

## ИНФОРМАТИЧЕСКОЕ АССОРТИ

для учащихся 10-11 классов

в рамках недели математики информатики в МБОУ «Боханская СОШ№1»  
с 18 по 27 ноября 2013г.

---

Сценарий разработан Хабибулиной М.М., учителем информатики и математики.

### Цели:

- развитие познавательного интереса и любознательности к изучению предмета «Информатика и ИКТ» через решение занимательных заданий в новой обстановке, требующей творчества;
- развитие логического мышления;
- развитие коммуникативных способностей, умений работы в группе, навыков ориентироваться в нестандартной обстановке;
- развитие эстетического вкуса, креативности;
- воспитание доброжелательности, чувства ответственности.

Действующие лица: ведущий, жюри, группы по 7 человек.

Оборудование: карточки с названиями групп, карточки с заданиями по количеству групп, набор «Модельеры», оценочные карты для жюри.

Добрый вечер, друзья-информатики!

Девизом нашего мероприятия является слоган фирмы Apple «Если в вашем будущем есть место компьютеру, сделайте так, чтобы в нём было место для будущего.»

### **1. НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД**

Названием каждой команды будет словосочетание состоящее из существительного, прилагательного и глагола. Вы выберите карточку с существительным, соответствующим компьютерному термину или понятию информатики. Ваша задача подобрать к данному слову необычные прилагательное и глагол. (Например, логика – раздел, изучаемый в курсе информатики. Логика железная мыслит.)

**Корзина**

**Плата**

**Кнопка**

**Память**

**Истина**

Один представитель группы представляет на сцене получившееся название и приветствует другие команды, болельщиков и жюри в необычной форме.

Условия и правила конкурсов:

В каждом конкурсе команда считается победительницей, если она выполняет задание быстро и верно. Жюри учитывает: верность ответов, быстроту выполнения заданий, умение представлять ответы на вопросы, умение ориентироваться в нестандартной ситуации, творчество, юмор, а также... знания, полученные на уроках информатики и умение их применить.

В играх со зрителями болельщики могут заработать по одному «биту» за верный ответ

### **2. ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ**

1. Когда празднуется день информатики. Назовите эту дату. (4 декабря)

2. Назовите дату празднования Дня Интернета в России. (30 сентября)

### **3. «СООТВЕТСТВИЕ»**

Скажите, какая форма представления информации объединяет Бродиса и Менделеева и что является её мельчайшим элементом? (таблица, ячейка).

В ячейках таблицы представлены объекты, между которыми необходимо найти четыре соответствия и назвать общую характеристику каждого объединения объектов в данные группы.

*(1C7E, 2A8G, 3D6H, 4B5F; фирма-логотип-создатель-фотография)*

#### 4. «СМЕШНЫЕ ИНТЕРПЕТАТОРЫ»

Летит компьютер с 12 этажа и думает: «Вот бы зависнуть!»

По программистской версии русских пословиц и поговорок определите оригинал:

1. *Компьютер памятью не испортишь. (Кашу маслом не испортишь).*
2. *Всякий кабель свой порт хвалит. (Всякий кулик свое болото хвалит).*
3. *Не все то Windows, что висит. (Не все то золото, что блестит).*
4. *Проводник до файла доведет. (Язык до Киева доведет).*
5. *Семь раз подумай, один раз удали. (Семь раз отмерь, один раз отрежь).*
6. *Наудалял с три Корзины. (Наврал с три короба).*
7. *Бит байт бережет. (Копейка рубль бережет).*
8. *Программист программиста видит за верст триста. (Рыбак рыбака видит издалека).*
9. *Не Интелом единым жив процессорный мир. (Не хлебом единым жив человек).*
10. *С больной дискеты на здоровый винчестер. (С больной головы на здоровую).*
11. *Плох то программист, что не мечтает стать Биллом Гейтсом. (Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом).*
12. *Чем дальше в Гипертекст, тем больше ссылок. (Чем дальше в лес, тем больше дров).*
13. *Вирусом бояться в Интернет не ходить. (Волком бояться - в лес не ходить).*
14. *На монитор неча пенять, коли видеокарта кривая. (На зеркало неча пенять, коли рожа кривая).*
15. *Дареному компьютеру в дисковод не заглядывают. (Дареному коню в рот не смотрят).*

#### 5. «НЭТИКЕТ»

Пользователи электронной почты и отправители SMS стремятся придерживаться правил сетевого этикета, а для выражения своего внешнего и внутреннего состояния используют схематические изображения, которые называют «смайликами».

Определите что попытался изобразить отправитель данного сообщения и покажите используя мимику и жесты так, чтобы команды-соперницы отгадали о чем идет речь:

1. :-O (зевает)
2. :-@ (кричит)
3. :-P (дразнится)
4. >:-( (злится)
5. :-& (покаялся молчать)
6. : - ~) (насморк)

#### 6. «ПРОГРАММИРУЕМОЕ СТИХОТВОРЕНИЕ»

Перед вами – стихотворение, написанное в 60-х годах XX столетия программистом Сергеем Марковым:

Начало светлое весны...  
Лесов зелёные массивы  
Цветут. И липы, и осины,  
И ели послы ясны.  
Себе присвоил этот май  
Права одеть листвою ветки,  
И целый месяц в душе метки  
Он расставляет невзначай...

И пишется легко строка,  
И на этюдник рвутся кисти,  
Уходит ложь в обличье истин,  
И говорю я ей пока!

Сколько слов, связанных с синтаксисом некоторого языка программирования, имеется в стихотворении (без учёта повторений)?

*(10: начало, массивы, и, присвоил, целый, метки, строка, ложь, истина, пока)*

#### **7. «ВРЕМЯ РАБОТЫ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ»**

По реке плывут два крокодила,  
Один зелёный, а другой налево.  
Сколько будет кирпичей,  
Если взять все веники в кучу?

*Эта задача не имеет верного ответа, потому что данные для алгоритма заданы не верно.*

А мой знакомый ответил: «А зачем мне холодильник, я все равно не курю.»

Составьте алгоритм – последовательность действий, решения следующей задачи. Как отмерить 15 минут работы за компьютером, по истечению которых необходимо отдохнуть, при помощи песочных часов, отмеряющих ровно 7 минут и 11 минут?

*(Одновременно опрокидываем песочные часы на 7 и на 11 минут. Начинаем работать за компьютером сразу же после остановки 7-минутных часов. До остановки 11-минутных часов пройдёт 4 минуты. Далее запускаем их ещё раз.  $4+11=15$ .)*

#### **8. «ДИЗАЙНЕРЫ»**

У природы нет плохой погоды,  
Виртуальной моды тоже нет.  
Кто-то придумал кибер-коды,  
Клоны появились им в ответ.

Новое веяние времени – техногенность! Как же вы – современные дизайнеры и модельеры сможете одеть киберорганизм!

#### **9. ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ**

Четыре человека обменялись рукопожатиями. Сколько всего было рукопожатий? (6)

Сколько существует двузначных чисел, в записи которых отсутствует цифра 0? (81)

#### **10. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ. НАГРАЖДЕНИЕ.**

##### **Источники информации:**

1. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2006.
2. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике. –М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
3. Глинка Н.В. Школьные олимпиады. Информатика. 8-11 классы. – М.:Айрис-пресс, 2007.

## Ответы на задания игры:

### Игра со зрителями:

1. Когда празднуется день информатики. Назовите эту дату. (4 декабря)
2. Назовите дату празднования Дня Интернета в России. (30 сентября)
3. Скажите, какая форма представления информации объединяет Брайса и Менделеева и что является её мельчайшим элементом? (таблица, ячейка).
4. Четыре человека обменялись рукопожатиями. Сколько всего было рукопожатий? (6)
5. Сколько существует двузначных чисел, в записи которых отсутствует цифра 0? (81)

### «СООТВЕТСТВИЕ»

1C7E, 2A8G, 3D6H, 4B5F; фирма-логотип-создатель-фотография

### «СМЕШНЫЕ ИНТЕРПЕТАТОРЫ»

1. Компьютер памятью не испортишь. (Кашу маслом не испортишь).
2. Всякий кабель свой порт хвалит. (Всякий кулик свое болото хвалит).
3. Не все то Windows, что висит. (Не все то золото, что блестит).
4. Проводник до файла доведет. (Язык до Киева доведет).
5. Семь раз подумай, один раз удали. (Семь раз отмерь, один раз отрежь).
6. Наудалял с три Корзины. (Наврал с три короба).
7. Бит байт бережет. (Копейка рубль бережет).
8. Программист программиста видит за верст триста. (Рыбак рыбака видит издалека).
9. Не Интелом единым жив процессорный мир. (Не хлебом единым жив человек).
10. С больной дискеты на здоровый винчестер. (С больной головы на здоровую).
11. Плох тот программист, что не мечтает стать Биллом Гейтсом. (Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом).
12. Чем дальше в Гипертекст, тем больше ссылок. (Чем дальше в лес, тем больше дров).
13. Вирусом бояться в Интернет не ходить. (Волков бояться - в лес не ходить).
14. На монитор неча пенять, коли видеокарта кривая. (На зеркало неча пенять, коли рожа кривая).
15. Дареному компьютеру в дисковод не заглядывают. (Дареному коню в рот не смотрят).

### «НЭТИКЕТ»

1. :-O (зевает)
2. :-@ (кричит)
3. :-P (дразнится)
4. >:-( (злится)
5. :-& (покаялся молчать)
6. :-~) (насморк)

### «ПРОГРАММИРУЕМОЕ СТИХОТВОРЕНИЕ»

10: начало, массивы, и, присвоил, цельй, метки, строка, ложь, истина, пока

### «ВРЕМЯ РАБОТЫ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ»

Одновременно опрокидываем песочные часы на 7 и на 11 минут. Начинаем работать за компьютером сразу же после остановки 7-минутных часов. До остановки 11-минутных часов пройдет 4 минуты. Далее запускаем их ещё раз.  $4+11=15$ .