# «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:***

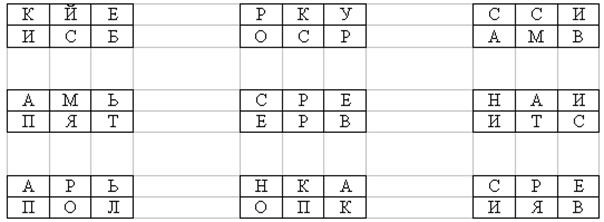
1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру

***III команде:***

1. Защитный экран
2. Неисправный дисковод

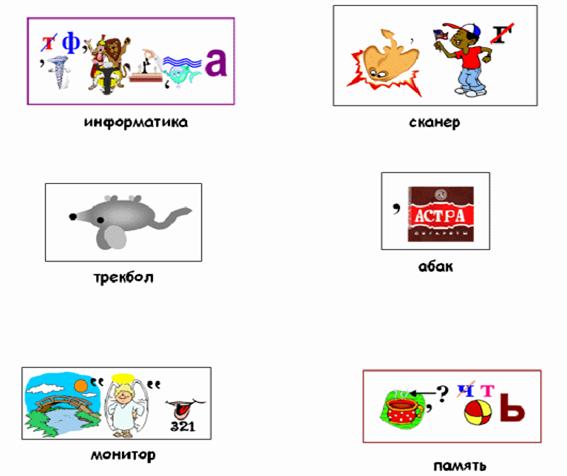
### Четвертый тур  «Конкурс – прочти слова» (5 мин.)

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