# ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ «ИНФОРМАТИКА»

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

**Цель:**

* *Закрепить и обобщить знания учащихся по темам «Устройство ЭВМ», «Основные клавиши», «Текстовый редактор», «Графический редактор».*
* *Сформировать умения работать с текстовым и графическим редакторами.*
* *Привить любовь к предмету.*

**Оформление:**

* 10 компьютеров с загруженным текстовым редактором из пакета “SCOOLWORKS”;
* 2 компьютера с загруженным графическим редактором “SPLASH”;
* бумажные паровоз и домики с названиями станций;
* секундомер;
* 2 кроссворда;
* карточки с названием клавиш;
* 2 удочки с магнитами;
* 8 “рыбок” с номерами вопросов;
* “океан” (из бумаги);
* карточки с заданиями для капитанов;
* кодоскоп;
* грамоты для награждения.

**Слово учителя.**

Полгода назад мы начали изучать новый предмет «Начала информатики». Сегодня мы проводим игру «Путешествие в страну Информатика» для того, чтобы увидеть насколько хорошо вы усвоили этот новый и сложный предмет.

Наш путь по стране «Информатика» будет проходить через 7 станций – конкурсов, в результате которых будет выявлена команда – победитель.

Занимайте свои места в нашем виртуальном паровозе, поехали.

В начале пути команды представят друг друга. Каждая команда обыгрывает свое название и представляет эмблему.

## 1 станция – «КЛАВИАТУРА»

На этой станции проверим насколько хорошо вы знаете назначение клавиш. Я буду задавать вопросы обеим командам, а вы поднимаете карточку с названием нужной клавиши.

*Вопросы:*

1. Назовите клавиши удаления символов (DELETE, BACKSPACE)/
2. Какая клавиша помогает вставить пропущенный символо? (INSERT).
3. Клавиша выхода из текущего режима? (ESC).
4. Какая клавиша заставляет курсор прыгнуть в конец строки? (END).
5. С помощью какой клавиши можно увидеть предыдущую страницу текста на экране? (PAGE UP).
6. Клавиша ввода информации? (ENTER).
7. Чтобы перейти в начало строки, надо нажать клавишу . . . (HOME).

## 2 станция «СТАНЦИЯ ЭРУДИТОВ»

Каждая команда получает кроссворд, на разгадывание которого дается 3 минуты.

Побеждает команда, которая быстрее и правильнее справиться с заданием.

Предпоследняя станция нашего пути – «Город художников». К ней мы должны подойти подготовленными. Поэтому давайте выберем от каждой команды по 2 художника, которые за 15 минут в графическом редакторе создадут рисунок по теме «Последний звонок».

*Оцениваются:*

* максимальное использование инструментов (3 балла);
* насыщенность (3 балла);
* эстетическое качество рисунков (4 балла).

## 3 станция «РЫБАЛКА»

Приглашаю от каждой команды по одному заядлому рыболову.

Необходимо из океана выловить по 4 золотые рыбки. На каждой рыбке указан номер- это вопрос, на который команде предстоит отвечать.

*Вопросы:*

1. Назовите инструменты графического редактора.
2. Назовите известные вам устройства ввода информации.
3. Для чего служит и из каких частей состоит «мозг» компьютера?
4. Перечислите 5 примеров графической информации.
5. Как называется первый электронный  цифровой компьютер, созданный в США в 1946 году?
6. Кто был первым создателем компьютера в нашей стране?
7. Встретились три подруги: Белова, Краснова, Чернова. Девочка в белом платье говорит Черновой: «Нам надо поменяться платьями, а то цвет наших платьев не соответствует фамилии». Кто в какое платье одет?
8. Какая буква продолжает цепочку Б, В, Г, Д, Ж, З, . . .? Объясните почему?

## 4  «Станция РЕДАКТОРОВ»

На каждое рабочее место в текстовом редакторе загружено четверостишие стихотворения, в котором переставлены строки.

В 1999 году все люди отмечали 200-летие со дня рождения А.С. Пушкина, и, конечно вам известно его замечательное стихотворение «У Лукоморья…». Но, к сожалению, оно было испорчено злым компьютерным вирусом. Сейчас вы, как будущие компьютерные гении, поможете воссоздать четверостишие из этого стихотворения.

Подсказка: использовать алгоритм переноса.

## 5 «Станция КОДИРОВАНИЯ»

Настало время показать себя капитанам.

Помните рассказ Конон-Дойля «Пляшущие человечки», преступник применял оригинальный код для записи своих угроз.

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 мы договорились, то уже получается код или шифр.

Сейчас за 3 минуты капитаны попытаются расшифровать тексты сообщений и способы их кодирования.

*Задания:*

*1 команда  -* АРУТАИВАЛК,

*2 команда  -* КОМЛЯПЬЮЛЯТЕПЛЯ.

## 6 станция «ГОРОД ХУДОЖНИКОВ»

Проверка рисунков, сделанных представителями команд в графическом редакторе.

## 7 станция «ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ»

Каждой команде было предложено домашнее задание сочинить сказку на тему «Компьютер». На этой станции представители команд читают свои сказки.