

ПРЕДМЕТНАЯ НЕДЕЛЯ по информатике

Цель

- углубление и расширение знаний, полученных на уроках;
- повышение интереса учащихся к предмету;
- формирование познавательной активности, расширение кругозора учащихся;
- формирование креативных коммуникативных умений;
- развитие личностных качеств и интеллектуальных способностей учащихся;
- систематизация методических приемов и форм организации урочной и внеурочной деятельности учащихся, которые обеспечивают повышение мотивации и познавательного интереса учащихся, способствуют раскрытию их внутреннего потенциала.

Задачи

1. Создание максимально благоприятных условий для получения качественного образования каждым учащимся в зависимости от его индивидуальных способностей, склонностей, культурно образовательных потребностей.
2. Повышение интереса учащихся к учебной деятельности, к познанию действительности и самих себя, а также воспитанию самодисциплины и самоорганизации.
3. Оценка влияния предметной недели на развитие интереса учащихся к предмету.
4. Помощь учителям и учащимся в раскрытии творческого потенциала, организаторских способностей.
5. Создание праздничной творческой атмосферы.

Этапы проведения

1 этап (подготовительный):

До учащихся доводится информация о проведении недели информатики (сроки и перечень конкурсов). Учителем разрабатываются методические материалы по проведению недели информатики.

2 этап (основной) Открытие Недели информатики:

- объявляется план мероприятий;
- доводятся до сведения участников критерии оценивания каждого конкурса.

Согласно плану проведения недели информатики:

- Подготовка грамот и призов;
- Закрытие Недели информатики;
- Подведение итогов и выявление победителей;
- Демонстрация работ победителей и призеров проведенных конкурсов;
- Награждение победителей и призеров конкурсов;

3 этап (заключительный):

- Анализ результатов;
- Выявление способных детей.

План проведения

Дата	Название мероприятия	Участники	Ответственный	Место проведения
Понедельник, 13 февраля	День интеллектуального марафона. Конкурс «Информашки» для 5-6 классов.	5 - 9	Попова Ж. Л.	Каждый класс индивидуально. Кабинет информатики.
Вторник, 14 февраля	День логики.	5 - 9	Попова Ж. Л.	Каждый класс индивидуально.
Среда, 15 февраля	День кодирования.	5 - 9	Попова Ж. Л.	Каждый класс индивидуально.
Четверг, 16 февраля	День алгоритмов. «Турнир знатоков» для 8, 9 класса	5 - 9	Попова Ж. Л.	Каждый класс индивидуально. Кабинет информатики.
Пятница, 17 февраля	Олимпиада для 7 класса «Знатоки информатики». Выставка итогов недели.	7	Попова Ж. Л.	Кабинет информатики.
Понедельник, 20 февраля	Подведение итогов.		Попова Ж. Л.	

Внеклассное мероприятие по информатике "Информашка". 5–6-е классы

Цели: установление межпредметных связей, стимулирование познавательной деятельности учащихся, развитие интереса к предмету, воспитание внимания, расширение кругозора и развитие логического мышления, умение быстро ориентироваться в обстановке.

Оборудование: компьютеры, мультимедийный проектор, презентация, кроссворды.

Возраст учащихся: 5–6-е классы.

Ход мероприятия

1. Организационный момент

Учитель:

- Ребята, сегодня у нас внеклассное мероприятие по информатике. А проведем его в виде состязания наших участников. Если участники не справляются с заданием, то болельщики могут дать ответ.

Представление участников и членов жюри.

2. Конкурсы

1. Конкурс “Отвечай-ка”

1. От Сосновки до Ольховки

Очень быстро, очень ловко,

Не шадя велосипеда,

Мчится Митька-непоседа.

От Ольховки до Сосновки,

С передышкой, с остановкой

На своем велосипеде

Катится степенный Федя.

Рад был Федор

Друга Митю повстречать,

Вот и сели у дороги

Поболтать.

Кто же, Митя или Федя,

На своем велосипеде,

От Ольховки дальше был,

Когда с другом говорил?

(одинаково)

2. Мы – большущая семья.

Самый младший – это я.

Сразу нас не сосчитать:

Юра, Саша, Шура, Клаша,

И Наташа тоже наша.

Мы по улице идем, говорят, что детский дом.

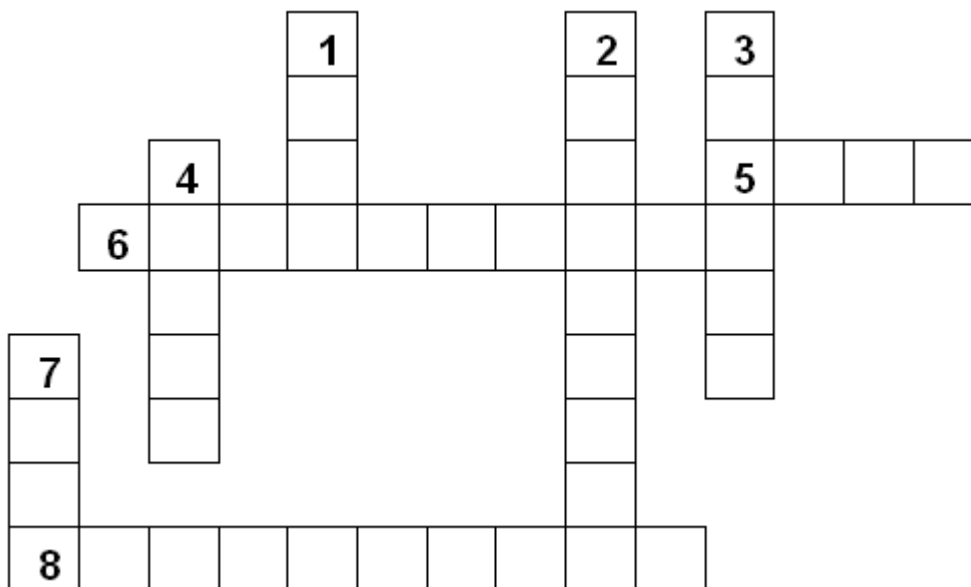
Сосчитайте поскорей,

Сколько нас в семье детей? *(6 детей)*

За правильный ответ 1 балл.

2. Конкурс “Разгадай-ка”

Участники работают в течение 5 минут над кроссвордами и сдают результаты в жюри.



1. Ограниченная рамкой область экрана (*окно*).
2. Центральный ... (*процессор*).
3. Устройство для хранения информации (*память*).
4. До появления компьютера она использовалась как основное средство хранения информации (*книга*).
5. Это устройство названо именем маленького зверька с длинным хвостом (*мышь*).
6. Знания об окружающем мире (*информация*).
7. При нажатии на эту кнопку открывается Главное меню (*Пуск*).
8. Устройство для ввода информации (*клавиатура*).

Максимальная оценка – 8 баллов.

3. Конкурс “Отгадай-ка”

перед вами анаграммы. Надо расшифровать слова и исключить лишнее.

1. КТОР, ШЬМЫ, ОЗКА, УХАМ (крот, мышь, коза, муха)
2. ТЕРМ, МЮЙД, НУТФ (метр, дюйм, фунт)
3. ГРИТ, РУЯГА, СЛОЁ, КОЛВ (тигр, ягуар, осёл, волк)

4. Конкурс “Вычисляй-ка”

Учитель:

Пусть всякий знает,
Кто же лучше вычисляет?
Нам - задачки прочитать,
Вам же думать и считать!

Задание: Расшифруй фамилию известного учёного, именем которого был назван язык программирования

Б	$(24 \cdot 6 + 16) : 7$	20
К	$125 - 72 + 17$	70
П	$27 \cdot 5 - 41$	94
С	$72 : 9 + 10$	18
А	$45 + 122 - 27$	140
Л	$15 \cdot 8 - 9 \cdot 7$	57

5. Конкурс “Наблюдай-ка”

Иван пришел в банк раньше Димы, Маша – позже Димы, Катя раньше Ивана, Таня – позже Маши. Кто пришел раньше всех? Кто – позже всех? В каком порядке приходили посетители? (Расставь под именами цифры)

Таня	Катя	Иван	Маша	Дима
------	------	------	------	------

5	1	2	4	3
---	---	---	---	---

За правильный ответ 1 балл.

6. Конкурс “Текстовый”

Учитель: Задание: нерадивый наборщик взялся набирать пословицы и поговорки, да все перепутал. Помогите наборщику исправить ошибки.

1. один за всех, все за одного.
2. подальше положишь, поближе возьмешь.
3. пришла беда отворяй ворота
4. с миру по нитке, голому рубашка.
5. сила есть, ума не надо.
6. ум хорошо, а два лучше.
7. один с сошкой, а семеро с ложкой.
8. поработаешь до поту, так и поешь в охоту.
9. рано пташечка запела. как бы кошечка не съела.
10. снявши голову – по волосам не плачут.
11. спасибо вашему дому – пойду к другому.
12. ученье свет, а неученье - тьма.

Физкультминутка

Учитель: Пока жюри подводит промежуточные итоги, мы с вами немного отдохнем

Робот делает зарядку

И считает по порядку:

Раз – контакты не искрят,

Два – суставы не скрипят,

Три – прозрачен объектив,

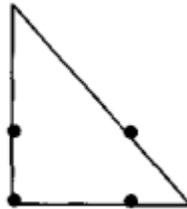
Я исправен и красив.

7. Конкурс “Смекалка”

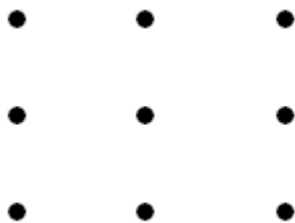
1. Не отрывая карандаша, соедини все точки тремя прямыми линиями и вернись в исходную точку.



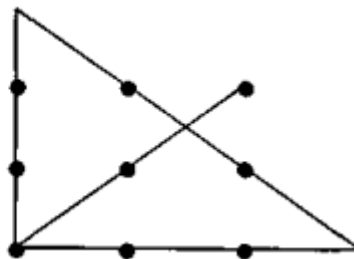
ответ:



2. Соедини все точки четырьмя прямыми линиями.



ответ:



За правильный ответ 1 балл.

8. Конкурс “Шифровка”

Учитель: - Ребята, кто из вас слышал фамилию Морзе? А чем известен этот человек? Морзе известен тем, что придумал шифр, в котором буквы алфавита представляются в виде точек и тире.

Вам нужно, используя азбуку Морзе, расшифровать сообщение.

.. _ . . _ . _ _ _ . _ _ _ _ .

_ _ . _ . _ _ _ _ _ _ _ .

_ . . _ .

_ . . _ _ _ . . _ _ _ . _ . . !

Лучше меньше да быстрее

9. Конкурс “Составляй-ка”

задание. Составить слова из слова ИНФОРМАТИКА.

За каждое слово 1 балл

10. Конкурс “Внимание”

За правильный ответ на вопрос участник получает 1 балл.

1. Устройство ввода информации ... (*мышь, клавиатура*)
2. Компьютерная программа, предназначенная для набора текста ... (*блокнот*)
3. Краткое нажатие на кнопку мыши называется (*щелчок*)
4. Ограниченная рамкой область экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними называется ... (*компьютерное окно*)
5. Клавиша, позволяющая отделить одно слово от другого называется... (*пробел*)
6. Действия по исправлению ошибок и изменению содержания текста называют ... (*редактированием*)
7. Так называлась первая счетная доска ... (*абак*)
8. Окно, с которым в данный момент производится работа, называется... (*активным*)
9. Многие действия на компьютере начинаются с нажатия кнопки ... (*Пуск*)
10. Специальная область оперативной памяти, используемая для хранения копии фрагмента, называется ... (*буфером обмена*)
11. Для печати прописной буквы в тексте используют клавишу ... (*Shift*)
12. Переход на новую строку осуществляют с помощью клавиши ... (*Enter*)

3.Подведение итогов

Учитель:

Вот закончилась игра.

Результат узнать пора.

Кто же лучше всех трудился

И в турнире отличился?

Слово предоставляется жюри.

Награждение победителей и болельщиками, которые больше всех заработали жетоны.

Викторина «Турнир знатоков» для 8-9 классов

Цель: систематизировать знания и умения, полученные в течении обучения информатике и применить их в новых условиях, определить пробелы в знаниях.

Организационная часть

1. Приветствие
2. Представление жюри

Сегодняшнюю викторину судит очень компетентное жюри в составе:

Председатель: человек, который не имеет никакого отношения к информатике, а потому будет очень объективен к участникам, и к тому же обладает самым громким голосом среди учителей, очень тонким юмором и большой популярностью у учащихся: _____

Члены жюри: крупный авторитеты в сфере воспитания молодого поколения; человек, имеющие косвенное отношение к информатике, но прямое к участникам викторины:

Представление команд и капитанов.

1. Конкурс «Визитная карточка»

Капитаны представляют свою команду: ее название.

Основная часть

2. Конкурс «Эрудит»

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)
4. Ноль или единица в информатике (бит)
5. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
6. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
7. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
8. Указание исполнителю (команда)
9. Проблема, которую надо решить (задача)
10. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
11. Символ - разделитель (пробел)
12. Простейший прибор для вычислений (счеты)
13. Гибкий магнитный диск (дискета)
14. Так называют специалистов в своей области (ас)
15. «Мозг» компьютера (процессор)
16. Взломщик компьютерных программ (хакер)
17. Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)
18. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
19. Печатающее устройство (принтер)
20. Указатель местоположения на экране (курсор)
21. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)

22. Место хранения информации (память)
23. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)
24. Начинаящий пользователь (чайник)
25. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
26. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
27. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
28. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)
29. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
30. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)

Предварительный подсчет баллов.

Одновременно проводятся два конкурса - конкурс «Капитанов» и конкурс для всей команды - конкурс «Дешифратор»

3.Конкурс капитанов

Капитанам предлагается вопросы с тремя вариантами ответов. Участник должен выбрать не соответствующий ответ. Правильные ответы выделены.

Адрес – это:

1. Порядковый номер байта ОП.
2. **Порядковый номер элемента массива.**
3. Часть письма в электронной почте.

Вирус – это:

1. **Ошибка в программе.**
2. Возбудитель инфекционного заболевания.
3. Программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

Диск – это:

1. Носитель информации.
2. **Геометрическая фигура.**
3. Спортивный снаряд.

Сеть - это:

1. **Совокупность строк и столбцов в таблице**
2. Рыболовная снасть.
3. Несколько соединенных между собой ПК.

Драйвер - это:

1. Водитель автомобиля.
2. **Переводчик программы на машинный язык.**
3. Программа для обслуживания периферийного устройства.

Конкурс «Дешифратор»

Команде выдаются карточки с пословицами, которые перефразированы на компьютерный лад. Задача ребят перевести их в общепринятую форму. За верный ответ - 1 балл.

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.

Предварительный подсчет баллов.

4.Конкурс «Инфоребусы»

Командам дается по 5 ребусов на компьютерную тематику, необходимо разгадать их течение 5 минут. (Винчестер, память, накопитель, сервер)

5.Конкурс «Все наоборот»

1 правильное словосочетание – 1 балл

Раздаются командам карточки с таблицами, через 5 минут собираются карточки и подводят итоги

Словосочетание наоборот	Исходное словосочетание
Беззвучный микрофон	Звуковая колонка
Видимая папка	Скрытый файл
Гибкое кольцо	Жесткий диск
Долговременный склероз	Оперативная память
Коллективные счета	Персональный компьютер
Бесполезное отсутствие новостей	Полезная информация
Расшифровка отсутствия новостей	Кодирование информации
Отцовский транзистор	Материнская плата
Цветная клавиатура	Черно – белый монитор
Пиратский алгоритм	Лицензионная программа

6.Конкурс «Лингвист»

Дается слово «ИНФОРМАТИКА». Необходимо составить из него существительные, нарицательные в ед. числе за 1 минуту. За 1 слово - 1 балл.

Подсчет баллов, определение победителей.

Олимпиада для 7 класса

Источник	Носитель	Среда передачи	Приемник
1. 	Звук	Воздух	
2. 	Световой сигнал	Воздух	
3. 	Космический радиосигнал	Провода	
4. 	Электрические сигналы	Провода	

A1 (10). В каких строчках таблицы допущена ошибка в цепочке Источник-Носитель-Среда передачи-Приемник (см. рис.)?

- 1) Во всех строчках;
- 2) 2,3,4;
- 3) 2,3;
- 4) 4.

A2 (10). Определи, для кого сообщение о задержке вылета самолета является актуальной информацией?

- 1) Туриста, прилетевшего в аэропорт.
- 2) Туриста, купившего билет на самолет.

- 3) Животных, отправляющихся вместе с хозяевами в полет.
- 4) Службы упаковки чемоданов туристов.

A3 (20). Исключи из предложенных сочетаний слов те, которые невозможны в информатике:

- 1) Линейный алгоритм;
- 2) Циклический алгоритм;
- 3) Круговой алгоритм;
- 4) Разветвляющийся алгоритм.

A4 (20). Укажи номер устройства, которое на сегодняшний день не использует в своей работе технологию Wi-Fi.



Ноутбук



Ксерокс



Мобильный телефон



Клавиатура

A5 (20). На рисунке воспроизведена символика XXX Олимпийских игр в Лондоне 2012 года. С помощью какого инструмента MS Paint это удалось выполнить легко, не переключаясь на другие инструменты?



Оригинальное изображение



Копия MS Paint

- 1) Кривая;
- 2) Многоугольник;
- 3) Ромб.

A6 (30). Какой из кубиков можно сложить из предложенного шаблона.



1



2



3



4

A7 (30). Из оперативной памяти (ОЗУ) записали изображения на флэш-карту. Сколько свободной памяти в ОЗУ останется после операции записи, если одно изображение занимает 16 Кбайт? Выбери правильный ответ.



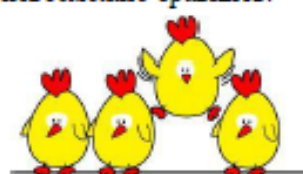
- 1) 80 Кбайт;
- 2) 96 Кбайт;
- 3) 112 Кбайт;
- 4) Все ячейки будут свободны.

A8 (30). Проектная организация решила создать электронный архив проектов различных домов. Было решено начать работу с эскизов домов, нарисованных на чертежной бумаге формата A1 (594 × 841 мм). После оцифровки каждого эскиза получили файлы изображений в формате .bmp. Выбери знак, устанавливающий отношение между размерами файлов.



- 1) $1 > 2$; 2) $1 < 2$; 3) $1 = 2$; 4) Размеры файлов невозможно сравнить.

A9 (30). Канал информации оказался плохо защищен от помех и один Кбайт по пути был потерян. Какое количество информации было отправлено, если известно, что полученное число Кбайт, разделенное на 8, дало в результате 2?



- 1) 16; 2) 17; 3) 15; 4) 3.

A10 (30). Перед загрузкой коробок в машину, необходимо убедиться, что вся информация нанесена на коробки правильно: название товара, вес (kg), страна производства, дата изготовления (dd/mm/yy). Какие коробки не погрузят в автомобиль?



Чашки, Россия, 15 сентября 2012

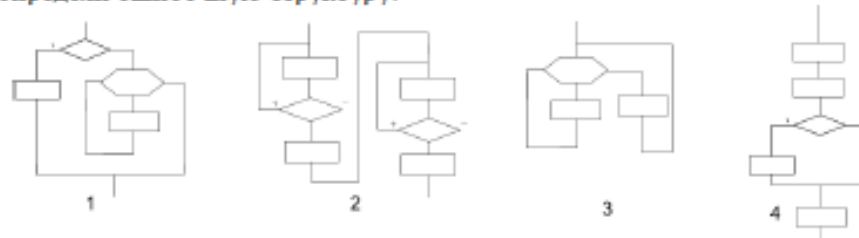
Вазы, 23 kg, Польша, 15/08/2012

Замки, 3 kg, Германия, 15/10/12

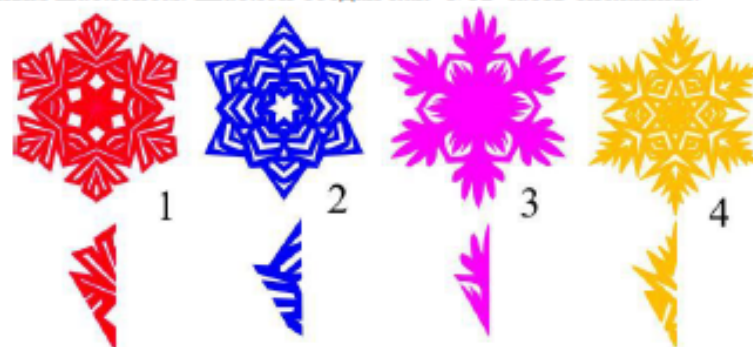
Шурупы, 11 kg, Россия, 30/04/12

- 1) 1; 2) 1,2; 3) 2; 4) 3,4.

A11 (30). Посмотри на алгоритмические структуры блок-схем и определи ошибочную структуру.



A12 (30). У какой снежинки полученное изображение, не совпадает с исходным шаблоном. Шаблон создан как 1/12 часть снежинки.



A13 (30). Находясь за пределами России, туристам понадобилось заказать электронный билет в сети Интернет с вводом информации на русском языке. Что следует сделать, если на клавиатуре есть только английские буквы и буквы той страны, в которой они оказались (например, испанские)?

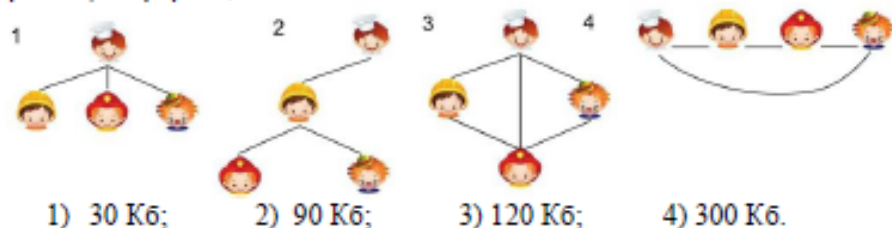
- 1) Найти клавиатуру с русскими буквами.
- 2) Загрузить российский поисковый сервер.
- 3) Использовать программу виртуальной клавиатуры с кириллицей в сети интернет.
- 4) Дождаться въезда в Россию.



A18 (40). На поле одна из ячеек закрашена черным цветом. Определи сумму, которая должна получиться в этой ячейке, если сложить номера по горизонтали и вертикали. Номера ячеек пронумерованы от 0 до 9. В каком еще количестве ячеек получается такая же сумма?

- 1) 4;
- 2) 5;
- 3) 6;
- 4) 7.

A19 (40). В классе четверо ребят решили обменяться файлами «аватарок» на флэшках. Наиболее популярный размер «аватарки» 100*100 рх занимает 30054 байта в формате bmp. Посмотри на графы обмена и определи тот, в котором количество загрузок было наибольшим и посчитай максимальной объем, загруженной на одну флэшку информации в Кб.

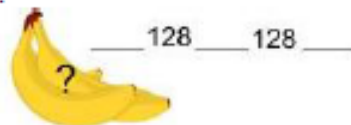


A20 (50). Заполни кодами пустые места в названиях фруктов на изображении. Какие коды были добавлены?

Коды русских символов

128-144 (А,Б,В,Г,Д,Е,Ж,З,И,Й,К,Л,М,Н,О,П,Р)

145 -159 (С,Т,У,Ф,Х,Ц,Ч,Ш,Щ,Ъ,Ы,Ь,Э,Ю,Я)



- 1) 129, 141;
- 2) 128, 141;
- 3) 129,142;
- 4) 128,141.

A21 (50). Выбери номер изображения, которое должно занять свое место в таблице вместо знака вопроса.

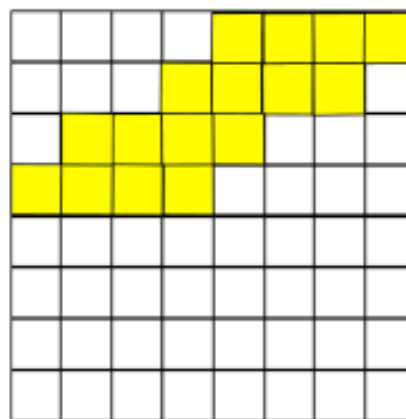
Коды русских символов

128-144 (А,Б,В,Г,Д,Е,Ж,З,И,Й,К,Л,М,Н,О,П,Р)

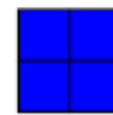
145 -159 (С,Т,У,Ф,Х,Ц,Ч,Ш,Щ,Ъ,Ы,Ь,Э,Ю,Я)

	143		 1
144		150	 2
	138	?	 4

A22 (50). В графическом редакторе нарисовали сетку и четыре шаблона, а затем выложили дорожку, моделируя настиление паркета, используя только один из шаблонов. Какой шаблон был использован?



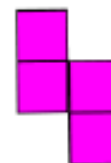
1



2



3



4