МБОУ СОШ № 12

*Конспект*

*внеклассного мероприятия*

*по информатике*

*«ИТ –информационный турнир»*

*(8 классы)*

Подготовила

учитель информатики

Морозова Ольга Васильевна

г.Яровое

2018 г

# Внеклассное мероприятие по информатике

# "БИТ – большой информационный турнир"

Игра проводится между командами 8 классов. В каждой команде по 5 человек.

**Цель:**

1. Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
2. Сформировать умения работать с текстовым и графическим редакторами.
3. 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:**

1. презентация
2. экран и проектор
3. листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
4. бланк протокола для жюри

**Литература:**

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;
4. Голышева О. Ю. Внеклассное мероприятие по информатике на тему: "Информационный марафон".[http://festival.1september.ru](http://festival.1september.ru/).

А та же 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».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | Деятельность ведущего | **Деятельность участников** |
| **Организационный момент.** | Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, в которой вы будете соревноваться не только в своих знаниях и находчивости, но и сможете продемонстрировать нам свои интеллектуальные способности, уважение к соперникам, стойкость и волю к победе.  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 – может отвечать другая команда и та, которая ответит верно, получает баллы. 3. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.   За работой турнира будет следить уважаемое жюри.  Представление членов жюри:  1.  2  3.  Прежде чем начать турнир предлагаю вашим командам выбрать своих капитанов, которые будут озвучивать решение команды.  Для того чтобы определить порядок выступления команд проведем необычную жеребьёвку. Ваша задача составить как можно больше слов из слова ИНФОРМАТИКА. В этом задании вы так же можете заработать свои первые баллы для команды:  1 балл - команде составившей наименьшее количество слов;  3 балла – команде составившей наибольшее количество слов, которая и начнет игру. | **Слушают ведущего.**  **Приветствуют жюри**  **Озвучивают капитанов**  **Выполняют задание. Капитаны представляют результаты по очереди по одному слову.** |
| 1  конкурс  "Великие умы..." | Сейчас вы будете выбирать вопросы, и отвечать на них.На дачу ответа у вас всего 5 секунд.  За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл.   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. Сколько бит в одном байте /8/ 9. Поименованная область внешней памяти  /файл/ 10. Программы для подключения внешней памяти. Например, принтер без нее не будет печатать./драйверы/ 11. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам  /вирус/ 12. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск; принтер. /магнитный диск/ | **Отвечают на выбранные вопросы.** |
| 2 конкурс  «Синонимы» | В этом конкурсе каждому исходному слову необходимо подобрать слово-синоним. За каждое слово-1 балл.   |  |  | | --- | --- | | **Исходное слово** | **Слово - синоним** | | 8 бит | байт | | Азбука | алфавит | | Знак | символ | | Дисплей | монитор | | Винчестер | жесткий диск | | Каталог | папка | | Лазерный диск | CD-ROM | | Пиктограмма | значок | | ЭВМ | компьютер | | ОЗУ | оперативная память | |  |
| **3 конкурс. Ребусы** | **В этом туре вам нужно разгадать по 3 ребуса. Вы выбираете и называете цвет блока, за которым скрывается ребус. На его решение у вас всего 1 минута. Приступаем.**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | ПРОГРАММИСТ 13 | ВИНЧЕСТЕР 15 | КУРСОР  21 | | ДИСКОВОД9 | КЛАВИАТУРА | СКАНЕР Рисунок4 | |  |
| **4 конкурс»**  **Капитан, капитан…» Задания для капитанов** | А теперь попрошу выйти капитанов. Вы знаете, что одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и способами. Главное — заранее договориться о том, как понимать те или иные сигналы. Если есть такая договоренность, то мы имеем код или шифр.  Сейчас капитаны попытаются расшифровать тексты сообщений, определив способы, которым они были закодированы.  Для команды 1: КЛЯОЛЯМЛЯПЛЯЬЛЯЮЛЯТЛЯЕЛЯРЛЯ (После каждой буквы вставлен слог ЛЯ) Компьютер.  Для команды 2: ИНЛЯФОРЛЯМАЛЯТИЛЯКАЛЯ (После каждого слога слова вставлен слог ЛЯ.) Информатика. | **Капитаны команд выполняют задание .** |
| **5 конкурс. Отгадай слово** | **Пока капитаны выполняют свое задание команды, выполняют следующее задание:** Отгадайте слова, содержащие известную аббревиатуру ПК и запишите в бланки ответов, которые лежат у вас на столах.  За каждое правильно отгаданное слово вы получите 1 балл.  1. « \_ \_ ПК \_» (Часть печи. –ТОПКА) 2. « \_ \_ ПК \_» (Холм, курган, вулкан. – СОПКА) 3. « \_ \_ ПК \_» (Орудие труда огородника – ТЯПКА) 4. « \_ \_ ПК \_» (Мелкая частица деревяшки – ЩЕПКА) 5. « \_ \_ \_ ПК \_» (Головной убор или ударная часть гвоздя – ШЛЯПКА) 6. « \_ \_ \_ ПК \_» (Застёжка и острая канцелярская принадлежность – КНОПКА) 7. « \_ \_ \_ ПК \_» (Лоскут ткани для хозяйственных нужд – ТРЯПКА.) 8. « \_ \_ ПК \_» (нога у животного – ЛАПКА.) 9. « \_ \_ \_ \_ ПК \_» (Зажим для бумаг – СКРЕПКА.) 10. « \_ \_ \_ \_ ПК \_» (Положительный результат похода в магазин – ПОКУПКА.) | **Выполняют задания на выданных бланках.** |
| **6 конкурс «Пантомима»** | Мы знаем, что информацию можно представить в различной форме:  - устной словесной (например, разговор), - в знаковой письменной (например, в виде текста, в виде таблицы, в виде графики), - в виде жестов или сигналов.   Сейчас вам предстоит передать информацию  только с помощью мимики и жестов. Зрители должны узнать, что изобразили команды.  На подготовку ученикам даётся 3 минуты.  ***Задания.***  Изобразить мимикой и жестами: 1 команде: **Задание 1.** Принтер  **Задание 2.** Компьютер завис.  Изобразить мимикой и жестами: 2 команде:   **Задание 1.** Мышь  **Задание 2.** На экране монитора включилась заставка. | **Ребята готовят задаия, а в это время игра со зрителями.** |
| **Конкурс со зрителями «Пословица»** | За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 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.* | | *В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.* | *В Тулу со своим самоваром не ездят.* | | *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.* | | *За одного хакера семь кандидатов наук дают.* | *За одного битого семь небитых дают.* | | *ВсякWeb-дизайнер свой сайт хвалит.* | *Всяк кулик свое болото хвалит.* | |  |
| **7 конкурс Счастливый случай.** | Ребята, выбирая цифру в этом конкурсе, вы попадете либо на задание и получаете за него очки, либо переход хода. В этом задании есть одна цифра с помощью которой вы заработаете баллы не отвечая на вопрос. Желаю вам всем счастливого случая. | **Выбирают блок и отвечают на вопрос** |
| **Подведение итогов.** | Итак, пройдены все 7 туров. |  |
| **Награждение** | 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! | **Слушают. Высказываются.** |