

Тема урока: «Урок-игра. Секретные материалы».

Цели мероприятия:

- раскрыть знания и способности учащихся;
- узнать новое в области информатики;
- повысить интерес учащихся к информатике;
- воспитывать аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, тесное общение детей;
- развивать творческое мышление детей, чувство взаимовыручки.

Тип мероприятия: игра-соревнование команд.

Методы: конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.

Участники: команды учащихся 9-11-х классов.

Ход конкурса:

Конкурс №1. «Х-разминка».

Правила: Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 1 балла. Команды отвечают по очереди. В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.

Команда _____

1. В чем измеряется размер шрифта (*пункт, кегль*)
2. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и флешкой? (*Хранение информации*).
3. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (*Гипертекст*)
4. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (*Пиксель*)
5. Главный компьютер многоканальной локальной сети. (*Сервер*)

Команда _____

1. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (*Синтаксис*)
2. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (*браузеры*)
3. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах.

4. Последовательность действий со строго определенными правилами выполнения. (*Алгоритм*)
5. Поименованная область на диске со строго определенными правилами выполнения. (*Файл*)

Команда _____

1. Устройство, позволяющее печатать информацию, хранящуюся в памяти компьютера. (*Принтер*)
2. Цифра, появление которой произвело переворот в системах счисления. (*Ноль*)
3. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (*Путь*)
4. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука. (*Мультимедиа*)
5. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (*Зависание*)

Конкурс №2. «Х-марафон».

Правила: в Х-марафоне принимает участие капитан команды, ведущий дает поочередно три подсказки для ответа, если ответ дан после первой подсказки, то команда получает 3 очка, после второй – 2 очка, после третьей – 1 очко, в случае неверного ответа команда лишается права повторного ответа на данный вопрос.

Вопросы и подсказки (по порядку) демонстрируются на экране монитора.

Вопросы:

Вопрос 1

1. Это или 1 или 0, иного быть не может.
2. Об этом говорят, когда идет речь о данных, об объеме информации.
3. Единица измерения информации.

Ответ: *бит.*

Вопрос 2

1. Она встречается в программе, в вычислениях, в рассуждениях.
2. Хорошие ученики ее находят сразу, а плохие ее вообще не могут найти.
3. Она появляется из-за того, что вы неправильно думали, неправильно вычисляли.

Ответ: *ошибка.*

Вопрос 3

1. В персональном компьютере ее много. Она есть внутри и наружи.

2. О ней говорят, что в молодости она хорошая, а в старости пропадает.
Ее можно тренировать.
3. В ней хранится информация.

Ответ: *память*.

Вопрос 4

1. Она может быть у вас дома и у компьютера.
2. Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.
3. А в компьютерной графике без нее как без рук!

Ответ: *мышь*.

Вопрос 5

1. Это бывает в каждой программе.
2. Оно помогает вам выбрать нужные команды.
3. Это подают в ресторане.

Ответ: *меню*.

Вопрос 6

1. Это нужно и программисту, и пользователю, и секретарю.
2. Так называют дяденьку, который создает газету.
3. Без него нельзя создать текст.

Ответ: *редактор*.

Вопрос 7

1. Это есть у каждого человека.
2. Он бывает формальный и естественный.
3. На нем объясняются все программисты с ПК.

Ответ: *язык*.

Вопрос 8

1. Это бывает на экране.
2. Его можно перемещать.
3. Он отмечает позицию, куда вводим информацию.

Ответ: *курсор*.

Вопрос 9

1. для какой операции нужен буфер обмена (в общем)
2. Ctrl+C
3. как еще называют повторение за кем-либо

Ответ: *копирование*

Конкурс №3. «X-родственник».

Задание. Перед вами – таблица с двумя колонками текста. В левой колонке перечислен ряд фамилий известных людей и название фирмы, а в правой – формулы, названия алгоритмов, программ, ПК, языков программирования и т.п. Необходимо найти связи между ними – указать пары номеров фамилий (фирмы) и номеров соответствующих им названий формул и т.п.

1. Винер Н.	1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
2. Гейтс Б.	2. Алгоритмический язык
3. Герон	3. Телеграфный код
4. Евклид	4. Microsoft
5. Ершов А.П.	5. Norton Commander
6. Лебедев А.С.	6. $c^2 = a^2 + b^2$
7. Морзе С.	7. Счетные палочки
8. Нортон П.	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
9. Пифагор	9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
10. Фибоначчи	10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
11. Вирт Н.	11. Windows
12. Непер Дж.	12. Язык программирования Паскаль
13. Microsoft	13. Кибернетика

Ответы:

1 — 13, 2 — 4, 3 — 9, 4 — 1, 5 — 2, 6 — 10, 7 — 3, 8 — 5, 9 — 6, 10 — 8, 11 — 12, 12 — 7, 13 — 11 (первыми указаны номера из левой колонки).

Конкурс №4. «X-логика».

Правила:

Приглашаются по 1 участнику от команды. В двух местах расположены стулья с надписями “ИСТИНА” и “ЛОЖЬ”. Ведущий проговаривает повествовательное предложение. Цель игроков – определить: данное высказывание - ложь или истина и первым занять соответствующий стул. За каждый правильный ответ выставляется 1 балл.

Вопрос	Ответ
В ноябре 31 день	Ложь, 30 дней
В слове КЛАВИАТУРА 11 букв	Ложь, 10 букв
Элементы, из которых состоит компьютер, называют устройствами.	Истина
В Англии есть города Винчестер и Адаптер.	Ложь
У первых версий ПК отсутствовал жесткий магнитный диск.	Истина
Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно	Истина (в разных папках)

одинаковыми именами.	
Река Тигр носит имя домашнего животного.	Ложь (<i>дикого</i>)
Число, определяющее систему счисления, называют основанием.	Истина
Машина Блеза Паскаля быстро выполняла умножение многозначных чисел.	Ложь (<i>сложение</i>)
Один байт больше одного мегабайта.	Ложь

Конкурс №5. «X- театр».

Задание: Используя пантомиму, команды подготовят выступление по одной из тем:

Информационные процессы.

Правила техники безопасности.

Работа с фрагментами текста в Word.

Подведение итогов.

Итак! Сейчас после подсчёта результатов, уважаемое жюри объявит победителя. А пока жюри ведет подсчет баллов для каждой команды, давайте обсудим наш урок. Что вам понравилось? А что нет? Какой конкурс понравился вам больше всего?

Итак! Даём слово уважаемому жюри для объявления результатов.

После объявления результатов, идет награждение, награждаются 3 команды грамотами (1, 2 и 3 место). Всем спасибо, до свиданья!

Литература:

1. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике // Информатика № 23/2004.
2. Информатика в школе: Приложение к журналу “Информатика и образование”. №5 – 2003. – М.: Образование и Информатика, 2003. – 136с.: ил.