

## Методическая разработка категория Внеклассные мероприятия

Приложи сердце твое к учению и уши твои к умным словам.  
Ветхий Завет. Притчи Соломона

### Слабое звено «В вихре информации» (10класс)

**Цели мероприятия:** развитие памяти, интеллектуальных способностей учащихся.

**Оборудование:** карточки с вопросами и бумажные жетоны-монетки, листы и фломастеры.

**Оформление:** класс можно оформить плакатами с разнообразным занимательным материалом по информатике.

#### Ход мероприятия.

В игре участвуют от 3 до 10 учащихся. Игроки стоят за партами, которые расставлены в одну шеренгу на некотором расстоянии друг от друга. На столах лежат листы и фломастеры. Ведущий зачитывает вопрос определенной стоимости. Все игроки на листах записывают ответ и показывают его так, чтобы другие участники не видели. Кто правильно ответил, тот пополняет свой банк, т.е. получает жетон, на котором нарисована цифра – стоимость вопроса (1,2,5,10). Если участник ответил неверно, то у него отнимается жетон (или жетоны) той стоимости, сколько стоит вопрос. После этого ведущий переходит к следующему вопросу.

В игре четыре тура. После каждого тура из игры выбывают те игроки, у которых не осталось денег в банке, т.е. ни одного жетона.

Победителем будет тот, у кого в банке после игры окажется самая большая сумма.

#### Тур 1. Вопросы стоимостью 1 рубль.

1. Минимальная единица информации. (*Бит*)
2. В одном байте сколько бит? (*8*)
3. С фамилией какого ученого связано слово алгоритм? (*Аль-Хорезми*)
4. «Лицо» компьютера. (*Монитор*)
5. «Небесная топология» сети. (*Звезда*)
6. Непоседа на экране монитора. (*Курсор*)
7. В какой системе счисления считают осьминоги? (*Восьмеричной*)
8. «Железный человек». (*Робот*)
9. В каком поколении компьютеров появились первые программы? (*В третьем*)
10. Какие носители информации имеют форму пиццы? (*Диски*)

#### Тур 2. Вопросы стоимостью 2 рубля.

1. Сколько байт в слове «байт»? (*4*)
2. Сколько бит информации необходимо для кодирования одного символа? (*Один*)
3. Имя какого витамина носит жесткий диск? (*C*)
4. Какое дерево растет корнем вверх? (*Дерево каталогов*)
5. Какая форма представления информация объединяет химика Менделеева и математика Брайса? (*Таблица*)
6. Как называлась первая ЭВМ? (*ЭНИАК*)
7. В чем задается размер символа? (*Пункт*)
8. Сколько цветов у одноцветного монитора? (*Два. Один из них обязательно черный*)
9. Почему кошки с удовольствием облизывают руки программистам? (*Они пахнут мышкой*)
10. Где в компьютере находится зерно? (*В дисплее*)

### Тур 3. Вопросы стоимостью 5 рублей.

1. Кто является основоположником математической логики? (*Джордж Буль*)
2. Самый популярный в мире машинный фрукт. (*Яблоко*)
3. Самое популярное координатное устройство. (*Мышь*)
4. Может ли число 10 быть нечетным? (*Да. В системах счисления с нечетным основанием*)
5. У какого устройства голова находится в руке? (*У накопителя на жестких магнитных дисках*)
6. Как в компьютере называется романтическое место, к которому причаливают периферийные устройства? (*Порт*)
7. Для нахождения чего был разработан алгоритм Евклида? (*НОД*)
8. Для создателей компьютерных игр действуют жесткие правила. Одно из них – изображать зеленым цветом ... что? (*Кровь*)
9. В каждом учебном заведении должно быть обязательно три входа: главный, запасной и ... ? (*В Интернет*)
10. Сколько уборщиц в компьютере? (*Две: человек и операционная система*)

### Тур 4. Вопросы стоимостью 10 рублей.

1. Путешественник Александр Гумбольдт рассматривал этот предмет как «ритуальную счетную машину», обратив внимание на сходство его со счетами. Что это за предмет? (*Четки*)
2. Что объединяет Петра Павловича, автора сказки «Конек-Горбунок», и Андрея Петровича одного из основателей теоретического и системного программирования, создателя сибирской школы информатики. (*Фамилия Ершов*)
3. Что общего между городом в Англии, ружьем калибра 30/30 и жестким диском? (*Винчестер – одно и то же название*)
4. Из каких частей англичане стали делать керамическую плитку? (*Из мониторов*)
5. Назовите морской язык программирования. (*Си. Англ. sea – море*)
6. Что общего у программы-переводчика и греческого философа? (*Имя Сократ*)
7. В каждом компьютере есть бриллиант. Какого он размера? (*Кегель – бриллиант = 1,128мм*)
8. В словаре Звана Эзора сказано: «Компьютер электронное устройство, которое не заменит человека до тех пор, пока не научится смеяться шуткам своего босса и ...» Что еще должен научиться делать компьютер? (*... сваливать на соседний компьютер*)
9. Назовите два слова, которые произошли от латинского слова «бежать». (*Курсив, курсор*)
10. В Древней Греции было много богинь. Какая из них покровительствует всем видам компьютерной памяти? (*Мнемозина – богиня памяти*)

### Литература

Гераськина И.Ю. (Введение, главы 1, 2, 3, 4, 5, 6), Тур С.Н. (глава 3) занимательная информатика на уроках и внеклассных мероприятиях. 2-11 классы. (нестандартные уроки, внеклассные мероприятия, дидактические игры, кроссворды из истории информатики. - М.: Планета 2011. – 176 стр.-(Учение с увлечением).