# Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №12»

Конспект

внеклассного мероприятия

по информатике

«БИТ – большой информационный турнир»

(7-8 классы)

Подготовила

учитель информатики

первой категории

Гусейнова Асият Магомедовна

г.Избербаш

2019 г

# Внеклассное мероприятие по информатике

# "БИТ – большой информационный турнир"

Игра проводится между командами 7 или 8 классов. В каждой команде по 6 человек.

**Цель:**

1. Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
2. Сформировать умения работать с текстовым и графическим редакторами.
3. Привить любовь к предмету.

**Задачи:**

1. Теоретическое повторение материала изученного ранее и практическое его применение;
2. Развитие творческих и логических способностей учащихся.
3. Анализ результатов обучения информатике.
4. Отслеживание практической направленности знаний по информатике.

**Оборудование и материалы:**

1. презентация
2. экран и проектор
3. листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
4. бланк протокола для жюри

**Литература:**

1. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике/М.: БИНОМ, 2006;
2. Дуванов А. А. Азы программирования. Факультативный курс. Книга для учителя + CD. СПб.: БХВ-Петербург, 2005;
3. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике. Сборник заданий. Газета 1 сентября, № 1, 2001 год;
4. Голышева О. Ю. Внеклассное мероприятие по информатике на тему: "Информационный марафон".[http://festival.1september.ru](http://festival.1september.ru/).

А та же в материале использованы задания, опубликованные в журнале «Информатика и образование», следующих авторов:

1. № 6 – 2004г. Т.А.Говоровская, Л.В. Сивец «Информатика в нашей жизни» (тематический вечер);
2. № 5,7 – 2006 г. С.В.Журова «Внеурочные занятия по информатике».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | Деятельность ведущего | **Деятельность участников** |
| **Организационный момент.** | Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, в которой вы будете соревноваться не только в своих знаниях и находчивости, но и сможете продемонстрировать нам свои интеллектуальные способности, уважение к соперникам, стойкость и волю к победе.  Итак, мы начинаем. Но сначала я напомню правила игры:   1. За каждый правильный ответ команда получает баллы. Причем принимаются только те ответы, которые прозвучали, после того как вы подняли руку. 2. Если ответ не правильный – могут отвечать другие команды и та, которая ответит верно, получает баллы. 3. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.   За работой турнира будет следить уважаемое жюри.  Представление членов жюри:  1.  2.  3.  Прежде чем начать турнир предлагаю вашим командам выбрать своих капитанов, которые будут озвучивать решение команды.  Для того чтобы определить порядок выступления команд проведем необычную жеребьёвку. Ваша задача составить как можно больше слов из слова ИНФОРМАТИКА. В этом задании вы так же можете заработать свои первые баллы для команды:  1 балл - команде составившей наименьшее количество слов;  2 балла - команде составившей чуть больше слов, чем предыдущая команда;  3 балла – команде составившей наибольшее количество слов, которая и начнет игру. | **Слушают ведущего.**  **Приветствуют жюри**  **Озвучивают капитанов**  **Выполняют задание. Капитаны представляют результаты по очереди по одному слову.** |
| 1  тур.  "Дальше,  дальше,  дальше..." | Сейчас вы будете выбирать вопросы, и отвечать на них. На дачу ответа у вас всего 5 секунд.  За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл.   1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. /информатика/ 2. Организация последовательности действий. /алгоритм / 3. Устройство ввода информации. /клавиатура/ 4. Сколько байт в одном килобайте. /1024/ 5. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа. /сканер/ 6. Минимальная единица измерения кол-ва информации. /бит/ 7. Специальный индикатор указывающий позицию на экране/курсор / 8. Сколько бит в одном байте /8/ 9. Поименованная область внешней памяти  /файл/ 10. Программы для подключения внешней памяти. Например, принтер без нее не будет печатать./драйверы/ 11. Вредоносная программа которая может приписывать себя к другим программам/вирус / 12. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск; принтер. /магнитный диск/ | **Отвечают на выбранные вопросы.** |
| 2 тур. «Анаграммы» | В этом туре в каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой. Каждой команде по 4 анаграммы.   |  |  | | --- | --- | | 1 команда | Ретьюпомк- компьютер, вредайр- драйвер, демом- модем, лайф- файл | | 2 команда | Ротином- монитор, атексид- дискета, нирперт- принтер, чесвентир- винчестер | | 3 команда | Красен- сканер, локитайб- килобайт, схеромикма- микросхема, пямьта- память |   За каждую правильно разгаданную анаграмму вы будете получать 1 балл. |  |
| **3 Тур. Ребусы** | **В этом туре вам нужно разгадать по 2 ребуса. Вы выбираете и называете цвет блока, за которым скрывается ребус. На его решение у вас всего 1 минута. Приступаем.**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | ПРОГРАММИСТ 13 | ВИНЧЕСТЕР 15 | КУРСОР  21 | | ДИСКОВОД9 | КЛАВИАТУРА | СКАНЕР Рисунок4 | |  |
| **4 тур. Задания для капитанов** | А теперь попрошу выйти капитанов. Сейчас вы сядете за компьютеры и в Word вам нужно будет изобразить рисунок капитана, используя знаки препинания.  ^  #########  ##### КАПИТАН#####  ###########################  ! @ @ !  O! % !O  ! \\_\_\_\_\_/ !  ! !  $$$$$$$$$  $$$$$$$  $$$$$  $$$  $ - символ | **Капитаны команд выполняют задание на компьютере.** |
| **5 тур. Отгадай слово** | **Пока капитаны выполняют свое задание команды, выполняют следующее задание:** Отгадайте слова, содержащие известную аббревиатуру ПК и запишите в бланки ответов, которые лежат у вас на столах.  За каждое правильно отгаданное слово вы получите 1 балл.  1. « \_ \_ ПК \_» (Часть печи. -ТОПКА) 2. « \_ \_ ПК \_» (Холм, курган, вулкан. - СОПКА) 3. « \_ \_ ПК \_» (Орудие труда огородника - ТЯПКА) 4. « \_ \_ ПК \_» (Мелкая частица деревяшки - ЩЕПКА) 5. « \_ \_ \_ ПК \_» (Головной убор или ударная часть гвоздя - ШЛЯПКА) 6. « \_ \_ \_ ПК \_» (Застёжка и острая канцелярская принадлежность - КНОПКА) 7. « \_ \_ \_ ПК \_» (Лоскут ткани для хозяйственных нужд - ТРЯПКА.) 8. « \_ \_ ПК \_» (нога у животного - ЛАПКА.) 9. « \_ \_ \_ \_ ПК \_» (Зажим для бумаг - СКРЕПКА.) 10. « \_ \_ \_ \_ ПК \_» (Положительный результат похода в магазин - ПОКУПКА.) | **Выполняют задания на выданных бланках.** |
| **6 тур. Счастливый случай.** | Ребята, выбирая цифру в этом туре, вы попадете либо на задание и получаете за него очки, либо переход хода. Одна в этом задании есть одна цифра с помощью которой вы заработаете баллы не отвечая на вопрос. Желаю вам всем счастливого случая. | **Выбирают блок и отвечают на вопрос** |
| **7 тур.**  **Ты мне,я тебе** | Команды задают друг другу заранее подготовленные вопросы, за каждый правильный ответ команда получает бал |  |
| **Изобразить устройство** |  |  |
| **Подведение итогов.** | Итак, пройдены все 7 туров. Пока жюри подведет итоги, я предлагаю вам разгадать загадки.  1. Под дисплеем - главный блок:  Там бежит электроток  К самым важным микросхемам.  Этот блок зовут ….. (системный)  2. Там весёлых игр десятки  Друг за другом, по порядку!  Блок системный всё, что нужно,  У него узнает. Дружно трудятся вдвоём  Утром, вечером и днем!  Если ты с устройством дружен,  То и справочник не нужен (Дисковод)  3.В упаковке как конфета,  Быстро вертится … (дискета).  4.Скромный серый коробок,  Длинный тонкий проводок,  Ну а на коробке – две или три кнопки (мышь). | **Разгадывают загадки** |
| **Награждение** | Благодарю вас всех ребята за участие в сегодняшней игре, желаю вам успехов в изучении информатики. Хочется также поблагодарить всех гостей, которые пришли к нам и помогли провести игру, следя за ее ходом. Спасибо за внимание.  Слово Жюри.  До свидания, огромное всем спасибо! | **Слушают. Высказываются.** |