Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Центр образования №1»

г.Ясногорска

Тульской области

Методическая разработка

внеклассного мероприятия в 9 классе

**«Брейн-ринг»**

 учителя математики и информатики

Пичугиной Елены Георгиевны

2022-2023

 учебный год

**Игра по информатике "Брейн-ринг", 9 - й класс**

**Цель:**

* повторить и обобщить знания по информатике;
* развитие логического мышления; познавательного интереса, творческой активности учащихся;
* связать информатику с другими предметами;
* воспитывать уважение к сопернику, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

**Оборудование:**

* компьютер;
* мультимедийный проектор;
* экран;
* компьютерная программа MS PowerPoint;

**Ход игры:**

Игра состоит их 16 вопросов и заданий. Одно очко дается за правильный ответ на один вопрос или за одно задание. Играют две команды. Побеждает команда, набравшая 7 очков. Программа-презентация демонстрирует на экране название игры и колесо с номерами вопросов. Сначала ассистент на компьютере выбирает случайно номер вопроса с помощью компьютерной программы. Затем ведущий выбирает на экране этот номер и демонстрируется вопрос или задание. Отвечает та команда, которая раньше поднимет руку. Если команда отвечает неправильно, то право ответа предоставляется другой команде. Когда ни одна команда не ответит правильно, очко переходит в следующий тур, т.е. при правильном ответе на следующий вопрос команда получает уже два очка и т.д.

**Итог игры:**

Команды награждаются памятными призами за победу и участие.

**Вопросы и ответы “Брейн-ринга” по информатике.**

1. Назовите устройства, которые служили для облегчения вычислений.

**Ответ.** Абак, счеты, суан-пан, логарифмическая линейка, арифмометр, калькулятор.

2. Когда появился манипулятор типа “мышь”, то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа.

**Ответ.**“Колобок” (источник – Математический энциклопедический словарь, 1988 г.)

3. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30 х 30 и одним из элементов компьютера?

**Ответ.**Они все связаны со словом “винчестер”.

4. О какой компьютерной программе идет речь в песне:

Он мне дорог с давних лет
И его милее нет –
Этих окон негасимый цвет.

**Ответ.**Речь идет об операционной системе Windows, хотя некоторые слова песни изменены (Windows – англ., окна).

5. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру, давшему команду: “По порядку номеров – рассчитайся!”?

**Ответ.** “А в какой системе счисления считать?”

6. Ребусы.

**Ответ**. 1) Курсор, 2) Компьютер, 3) Дискета.

7. Расположить приведенные значения количества информации в порядке их возрастания:

1. 106 килобайт;
2. 106 бит;
3. 1024 байта;
4. 8000000 бит.

**Ответ.** 3), 2), 4), 1).

8. В приведенных текстах некоторые подряд идущие буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите эти термины.

**Искомые термины – элементы компьютера.**

1. Этот процесс орнитологи называют миграцией.
2. Потом они торжествовали и радовались, как дети.
3. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.

**Ответ.**1) Процессор; 2)Монитор; 3)Мышка.

9. Вам предложены слова, представляющие собой половину другого слова, связанного с информатикой и компьютерами, а так же комментарий к этому слову.

1. Заданное слово: овод. Искомое слово: часть системного блока персонального компьютера.
2. Заданное слово: карта. Искомое слово: носитель информации в компьютерах первых поколений.
3. Заданное слово: ряд. Искомое слово: позиция в записи числа.

**Ответ.**1) Дисковод; 2) Перфокарта; 3) Разряд.

**10. Учебная игра “В яблочко!”**Необходимо угадать четырехзначное число, называя по одной цифре. Цифры в числе не повторяются. Если цифра названа правильно, но стоит не на своем месте, то дырка будет на зеленом поле мишени. А если названная цифра на своем месте, то дырка будет на красном поле.

11. Перед вами - две колонки слов и словосочетаний Необходимо найти пары слов (по одному из каждой колонки), являющиеся **синонимами.**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Винчестер | 1. CD-ROM. |
| 2. Дискета. | 2. RAM. |
| 3. Лазерный диск. | 3. Графопостроитель. |
| 4. Монитор. | 4. Иконка. |
| 5. ОЗУ. | 5. Каталог. |
| 6. Папка. | 6. Жесткий магн. диск. |
| 7. Пиктограмма. | 7. Дисплей |
| 8. Плоттер. | 8. Компьютер. |
| 9. ЭВМ. | 9. Гибкий магн. диск. |

**Ответ.**1-6, 2-9, 3-1, 4-7, 5-2, 6-5, 7-4, 8-3, 9-8.

**12. Все наоборот**

Приведенные словосочетания получены из словосочетаний, связанных с компьютерами и информатикой, слова в которых заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п.

1. Беззвучный микрофон.
2. Коллективные счеты.
3. Гибкое кольцо.

**Ответ.**

1. Звуковая колонка.
2. Персональный компьютер.
3. Жесткий диск.

**13. Целое и часть.**

Для каждого из терминов, представленных в левой колонке, необходимо в правой колонке указать понятие, являющееся его составной частью.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Байт. | 1. Файл. |
| 2. Системный блок. | 2. Кнопка. |
| 3. Клавиатура. | 3. Цифра. |
| 4. Меню. | 4.Бит. |
| 5. Папка. | 5. Клавиша. |
| 6. Число. | 6. Дисковод. |
| 7. “Мышь”. | 7. Пункт. |

**Ответ.**1-4, 2-6, 3-5, 4-7, 5-1, 6-3, 7-2.

**14. Заменить букву – получить новое слово.**

1. Бант.
2. Болонка.
3. Профессор.
4. Риск.
5. Ком.

**Ответ.**1) Байт; 2) Колонка; 3) Процессор; 4) Диск; 5) Код.

**15. Заменить букву – получить новое слово.**

1. Хобот.
2. Интернат.
3. Чистота.
4. Пробег.
5. Штифт.

**Ответ.**1) Робот; 2) Интернет; 3) Частота; 4)Пробел; 5) Шрифт.

**16. Антианаграмма.**Заданные слова получены из некоторого слова по правилам анаграммы. Необходимо найти исходное слово.

1. Фен, тело.
2. Нал, сиг.
3. Кость, яр.

**Ответ.**1) Телефон; 2) Сигнал; 3) Яркость.

Содержание вопросов по материалам газеты “Информатика”.