# «Турнир знатоков информатики»

**Задачи:**

* Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
* Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
* Развитие логических способностей

**Цели мероприятия:**

* **Воспитательная**:воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности;
* **Учебная:** теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме
* **Развивающая:** развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

**Оборудование и материалы:**

* листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
* бланк для жюри (Приложение 1)
* листы ответов для жюри (Приложение 2)
* оформление доски: плакаты, цветное название мероприятия, эпиграф (“Кто владеет информацией, тот управляет миром”)
* магнитофон с записями легкой музыки и бодрой для начала мероприятия
* призы

**Организация мероприятия**

* 3 команды по 6 человек в каждой (количество команд – количество классов в параллели)
* Дома команды должны были продумать название, эмблему, выбрать капитана, придумать приветствие соперникам и 3 вопроса

**Ход соревнования**

**Ведущий**: Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпиграфа: “Кто владеет информацией, тот владеет миром!” Информация для человека – это, прежде всего, знания

Разрешите представить вам членов жюри (идет представление).

А теперь давайте познакомимся и с нашими командами (идет представление команд).

Итак, команды готовы? Болельщики готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

### 1  тур.  Он  называется  "Дальше,  дальше,  дальше..."

Сейчас мы будем задавать вопросы, а вы должны быстро давать на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше".

**“Дальше, дальше, дальше...” (1 балл правильный ответ) (3 мин)**

**Вопросы для команды 1.**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.
/информатика/
2. Организованная последовательность действий.
/алгоритм/
3. Устройство ввода информации.
/клавиатура/
4. Набор символов алфавита русского языка.
/кириллица/
5. Сколько байт в одном килобайте.
/1024/
6. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.
/сканер/

**Вопросы для команды 2.**

1. Минимальная единица измерения кол-ва информации.
/бит/
2. Перечень файлов
/каталог/
3. Пересылка данных с носителя данных в основную память
/загрузка/
4. Универсальное электронное устройство обработки информации
/ЭВМ/
5. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране
/курсор/
6. Алгоритм, записанный на языке программирования
/программа/

**Вопросы для команды 3.**

1. Центральное устройство компьютера
/процессор, системный блок/
2. Сколько бит в одном байте
/8/
3. Поименованная область внешней памяти
/файл/
4. Программы для подключения внешней памяти
/драйверы/
5. Небольшая программа ,которая может приписывать себя к другим программам
/вирус/
6. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск; принтер. (Ответ: магнитный диск)

***Жюри подводит итоги этого тура***

А сейчас у нас игра со зрителями.

### Игра со зрителями

1. Какое из 2-х сообщений содержит меньше информации с точки зрения информатики?
А. Backspase
B.**Computer**
2. Иван нажимает клавиши клавиатуры со скоростью 2 клавиши в сек. За сколько сек. Иван передает информацию с листочка на экран  компьютера «Крокодил Гена»  (7)
3. Память компьютера состоит из ячеек, которые называют байтами В одном байте может хранится один символ. Сколько байт нужно для хранения сообщения «Что за шум?»  (13)
4. Какой информационный процесс имеет место при печати текста на принтере?
А.Обработка
Б. **Передача**
В. Обработка и хранение
5. Какое устройство относится к устройствам ввода текстовой информации?
А. Текстовый редактор
Б. Экран дисплея
В. **Клавиатура**
Г. Магнитный диск
Д. Процессор

###  Второй тур  начнем с улыбки, так как называется он "Заморочки из бочки"

**2 гейм.** “Заморочки из бочки” (по 5 б. за задачу + по 1 б. за быстр.) (10 мин)

Сейчас вы по очереди будете доставать бочонки с номерами вопросов **.**

**Заморочки**

1. Волк, коза и капуста
2. Переливашка
3. Где золотой ключик ?
4. Ты мне - я тебе
5. Склейка слов
6. Встреча подруг

***1 .Волк, коза и капуста.***

Один человек должен был перевести через реку волка , козу и капусту . Но его лодка была такая маленькая , что он  при каждом переезде мог  взятьс собой или одно животное или капусту.
Между тем волка нельзя было оставлять на берегу одного с козой, т.к. он мог ее съесть . Нельзя было так же допустить, чтобы коза  оставалась одна с капустой , т.к. она могла ее съесть , как при этих условиях перевести все на другой берег?
Составьте алгоритм переправы на другой берег.

**2. Переливашка**

Имеются 2 кувшина ёмкостью 3 л и 8 л. Составьте алгоритм , выполняя который , можно набрать из речки 7 л . воды. (Разрешается пользоваться только этими кувшинами )

**3. Золотой ключик**

Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто , а вынесла 3 коробочки : красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано : " Здесь золотой ключик "; на жёлтой - "Зелёная коробочка пуста "; а на зелёной - "Здесь сидит змея ".Все надписи неверны. Где золотой ключик ?
( ответ - в зелёной )

**4. Ты мне - я тебе.**

Команды обмениваются заранее подготовленными вопросами (3 вопроса )

**5. Склейка слов.**

С помощью ЭВМ можно решать различные задачи, в том числе и обработка текстов.
Соедините слова 1 столбика со словами 2 столбика так, чтобы получились другие слова.

пар          -            кон
диск         -            азия
ком          -            оса
кипа         -            ус
гимн         -            овод
бой           -            пот
пол           -            рак
бал            -            кость
приз          -           рис

**6. Встреча подруг**

Встретились 3 подруги: Белова, Краснова, Чернова. Девочка в белом платье говорит Черновой: «Нам надо всем поменяться, а то цвет наших платьев не соответствует фамилиям».Кто в какое  платье одет?
(ответ Чернова – в красном, Краснова – в белом, Белова – в черном)

А сейчас, пока жюри проводит итоги этого гейма у нас игра со зрителями.

### Игра со зрителями -  исполнение частушек

**Частушки**

Исполнить частушки ( раздать участникам напечатанные на листочках )

Видно милого по морде
Ночевал сегодня в WORD'е
По походке видно сразу
В "Лексиконе " был, зараза.

\* \* \*

Мил сказал, что в Интернете
Все продукты есть на свете
Я с кошёлкой в Интернет-
Враки всё, продуктов нет.

\* \* \*

Программиста полюбила,
А он смотрит в монитор
Не целует, не ревнует -
На фиг нам такой партнёр.

\* \* \*

Мой милёнок - иностранец
Помешался до того -
Обещал прислать по почте
Электронное письмо.

\* \* \*

У меня с моим дружком
Работёнка клёвая :
База данных у него,
У меня торговая.

\* \* \*

Купил давеча компьютер -
Вроде было всё  " о'кей "
А недавно спохватился :
Нету кнопки " any key "

**Жюри объявляет счет**

### Третий тур  «Конкурс капитанов»

**Настало время показать себя капитанам.**

Помните в рассказе Артура    Конан-Дойля «Пляшущие человечки», преступник применял оригинальный код для записи своих угроз. Одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и даже совсем разными 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 и объяснить способы кодирования.

Капитанов команд попрошу получить задания.

Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:

1. Поса шила ф фасе.
2. Коляманлядаля.
3. Акитамрофни.

**Ответы:**

1. Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)
2. Команда.  (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)
3. Информатика. (способ кодирования: слово пишется наоборот)

### Игра со зрителями

Изобразить мимикой и жестами:

***I команде:***

1. Принтер
2. Компьютер завис

***II команде:***

1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру

***III команде:***

1. Защитный экран
2. Неисправный дисковод

### Четвертый тур  «Конкурс – прочти слова» (5 мин.)

В табличках приведены слова, связанные с информатикой и компьютерами, причем буквы слов записаны “змейкой”, то есть они могут быть записаны в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, снизу вверх и т.д.), но не по диагонали.

**Задание**


Примечание: ответы каждая команда записывает на листочке со своим названием и сдает жюри, время сдачи учитывается.

### Пятый тур «Разгадай ребус»



### Шестой тур «Опознай пословицу».

Этот конкурс можно провести, используя заранее подготовленную мультимедиапрезентацию (см. CD-диск), или с помощью надувных шаров.
В надувные шары поместить скрученные в тонкие трубочки листы с текстом измененных пословиц. К шарам по очереди подходят участники команд, прокалывают шар булавкой, берут листок с заданием, читают пословицу и дают правильную интерпретацию. За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 1 балл. Если участник команды затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

|  |  |
| --- | --- |
| **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.    |
|   Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.    |   Всяк кулик свое болото хвалит.  |

**Приложение 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Конкурс**  | **Максимальный бал**  | **1 команда**  | **2 команда**  | **3 команда**  |
| **Представление команд**  | 2  |    |    |    |
| **1.Дальше,дальше,дальше**  | 1б.правильн.ответ  |    |    |    |
| **2. Заморочки из бочки**  | по 5 б. за задачу + по 1 б. за быстр.  |    |    |    |
| **Частушки**  | 5  |    |    |    |
| **3.Конкурс капитанов**  | 5  |    |    |    |
| **Конкурс для болельщиков**  | 2  |    |    |    |
| **4.Прочти слова**  | 3+1 за скорость  |    |    |    |
| **Изобразить мимикой**  | 5  |    |    |    |
| **5.Разгадай ребус**  | 5  |    |    |    |
| **6.Опознай  пословицу**  | 5  |    |    |    |
| **Всего:**  |    |    |    |    |
| **Место:**  |    |    |    |    |

**Приложение 2**

**Листок ответов**

**1тур.»Дальше, дальше, дальше»**

1 команда

* + Информатика
	+ Алгоритм
	+ Клавиатура
	+ Кириллица
	+ 1024
	+ Сканер

2 команда

* + Бит
	+ Каталог
	+ Загрузка
	+ ЭВМ
	+ Курсор
	+ Программа

3 команда

* + Процессор, системный блок
	+ 8
	+ Файл
	+ Драйверы
	+ Вирус
	+ Магнитный диск

**Игра со зрителями**

* + Computer
	+ 7
	+ 13
	+ Б
	+ В

**Заморочки из бочки**

* **Пеливашка**
	1. наполнить 8-литровый кувшин водой из реки
	2. наполнить 3-литровый кувшин из 8-литрового
	3. вылить воду из 3-литров. Кувшина
	4. наполнить 3-литровый кувшин из 8-литрового
	5. вылить воду из 3-литров. Кувшина
	6. оставшиеся в 8-литров.кувшине 2 литра перелить в 3-литров.кувшин(теперь в него можно долить только 1 литр)
	7. наполнить 8-литровый кувшин водой из реки
	8. долить 3-литров.кувшин из 8-литров.(теперь в 8 литов.=7 литров воды)
* **Золотой ключик**
	1. В зеленой
* **Встреча подруг**
	1. (ответ Чернова – в красном, Краснова – в белом, Белова – в черном)

**Конкурс капитанов**

* Роза жила в вазе
* Команда
* Информатика