

## Внеклассное мероприятие по информатике Игра-квест «Веселая информатика» 8-9 классы

**Цель:** формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету информатика.

**Задачи:**

1. Развитие логических и творческих способностей учащихся.
2. Анализ результатов обучения информатике.
3. Теоретическое повторение и отслеживание практической направленности знаний по информатике.

Команды: «Пиксели» и «Байты»

Выбрают капитана. Капитан решает, кто из членов команды в каком конкурсе участвует.

**Оборудование:** Презентация с ребусами, табло для внесения результатов конкурса, распечатки сценки

**Конкурсы турнира:** (На доске)

1. Разминка «Цифровая эстафета»
2. Турнир смекалистых
  - «Последствия вируса» (10 баллов)
  - «Истина-ложь» (20 баллов)
  - «Алгоритм» (10 баллов)
  - «Словолов» (1 балл за каждое слово)
  - «Имя файла» разгадывание загадок; (1балл за верный ответ)
  - «Передача информации» разгадывание кроссворда; (15 баллов)
3. Итоги турнира.

Что может быть быстрее мысли? В одно мгновение она переносит нас и к далёким звёздам, и в глубину веков, и в дали будущего. Конечно, нет в природе ничего совершенного, чем эта поразительная способность человека с непостижимой быстротой создавать образы, отвлечённые понятия и находить обобщения. Проверим, насколько быстро вы умеете мыслить и проведём разминку«Цифровую эстафету»

**«Цифровая эстафета» Разминка** (шуточные вопросы). Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 2 балла. Команды отвечают по очереди.

В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.

1. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру на команду "По порядку номеров рассчитайся". (В какой системе счисления?).
2. Минимальная единица измерения информации (бит);
3. О какой компьютерной программе идет речь в песне:
4. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели (алгоритм);
5. И семейный, и военный, и файловый. Что это? (архив);
6. И город в Англии, и ружьё, и разговорное название жесткого диска? (Винчестер);
7. Назовите любой информационный процесс (передача, хранение);
8. Назовите устройство для получения твердых копий (принтер)
9. Оно есть и у файла и у человека (имя)
- 10.

Он мне дорог с давних лет,  
И его милее нет,

Этих окон негасимый свет.  
(Операционная система Windows).

11. Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (Основой микросхемы процессора является кристалл кремния высокой степени чистоты).
  12. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (Хранение информации).
  13. А всё-таки: в какой системе счисления лучше получать стипендию? (В любой).
- Подводятся итоги разминки «Цифровая эстафета» . Баллы заносятся на табло.  
И так немного размялись, теперь проверим, насколько серьёзно вы относитесь к изучению информатики.

### Турнир смекалистых «Последствия вируса»

В компьютер «забрался » вирус, который перепутал все буквы в словах. Ваша задача восстановить исходные слова из предложенных букв. Все они связаны с информатикой. Команды отвечают по очереди. Начинает команда, набравшая больше очков в «Разминке». каждый правильный ответ 1 балл:

№п/п	Задание	Правильный ответ
1	Тиромон	Монитор
2	Росоцерп	Процессор
3	Скойджит	Джойстик
4	Шакым	Мышка
5	Террипн	Принтер
6	Алатувикра	Клавиатура
7	Тьмапя	Память
8	Момед	Модем
9	Фигарак	График
10	Рокурс	Курсор

Баллы заносятся на табло.

### «Истина-ложь»

На ваших столах таблички «Истина» и «Ложь» я произношу утверждение. Ваша задача: определить данное утверждение «Истина» или «Ложь» и поднять табличку с правильным ответом. Команда, первая, поднявшая табличку с правильным ответом, получает 2 балла.  
*Например: Компьютер - электронная машина (истина).*

№п/п	Вопрос	Ответ
1	В январе 30 дней	Ложь, 31
2	В слове КЛАВИАТУРА 11 букв	Ложь, 10
3	Элементы, из которых состоит компьютер называются устройствами	Истина
4	В Англии есть города Винчестер и Адаптер	ложь
5	У первых компьютеров отсутствовал жесткий магнитный диск	Истина
6	Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами	Истина ( в разных папках)
7	Река Тигр носит название домашнего животного	Ложь (дикого)
8	Число, определяющее систему счисления, называют основанием	Истина
9	Машина Блеза Паскаля быстро выполняла умножение многозначных чисел	Ложь (сложение)
10	Один байт больше одного мегабайта	ложь

Баллы заносятся на табло.

### «Алгоритм»

Каждая команда получает задание: на карточках написаны действия алгоритма. Эти действия перепутаны. Команды должны исправить последовательность и записать ответ в виде цифрового значения. Дать название алгоритму. У каждой команды алгоритм из пяти команд, должно получиться пятизначное число. Верный ответ (10 баллов)

<b>Алгоритм похода на дискотеку</b> 1. Пройти в гардероб; 2. Доехать до ночного клуба; 3. Хорошо танцевать; 4. Купить билет; 5. Нанести макияж, причесаться, одеться;	<b>Алгоритм похода на дискотеку(верный)</b> 1. Нанести макияж, причесаться, одеться; 2. Доехать до ночного клуба; 3. Купить билет; 4. Пройти в гардероб; 5. Хорошо танцевать;
Ответ:	<b>52413</b>

<b>Алгоритм приготовления бутерброда</b> 1. Положить сыр на хлеб с маслом; 2. Отрезать ломтик хлеба; 3. Отрезать ломтик сыра; 4. Скушать бутерброд 5. Намазать масло на хлеб;	<b>Алгоритм приготовления бутерброда (верный)</b> 1. Отрезать ломтик хлеба; 2. Намазать масло на хлеб; 3. Отрезать ломтик сыра; 4. Положить сыр на хлеб с маслом; 5. Скушать бутерброд
Ответ:	<b>25314</b>

Баллы заносятся на табло.

Промежуточное подведение итогов. Следующее задание первой начинает команда, у которой меньше баллов.

### «Словолов» (1 балл за каждое слово)

На выполнение задания 1 мин. За это время составить как можно больше слов из букв слова «ФОРМАТИРОВАНИЕ». слова должны быть существительными в именительном падеже.

Мат, форма, тир, вира, фтор, ром, мор, рот, тор, вор, мир, ритм, отрав

### «Имя файла»

Ведущий зачитывает загадки. Команда, правильно ответившая на вопрос первой, получает 1 балл.

1.  
Без меня сплошной бардак  
Что ты делаешь? И как?  
Даже если постараться,  
Без меня не разобраться!  
И не слушай никого  
Не увидишь ничего! (монитор)
2.  
Около дисплея – главный блок:  
Там бежит электроток

К самым важным микросхемам.  
Этот блок зовут ... (*системным*)

3.

По клавишам прыг да скок –  
Бе-ре-ги но-го-ток!  
Раз-два, и готово –  
Отстучали слово!  
Вот где пальцам физкультура!  
Это вот ... (*клавиатура*)

4.

Скромный серый коробок,  
Длинный тонкий проводок,  
Ну а на коробке —  
Две или три кнопки. (*мышка*)

5.

А теперь, друзья, загадка:  
Что такое: рукоятка,  
Кнопки две, курок и хвостик?  
Ну конечно, это ... (*джойстик*)  
*Ведущий*  
Друзья! Задам я вам вопрос,  
А вы над ним подумайте.  
Придумайте одно из двух —  
“Да” или “нет”, — ответьте вслух.  
Коль вы находчивы сполна,  
Поможет рифма, но она  
Настолько хитрая у нас,  
Что может с толку сбить подчас.  
Скажи, когда везде отключен свет,  
Компьютер-ноутбук работать будет? (*Да.*)  
А выключишь компьютер без труда,  
Лишь дернув штепсель из розетки? (*Нет.*)  
А можно на экране указать предмет,  
Лишь щелкнув кнопкой мыши? (*Да.*)  
Ответь, а может иногда компьютер  
Включен быть, а на экране - темнота? (*Да.*)  
А в Painte мы нарисовать букет  
Из белых лилий можем? (*Да.*)  
Способен ли компьютер, дай ответ,  
Три дня работать безотказно? (*Да.*)  
А тех, кому и года нет,  
Сажают за компьютер? (*Нет.*)  
В конце спросить пришла пора:  
А вам понравилась игра? (*Да.*)

### **«Передача информации» Разгадывание кроссворда**

Участники команд разгадывают кроссворд. Выигрывает та команда, которая делает это правильно и быстро. (15 баллов за весь кроссворд, по 1 баллу за верно угаданное слово кроссворда)

1. Гибкий магнитный диск.
2. Устройство вывода информации на бумажный носитель.

3. Последовательность записей, размещаемая на запоминающих устройствах и рассматриваемая как единое целое.
4. Устройство вывода информации.
5. Последовательность операторов, предназначенных для выполнения каких-то записей.
6. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели.
7. Единица измерения информации.
8. Элементарная единица информации.
9. Жёсткий диск.
10. Название системы управления базами данных.
11. Программа для подготовки текста.

В результате вы должны получить слово по вертикали, обозначающее название предмета, изучаемого в 8-9 классах в школе.

**Ответы на кроссворд**

1. Дискета. 2. Принтер. 3. Файл. 4. Монитор. 5. Программа. 6. Алгоритм. 7. Байт. 8. Бит. 9. Винчестер. 10. Карат. 11. Редактор.
- Ключевое слово - **информатика!**



Подведение итогов конкурсов. Итоги подводятся на табло.

*Подведение итогов. По результатам квеста победила команда «.....», она набрала \_\_\_\_\_ баллов. Награждение.*

*Все большие молодцы!*

**Табло**

Квест задания	«Пиксели»	«Байты»
Разминка «Цифровая эстафета»		
«Последствия вируса»		
«Истина-ложь»		
«Алгоритм»		
«Словолов»		
«Имя файла»		
«Передача информации»		
Итоги квест-игры «Веселая информатика»		