

Интеллектуальная игра

# «В мире занимательной информатики»



*Учитель информатики: Юданова И.Н.  
Класс: 5-6 классы*

**Тип урока:** *внеклассное мероприятие*

**Цель:** *развитие интереса детей к информатике, развитие творческих способностей, логического мышления, воспитание любви к информатике, формирование навыков работы с компьютером, воспитание чувства дружбы, ответственности, развитие у школьников творческого мышления.*

Здравствуйтесь ребята. У нас сегодня необычный урок – интеллектуальная игра «В мире занимательной информатики». На нашем уроке присутствуют гости. Давайте поздороваемся и улыбнемся им, и будем дружно и активно работать.

Ребята, на уроках информатики вы узнали много интересного, расширили свои представления об информации, познакомились с основными устройствами компьютера, а на практических занятиях научились создавать с помощью специальных программ тексты и рисунки, графики, диаграммы и многое другое.

А сегодня вы мне и нашим гостям покажите, как вы применяете полученные знания в нашей игре, как вы работать в группах и творчески мыслить.

Итак, начинаем нашу игру.

Поприветствуем соревнующиеся сборные команды 5 и 6 класса аплодисментами.

Команда «Пиксели» - аплодисменты!

Команда «Смайлики» - аплодисменты!

и конечно болельщики.

Нашу встречу судит уважаемое жюри в составе: *(Представление жюри)*

Правила нашей игры.

Разрешается: проявлять остроумие, эрудицию, находчивость.

Поощряется: оригинальность ответов, юмор, проявление такта по отношению к соперникам.

За каждый правильный ответ команда получает 2 балла.

Болельщиков я попрошу проявить терпение, не выкрикивать ответы, иначе с команд будут сниматься баллы.

А теперь - в путь!

**Наш 1 конкурс:** «Ода ИНФОРМАТИКЕ»

Команды за 2 минуты должны придумать имена прилагательные, восхваляющие информатику, продолжая строку. О, информатика, ты... (занимательная, интересная, серьёзная, развивающая смекалку, прекрасная, тренирующая ум, необходимая, трудная, весёлая, увлекающая, важная, полезная, помогающая людям и т.д.)

Затем поочерёдно команды называют записанные слова и, команда, назвавшая последнее слово, считается победителем.

**Наш 2 конкурс. Разминка.**

**Вед:** Командам необходимо ответить на следующие вопросы. За каждый правильный ответ 2 очка.

Право ответа у того, кто первым поднимет руку. Если команды затрудняются или дают неверный ответ, то могут ответить болельщики и тем самым принести своей команде 1 балл.

**Вопросы:**

- 1) Наука изучающая методы и способы накопления, обработки и передачи информации? (*информатика*)
- 2) Сколько байт в одном килобайте? (*1024*)
- 3) Минимальная единица измерения кол-ва информации? (*бит*)
- 4) Лицо, которое пользуется компьютером? (*пользователь*)
- 5) Алгоритм, записанный на языке программирования? (*программа*)
- 7) Манипулятор в виде укрепленной на шарнире ручки с кнопкой, используется в основном для компьютерных игр? (*джойстик*)
- 8) Сколько бит в одном байте? (*8*)
- 9) Устройство для визуального отображения информации? (*монитор*)
- 10) Центральный «мозг» компьютера, предназначенный для обработки информации? (*Процессор*)
- 11) Ограниченная рамкой область экрана (окно).
- 12) Устройство для хранения информации (память).
- 13) Это устройство названо именем маленького зверька с длинным хвостом (мышь).
- 14) Знания об окружающем мире (информация).
- 15) При нажатии на эту кнопку открывается Главное меню (Пуск).
- 16) Устройство для ввода информации (клавиатура)
- 17) Глобальная компьютерная сеть (интернет)
- 18) Клавиша, позволяющая отделить одно слово от другого называется...(пробел)
- 19) Действия по исправлению ошибок и изменению содержания текста называют ... (редактированием)
- 20) Клавиша перевода строки -энтер
- 21) Краткое нажатие на кнопку мыши называется ....(щелчок)

Вед: Слово жюри.

### **3 конкурс. Виды информации.**

Вед: Мы с вами знаем, что информация разделяется на виды по способу восприятия ее человеком. Определить предмет или продукт Вам придется с закрытыми глазами с помощью органов чувств.

За каждый правильный ответ 2 балла.

Приглашаю по одному добровольцу от каждой команды. Вам нужно определить предметы или вещества:

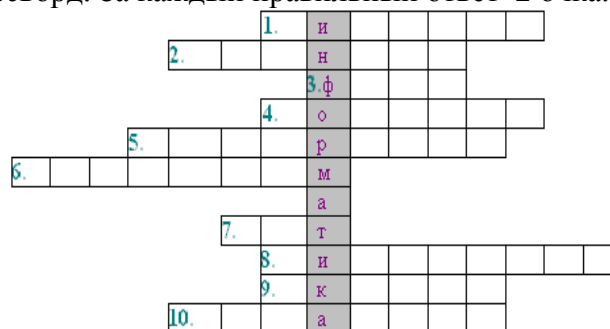
1. на ошупь (горох, пшено, рис)
2. по запаху (лавровый лист, чеснок, кофе)
3. на слух (колокольчик, часы)

Слово предоставляется жюри.

### **4 конкурс. Конкурс капитанов «Разгадай кроссворд».**

Приглашаю капитанов команд.

Вам нужно разгадать кроссворд. За каждый правильный ответ 2 очка.



- 1) Гибкий магнитный диск.
- 2) Устройство вывода информации на бумажный носитель.
- 3) Информация, хранящаяся на устройстве внешней памяти под определенным именем.

- 4) Устройство вывода информации.
- 5) Алгоритм, записанный на языке программирования.
- 6) Совокупность четко сформулированных правил для решения задачи за конечное число шагов.
- 7) Наименьшая единица измерения информации.
- 8) Жесткий диск.
- 9) Оптическое устройство ввода информации.
- 10) Приложение Microsoft Word – это текстовый...

**Пока капитаны разгадывают кроссворд, я объявляю следующий конкурс для наших команд**

**5 конкурс «Слова, оснащённые компьютером»**

Отгадайте слова, содержащие известную аббревиатуру ПК (Персональный Компьютер). Та команда даёт ответ, которая первая поднимет руку. За выкрики балы снимаются.

1. \_\_ ПК \_ (Детская сказка.)
2. \_\_ ПК \_ (Головной убор с козырьком.)
3. \_\_ ПК \_ (Мелкая частица деревяшки.)
4. \_\_\_ ПК \_ (Застёжка и острая канцелярская принадлежность.)
5. \_\_\_ ПК \_ (Лоскут ткани для хозяйственных нужд.)
6. \_\_\_ ПК \_ (Птица, бегающая по дну водоёма.)
7. \_\_\_ ПК \_ (Зажим для бумаг.)
8. \_\_\_ ПК \_ (Положительный результат похода в магазин.)
9. \_\_ ПК \_ (Часть печи)

Оляпка - водяной воробей, ныряющий воробей, национальная птица Норвегии

**6. Конкурс “В мире кодов”**

Ребята, вы знаете, что информация может поступать от источника к приёмнику с помощью условных знаков - кодов.

А кто из вас слышал фамилию Морзе? А чем известен этот человек?

Морзе известен тем, что придумал шифр, в котором буквы алфавита представляются в виде точек и тире.

Вам нужно, используя азбуку Морзе, расшифровать сообщение. (придумал кодировку букв в виде точек и тире) За правильный ответ команда получает 2 б.

<b>А</b>	· –	<b>К</b>	– · –	<b>Ф</b>	· · – ·
<b>Б</b>	– · · ·	<b>Л</b>	· – · ·	<b>Х</b>	· · · ·
<b>В</b>	· – –	<b>М</b>	– –	<b>Ц</b>	– · · ·
<b>Г</b>	– – ·	<b>Н</b>	– ·	<b>Ч</b>	– – – ·
<b>Д</b>	– · ·	<b>О</b>	– – –	<b>Ш</b>	– – – –
<b>Е, Ё</b>	·	<b>П</b>	· – – ·	<b>Щ</b>	– – · –
<b>Ж</b>	· · · –	<b>Р</b>	· – ·	<b>Ы</b>	– · – –
<b>З</b>	– – · ·	<b>С</b>	· · ·	<b>Э</b>	· · – · ·
<b>И</b>	· ·	<b>Т</b>	–	<b>Ю</b>	· · – –
<b>–</b>	– · · · · –	<b>У</b>	· · –	<b>Я</b>	· – · –

..	-.	....	----	...
--	.-	-----	..	.....
-----	.....	-	----	...
..	.....	.-		

Ответ: Информация – это сила.

### 5 конкурс «Художники»

Один из представителей каждой команды должен в графическом редакторе Paint нарисовать рисунок по образцу. На работу отводится 5 минут.

Жюри оценивает работы. Самая аккуратная и наиболее похожая на образец работа получает 2 балла.



От улыбки станет всем светлей!  
От улыбки даже радуга проснется!



### 7. Конкурс «Отгадай ребус!»

Все члены команды отгадывают ребусы. Отвечает та команда, которая первой подняла руку.

Жюри считает количество правильных ответов и начисляет соответствующее количество баллов.





Пока жюри подводит промежуточные итоги, мы с вами немного отдохнем



### 8 конкурс «Форматируем текст»

1 участник садится за компьютер.

Задача участника - задача быстрее и правильнее соперника набрать и отформатировать текст, как указано в задании.

(Шрифт Times New Roman, размер – 14, выравнивание – по центру, начертание – курсив, цвет – синий)

**Умная, послушная,  
К сыру равнодушная,  
Кота не раздражает,  
Хозяев уважает,  
По коврику гуляет,  
Хвостиком виляет,  
Курсором управляет.**

Пока участник набирает текст, следующий конкурс.

### **9 конкурс «Замени букву»**

В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.

1. Бант
2. Блик
3. Интернат
4. Клок
5. Профессор
6. Штифт
7. Писк
8. Буфет
9. Драйзер
10. Суть

### **Последний конкурс «Передача информации».**

При любом обмене информацией должны существовать её приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла. Сейчас две команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов.

На подготовку командам дается минута.

Прошу капитанов получить у меня задание.

### **Задание конкурса:**

изобразить мимикой и жестами:

для команды 1: компьютер завис

для команды 2: мальчика, играющего в компьютерную игру

### **Подведение итогов**

#### **Учитель:**

Вот закончилась игра.

Результат узнать пора.

Кто же лучше всех трудился

И в турнире отличился?

Слово предоставляется жюри.

- Спасибо всем. Пока наше уважаемое жюри подводит итоги четырех конкурсов, предлагаю вам на листах ответить на следующие вопросы:

1. Напишите фамилию самого умного.
2. Напишите фамилию самого веселого.
3. Напишите фамилию самого находчивого.

- Соберите и отнесите, пожалуйста, жюри. Награждение победителей.

## Запасной конкурс

Используя команды исполнителя чертёжник построить рисунок на координатной плоскости

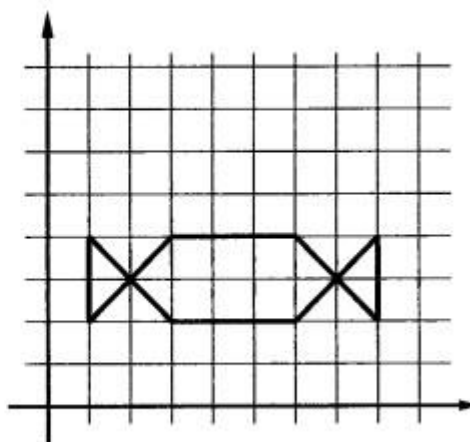
**использовать** Чертёжник

**алг**

**нач**

```
.поднять перо  
.сместиться в точку (1, 2)  
.опустить перо  
.сместиться в точку (1, 4)  
.сместиться в точку (3, 2)  
.сместиться в точку (6, 2)  
.сместиться в точку (8, 4)  
.сместиться в точку (8, 2)  
.сместиться в точку (6, 4)  
.сместиться в точку (3, 4)  
.сместиться в точку (1, 2)
```

**кон**

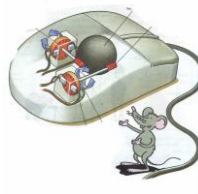


### 1. Игра с болельщиками «Закончи стихотворение».

Пока один человек из команды рисует, остальные участвуют в следующем конкурсе. На экране монитора появляются вопросы, на карточках записываются ответы и затем сдаем ответы в жюри и проверяем.

Жюри засчитывает количество правильных ответов. За правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Скромный серый колобок,  
Длинный тонкий проводок,  
Ну а на коробке -  
Две или три кнопки.  
В зоопарке есть зайчишка,  
У компьютера есть ...  
(Мышка)



2. А теперь, друзья, загадка!  
Что такое: рукоятка,  
Кнопки две, курок и хвостик?  
Ну конечно, это ...  
(Джойстик)



3. Словно смелый капитан!  
А на нем - горит экран.  
Яркой радугой он дышит,  
И на нем компьютер пишет  
И рисует без запинки  
Всевозможные картинки.  
Наверху машины всей  
Размещается ...  
(Дисплей)



4. Около дисплея - главный блок:  
Там бежит электроток  
К самым важным микросхемам.  
Этот блок зовут ...





*(Системным)*

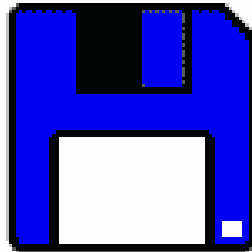
5. По клавишам  
прыг да скок -  
Бе-ре-ги но-го-ток!  
Раз-два и готово -  
Отстучали слово!  
Вот где пальцам физкультура  
Это вот - ...

*(Клавиатура)*



6. В ней записаны программы  
И для мамы, и для папы!  
В упаковке, как конфета,  
Быстро вертится ...

*(Дискета)*



7. И компьютеры порой  
Говорят между собой,  
Но для этого одна  
Им штукovina нужна.  
К телефону подключил -  
Сообщение получил!  
Вещь, известная не всем!  
Называется ...

*(Модем)*



8. Для чего же этот ящик?  
Он в себя бумагу тащит  
И сейчас же буквы, точки,  
Запятые - строчка к строчке -  
Напечатает картинку  
Ловкий мастер  
Струйный ...

*(Принтер)*



**Самоанализ о внеклассном мероприятии,  
проведенного учителем информатики Юдановой И.Н.**

**Класс:** 5, 6

**Предмет:** информатика

Внеклассное мероприятие – викторина «Инфорзнайка» проведена между 6б и 7б классами. В мероприятии участвовали по 6 учеников с класса.

**Цель:** развитие мыслительной способности, находчивости, смекалки; воспитание ответственности, организованности; привитие навыков полезного провождения.

**Оборудование:** раздаточный материал (кроссворд, ребусы, лист ответа, задания для работы за компьютером), персональный компьютер, презентация.

Для реализации поставленной задачи была проведена предварительная подготовка:

- 1) Сбор информации;
- 2) Заготовки карточек для групп;

Основная форма организации деятельности школьников – групповая, что обусловлено традициями проведения викторины, формат которой я старалась сохранить. Это было верное решение, так как работа в группах позволяет детям развить коммуникативные навыки в группах. Мне же это позволило сделать педагогические наблюдения: как дети общаются между с собой, какая атмосфера в классе.

В целом, группа проявила себя спокойно, все дети были активны, доброжелательны, не боялись вступать в диалог. Учащиеся были привлечены к активному умственному труду, т.к. были заинтересованы, прилежны и дисциплинированы. Этому способствовала смена видов деятельности: работа с персональным компьютером, работа с учителем.

Содержание мероприятия подобрано для развития у учащихся интеллектуального мышления. На мероприятии можно отследить межпредметную связь с такими дисциплинами, как: изо, русский язык, информатика.

Методы и приемы работы соответствуют содержанию материала, типу мероприятия, цели и возрастным особенностям учащихся.

По ходу занятия предусматривалось развитие логического мышления посредством выполнения практического задания.

Задания имели не только теоретический характер, но и практический. Учащиеся должны были выбрать по два ученика с класса для выполнения практической работы за компьютером, это нарисовать рисунок в программе Paint, и напечатать стихотворение в текстовом редакторе.

Итоги были подведены объективно. Рефлексия показала, что мероприятие прошло на высоком эмоциональном подъеме и имело большое познавательное значение.

- 1) Мероприятие вызвало интерес у учащихся, прошло организовано;
- 2) Поставленные задачи реализованы, материал использован в полном объеме;
- 3) С воспитательной точки зрения урок способствовал формированию у детей интереса к предмету. Я считаю, урок поставленных задач достиг. Все этапы взаимосвязаны между собой и выполнены

<p>Задание №1. <b>Конкурс «Мозаика»</b> Вам необходимо собрать из кусочков изображение устройство компьютера и назвать его.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ТАЙНЫ КОМПЬЮТЕРА.</b></p> <p>Задание №3. <b>Антианаграмма.</b> Из слов на карточке составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Овод, диск</li> <li>2. Грамм, порог.</li> <li>3. Бег, май, там.</li> <li>4. Ель, писк.</li> <li>5. Сор, процесс.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>ТАЙНЫ КОМПЬЮТЕРА.</b></p> <p>Задание №4. <b>Конкурс «В мире кодов»</b> Информация может поступать от источника к приёмнику с помощью условных знаков. Я предлагаю вам декодировать следующую запись, зашифрованную азбукой Морзе:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) _ . . . . _ . . . .</li> <li>2) _ _ . _ . _ . _ . _ . _ . _ .</li> <li>3) _ _ _ . . . . . . . _ . _ .</li> <li>4) . . . . . _ . . . . . . . . . .</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРАКТИКУМ</b></p> <p>Задание №6. <b>«Собираем Чебурашку».</b> На рабочем столе открыть папку Рисунок → с помощью программы Paint открыть файл Чебурашка. Путём команд «копирование», «отразить/повернуть», «вставка» создать рисунок.</p>	<p style="text-align: center;"><b>КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРАКТИКУМ</b></p> <p>Задание №2. <b>«Форматируем текст»</b> С помощью программы Word Pad оформите пригласительный билет последующему образцу:</p> <p style="text-align: center;"><b>Пригласительный билет</b> <i>Дорогой друг!</i> Приглашаем тебя <u>1 апреля</u> <b>На праздничный ужин</b> <b>В деревню Простоквашино!</b> Дядя Фёдор.</p>
<p style="text-align: center;"><b>КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРАКТИКУМ</b></p> <p>Задание №3 <b>«Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор».</b> Задумайте любое трёхзначное число. С помощью Калькулятора выполните следующую цепочку преобразований: Умножьте задуманное число на 3; К ответу прибавьте 9; К ответу прибавьте 15; Из ответа вычтите 3; Разделите ответ на 3; Вычтите из ответа задуманное число.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА</b></p> <p>Задание №1. <b>Конкурс «Горы вирусов».</b> Вам необходимо передать информацию невербальным способом, то есть с помощью мимики и жестов.  Мальчика, играющего в компьютерную игру.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА</b></p> <p>Задание №2. <b>Конкурс «Слова, оснащённые компьютером»</b> Отгадайте слова, содержащие известную аббревиатуру ПК (Персональный Компьютер).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. _ _ ПК _ (Детская сказка.)</li> <li>2. _ _ ПК _ (Головной убор с козырьком.)</li> <li>3. _ _ ПК _ (Мелкая частица деревяшки.)</li> <li>4. _ _ _ ПК _ (Застёжка и острая канцелярская принадлежность.)</li> <li>5. _ _ _ ПК _ (Лоскут ткани для хозяйственных нужд.)</li> <li>6. _ _ _ ПК _ (Птица, бегающая по дну водоёма.)</li> </ol>

	<p>Оляпка - водяной воробей, ныряющий воробей национальная птица Норвегии</p> <p>7. ____ ПК _ (Зажим для бумаг.)</p> <p>8. ____ ПК _ (Положительный результат похода в магазин.)</p>
	<p>ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА</p> <p>Задание №4. <b>Конкурс «Замени букву»</b></p> <p>В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>11. Бант</li><li>12. Блик</li><li>13. Интернат</li><li>14. Клок</li><li>15. Профессор</li><li>16. Штифт</li><li>17. Писк</li><li>18. Буфет</li><li>19. Драйзер</li><li>20. Канат</li></ol>



**От улыбки станет  
всем светлей!  
От улыбки даже  
радуга проснется!**