

Конспект открытого мероприятия по информатике

для учащихся 6-7 классов

Викторина «Знатоки информатики»

Цели и задачи мероприятия:

- теоретическое повторение материала, изученного ранее;
- воспитание умения работать в команде;
- воспитание уважения к соперникам, чувства ответственности;
- развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- в игровой форме развить у учащихся интерес к информатике и к процессу обучения в целом;

Оборудование:

- карточки с заданиями (кроссворд (6 тур), пословицы (5 тур), понятия и определения (2 тур), текст для печати(6 тур))
- оформление доски (определение «информатики», таблица результатов)
- мультимедийный экран и проектор (для демонстрации слайдо презентации с заданиями)
- компьютеры

Ход мероприятия

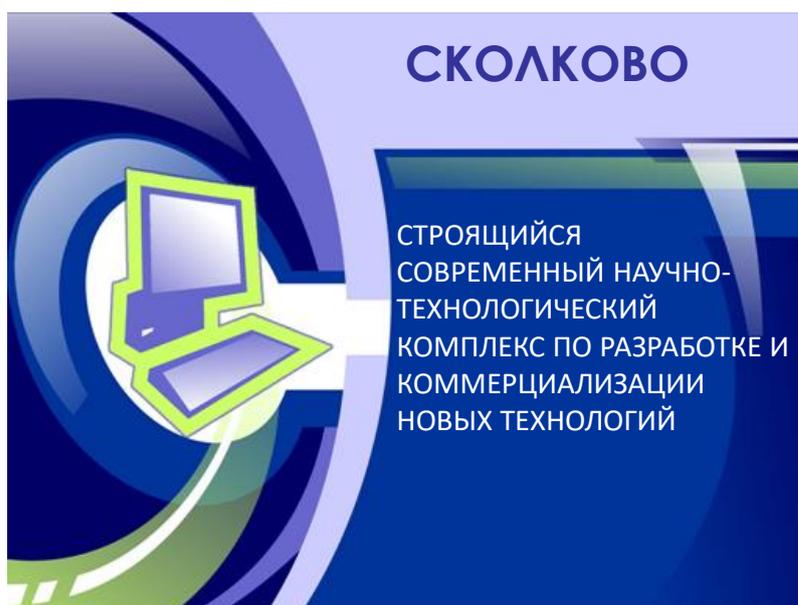
1. Организационный момент.

Обучающиеся делятся на две команды. Команда должна придумать себе название записать его на соответствующей карточке. Все задания сопровождаются соответствующими слайдами на экране)

Ребята, вы часто работаете за компьютером. Информатика включает в себя множество направлений. И сегодня мы проверим, какими знаниями вы обладаете, как вы усваиваете материал, как вы умеете работать. Для этого мы с вами отправимся в Сколково (слайд 2).



Сколково - это строящийся современный научно – технологический комплекс по разработке и коммерциализации новых технологий. Центр нуждается в хороших специалистах, и сегодня мы отберем из вас лучших, определим лучшую команду(слайд 3).



Итак, давайте поприветствуем друг друга, команды, представьтесь. (команды озвучивают названия, которые заносятся в таблицу результатов на доске.

Чтобы определить из вас лучших специалистов, необходимо пройти несколько туров и справиться с заданиями.

Компьютер – это универсальное устройство, которое работает с любой информацией, поэтому, чтобы настроиться на работу, давайте определим соответствие компонентов компьютера человеческим органам (слайд 4)

Обучающиеся называют соответствующие пары, после чего открывается правильный ответ.



Ребята, настроились на работу? Тогда приступаем к заданиям. Но для начала с помощью жеребьевки определим, какая команда будет отвечать первой на задания. На экране перед вами шары с цифрами, под одним из которых спрятано изображение. Та команда, которая угадает, где находится картинка, будет начинать первой (команды по очереди называют числа, пока не найдут картинку).



1 тур «Разминка»

Командам необходимо правильно ответить на вопросы (отвечают по очереди). За каждый правильный ответ команда получает один балл.

Как называется микросхема компьютера, управляющая всеми вычислениями?

- ✓ Модем
- ✓ Адаптер
- ✓ Процессор
- ✓ Сервер



Что можно найти на задней стенке системного блока компьютера?

- ✓ Норы
- ✓ Будки
- ✓ Гнезда
- ✓ Дупла



Как называется главная плата компьютера?

- ✓ Материнская
- ✓ Отцовская
- ✓ Дочерняя
- ✓ Сыновья



Как называют внешние устройства компьютера?

- ✓ Провинция
- ✓ Периферия
- ✓ Галерка
- ✓ Камчатка



По итогам каждого тура в таблицу записываются баллы, заработанные командами.

2 тур «ТСР»

ТСР – это протокол передачи данных, который отвечает за разбиение пакета данных на отдельные файлы и правильную сборку пакета документов при его получении по почте. С помощью такого протокола вам было выслан пакет документов. Однако по пути произошли сбои, и файлы перепутались. Ваша задача собрать документ, а именно, найти среди определений и понятий соответственные.

Вопрос	Ответ
1. Сведения, которые человек получает от окружающей природы и общества.	Информация
2. Устройства ввода информации в компьютер.	клавиатура, мышь, сканер, джойстик и др.
3. Последовательность действий со строго определенными правилами выполнения.	Алгоритм
4. «Огнестрельное» название жесткого диска	Винчестер
5. Поименованная область на диске, содержащая определенную информацию.	Файл
6. Наименьшая единица информации	Бит
7. Технические устройства, осуществляющие передачу звуковой информации.	Колонки, магнитофон и др.
8. Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации.	Почта
9. Назовите фамилию известного ученого, честь которого назван язык программирования.	Паскаль
10. Устройство, позволяющее печатать информацию, записанную в памяти компьютера.	Принтер
11. Человек, составляющий программы.	Программист
12. Устройство, позволяющее считывать в память ПК графическое изображение.	Сканер

По окончании выполнения заданий проводится проверка. На экране появляется ответ, а представитель от каждой команды проверяет собранный документ у команды соперников. Максимальный балл за выполнение задания - 3

3 тур «Секретарь»

Ребята, если вы работаете за компьютером, то часто приходится выполнять работу с документами, набирать тексты. Как правило, этим занимаются секретари. Чтобы быстро справляться с заданиями и не тратить времени на выполнение некоторых операций, существуют горячие клавиши. Вам необходимо определить назначение следующих клавиш клавиатуры при работе с текстовым редактором

Определить функции клавиш

DELETE
ENTER
BACKSPACE
SHIFT + буква
CAPS LOCK
HOME
END
CTRL + SHIFT

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл

4 тур «Разведчики»

Иногда некоторую информацию нам необходимо зашифровать и расшифровывать, как делают разведчики. Так могут делать и программисты, используя различные кодировки. Вам необходимо расшифровать слова, относящиеся к информатике с помощью ребусов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Ребус



Ребус



Ребус



Ребус



5 тур «Техническая поддержка»

Для того, чтобы компьютер мог функционировать, необходимо правильно подключать все устройства, а значит знать их назначение. От каждой команды я приглашаю по одному представителю для выполнения задания.

Обучающиеся занимают места за компьютерами.

На рабочем столе находится документ «Техническая поддержка». Вам необходимо открыть документ и распределить устройства в соответствии с классификацией по группам.



А пока специалисты от каждой команды классифицируют устройства, команды выполняют задание: на карточках представлены «компьютерные пословицы», переделанные из русских пословиц. Командам необходимо вспомнить русские пословицы и поговорки, от которых образовались компьютерные новые пословицы и вписать рядом. После выполнения задания правильные ответы демонстрируются на экране. Для проверки результатов команды обмениваются карточками с заданиями.

	ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
1	Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
2	Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не смотрят.
3	Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается.
4	Что из Корзины удалено, то пропало.	Что с возу упало, то пропало.
5	За одного хакера семь кандидатов наук дают.	За одного битого семь небитых дают.

	ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
1	Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь.
2	В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят.
3	Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет
4	Вирусом бояться – в Интернет не ходить.	Волков бояться – в лес не ходить.
5	Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

Затем проверяются результаты выполненных заданий на компьютере по классификации компьютерных устройств. Для этого приглашаются представители от каждой команды.

За правильно выполненное задание на компьютере команда получает 2 балла, за отгаданные пословицы максимальный балл - 3

6 тур «Машинисты»

Некоторое время назад, когда компьютеры еще не вошли в обыденную жизнь, печатные тексты печатали на печатающих машинках. Существовала профессия машиниста. Сейчас мы проверим, могли бы вы достичь успехов в этой профессии. Для участия приглашается по одному человеку от команды. Вам необходимо набрать предложенный текст. На клавиатуре тот, кто наберет быстрее, принесет своей команде 2 балла. А пока машинисты работают, команда должна отгадать

кроссворд. Максимальный балл за кроссворд – 3. Необходимо отгадать ключевое слово и остальные сова.

Ключевое слово

Компьютер



7 тур «Блиц-турнир»

Это заключительное испытание. Здесь количество заработанных баллов зависит от вас. Вам необходимо угадать слова. Для этого будет предложено три подсказки. Если вы используете одну подсказку, то зарабатываете 3 балла, если используете вторую подсказку, то ответ оценивается в 2 балла, три подсказки – 1 балл.

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

Ответ:

Q.M.





а) В персональном компьютере ее много. Она
есть внутри и наружи. (3 балла)

б) О ней говорят, что в молодости она хорошая, а
в старости пропадает. Ее можно тренировать. (2
балла)

в) В ней хранится информация. (1 балл)

Q.M.

Ответ:



а) Она может быть у вас дома и у компьютера.
(3 балла)

б) Появление ее дома – редкое явление, а у
компьютера – обычное дело. (2 балла)

в) А в компьютерной графике без нее как без рук!
(1 балл)

Q.M.

Ответ:





а) Это бывает в каждой программе. (3 балла)

б) Оно помогает вам выбрать нужные команды.
(2 балла)

в) Это подают в ресторане. (1 балл)

Q.M.

Ответ:



а) Это нужно и программисту, и пользователю,
и секретарю. (3 балла)

б) Так называют человека, который создает
газету. (2 балла)

в) Без него нельзя создать текст. (1 балл)

Q.M.

Ответ:





- а) Это бывает на экране. (3 балла)
- б) Его можно перемещать. (2 балла)
- в) Он отмечает позицию, куда вводим информацию. (1 балл)

Ответ:

О.М.



В таблицу записываются последние баллы и подсчитываются результаты.

Подведение итогов. Выявление победителя.

Ребята, вы прошли все испытания и мы увидели, какими знаниями вы обладаете, кто хорошо освоил компьютер, а кто не очень, в каких областях науки информатики вам стоит повысить уровень знаний, а где вас уже можно поздравить с хорошими успехами.

Мы с вами возвращаемся из научного центр. Благодарю за участие.

