каждого из них, если известно, что имя мальчика, у которого фамилия Фридрих, есть фамилия того мальчика, имя которого - фамилия Карла.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Фридрих | Альберт | Карл | Дитрих |
| Фридрих | - | - | + | - |
| Альберт | - | - | - | + |
| Карл | - | + | - | - |
| Дитрих | + | - | - | - |

* 2 .На одном заводе работают три друга: слесарь, токарь и сварщик. Их фамилии Борисов, Иванов и Семенов. У слесаря нет ни братьев, ни сестер, он самый младший из друзей. Семенов, женатый на сестре Борисова, старше токаря. Назовите фамилии слесаря, токаря и сварщика.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Слесарь | Токарь | Сварщик |
| Борисов | - | - | + |
| Иванов | - | + | - |
| Семенов | + | - | - |

**Ведущий:**

Итак, пройдены все 5 туров. Пока жюри подведет итоги, я предлагаю вам разгадать загадки.

1. Под дисплеем - главный блок:

Там бежит электроток

К самым важным микросхемам.

Этот блок зовут ….. (системный)

2. Там весёлых игр десятки

Друг за другом, по порядку!

Блок системный всё, что нужно,

У него узнает. Дружно трудятся вдвоём

Утром, вечером и днем!

Если ты с устройством дружен,

То и справочник не нужен (Дисковод)

3.В упаковке как конфета,

Быстро вертится … (дискета).

4.Скромный серый коробок,

Длинный тонкий проводок,

Ну а на коробке – две или три кнопки (мышь).

Благодарю вас всех ребята за участие в сегодняшней игре, желаю вам успехов в изучении информатики. Хочется также поблагодарить всех гостей, которые пришли к нам и помогли провести игру, следя за ее ходом. Спасибо за внимание.

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 «Внеурочные занятия по информатике».

* 1. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике/М.: БИНОМ, 2006
  2. Дуванов А. А. Азы программирования. Факультативный курс. Книга для учителя + CD. СПб.: БХВ-Петербург, 2005
  3. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике. Сборник заданий. Газета 1 сентября, № 1, 2001 год