

# «Действия с информацией»

(урок – игра)

---

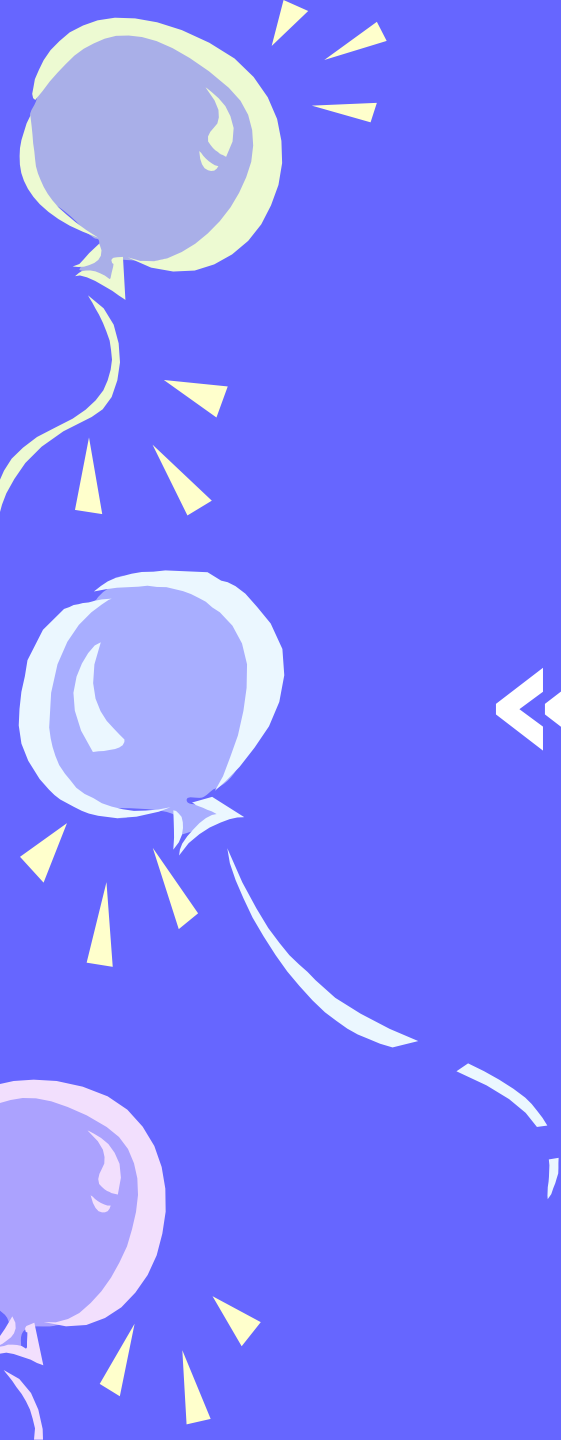
# Для участия и победы в игре знать необходимо:



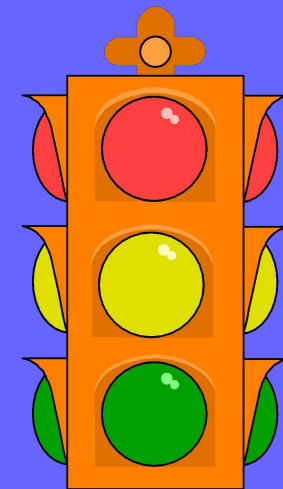
- состав компьютера.
- как работает компьютер.
- какие действия с информацией можно выполнять.
- способы кодирования информации.
- метод координат.
- правила игры.

***Задание №1.***

**«ХУДОЖНИК»**



# ***Задание №2.***



**«Способы получения и  
передачи информации»**



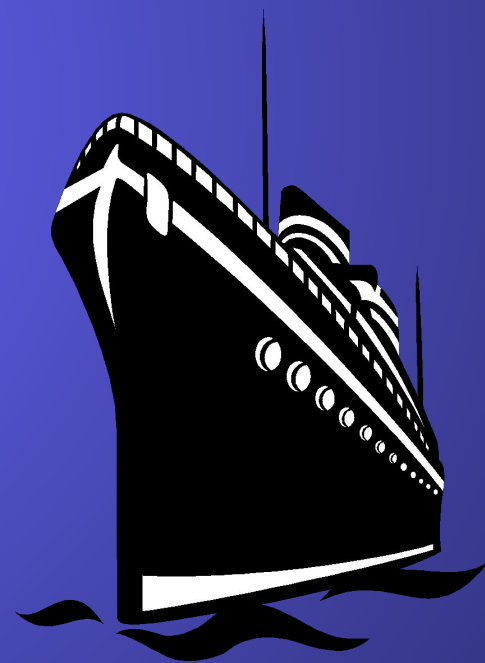


## Задание №3.

«Кодирование букв цифрами»

51 Что означают надписи на записке из старой бутылки?

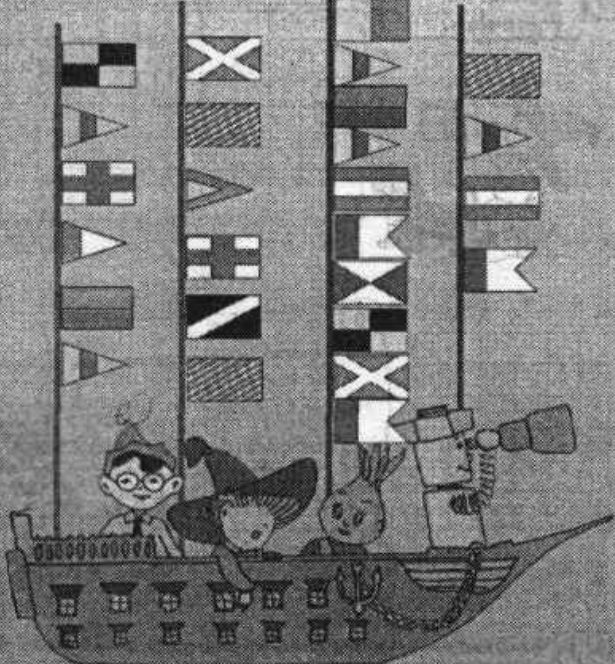
1	2	3	4	5	6	3	4	5	1
Д	О	К	Л	А	Д				
8	5	7	3	7	8	5			
М	А	Я	К						



# Задание №4.

## «Кодирование букв флажками»

52 Что означают надписи на мачтах?




Вопрос: Что означают надписи на мачтах?

Варианты ответов:

- А. В. Д. Е.
- Б. Ж. З. И. Й. К.
- В. Л. М. Н. О. П.
- Г. Р. С. Т. У. Ф.
- Д. Х. Ц. Ч. Ш. Щ.
- Е. Ъ. Ы. Ь. Э. Ю. Я.



53 Напиши флажками своё имя.

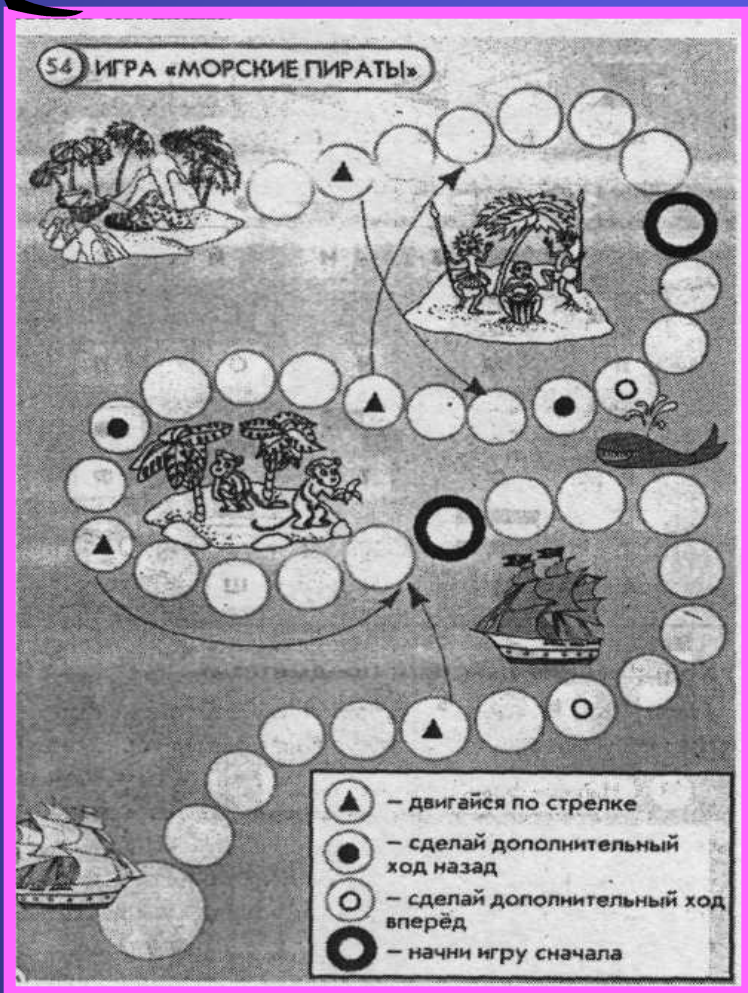


Варианты ответов:

- А. Б. В. Г. Д. Е.
- Б. Ж. З. И. Й. К.
- В. Л. М. Н. О. П.
- Г. Р. С. Т. У. Ф.
- Д. Х. Ц. Ч. Ш. Щ.
- Е. Ъ. Ы. Ь. Э. Ю. Я.



# Задание №5.



Игра «МОРСКИЕ ПИРАТЫ».



# Задание №6.



## «Кодирование букв предметами»

55 По первым буквам нарисованных предметов составь имена весёлых человечков.












  





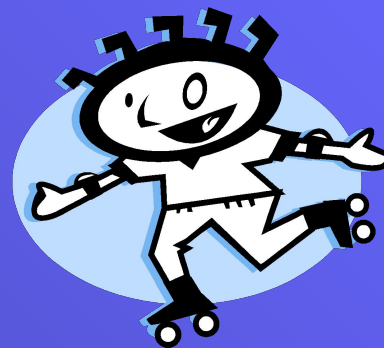

# Задание №7.



5						(,)
4						(,)
3						(,)
2						(,)
1						(,)
	а	б	в	г		

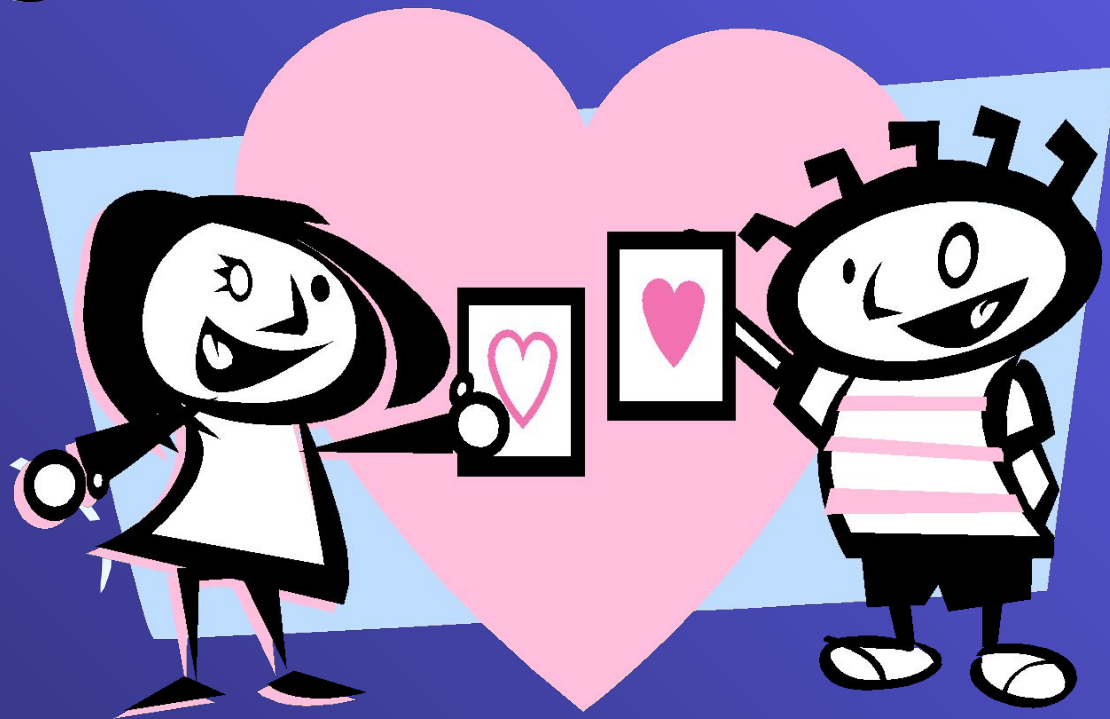
«Напиши адрес каждого предмета»

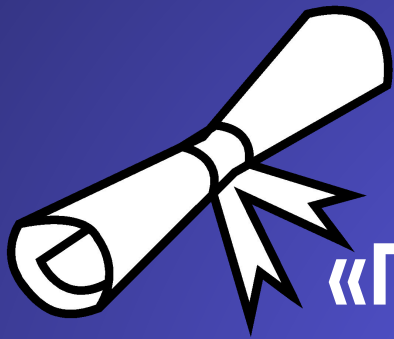
# Задание №8.



## «Рассели предметы»

---





# Задание №9.



## «Прочитай пословицу»



а) Прочитай пословицу:

5	терпенье	до	все
4	не	труд	а
3	кормит	и	перетрут
2	добра	доводит	человека
1	лень	но	портит
	1	2	3

(2,4)	(3,2)	(1,3)	(3,4)	(1,1)	(3,1)



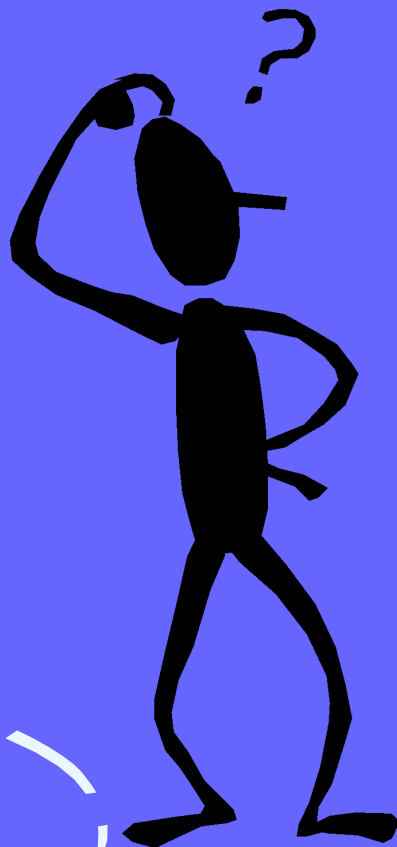
б) Зашифруй пословицу: Терпенье и труд все перетрут.


в) Найди и зашифруй поговорку.


# Задание №10.



## «Кодирование рисунка»



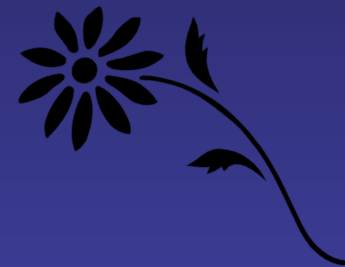
4							
3							
2							
1							
	1	2	3	4	5	6	7

Закрась клеточки.

(1;3), (2;3), (3;1),  
(3;2), (3;3), (3;4),  
(4;2), (5;2), (6;1),  
(6;1), (7;3).



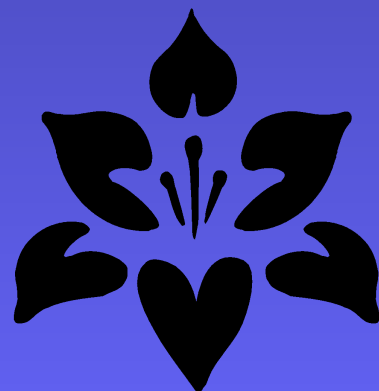
# Задание №11.



## Игра «Анаграмма»

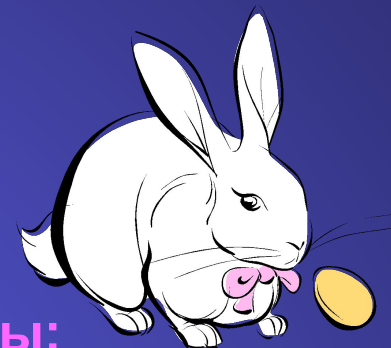


# «ИНФОРМАТИКА»

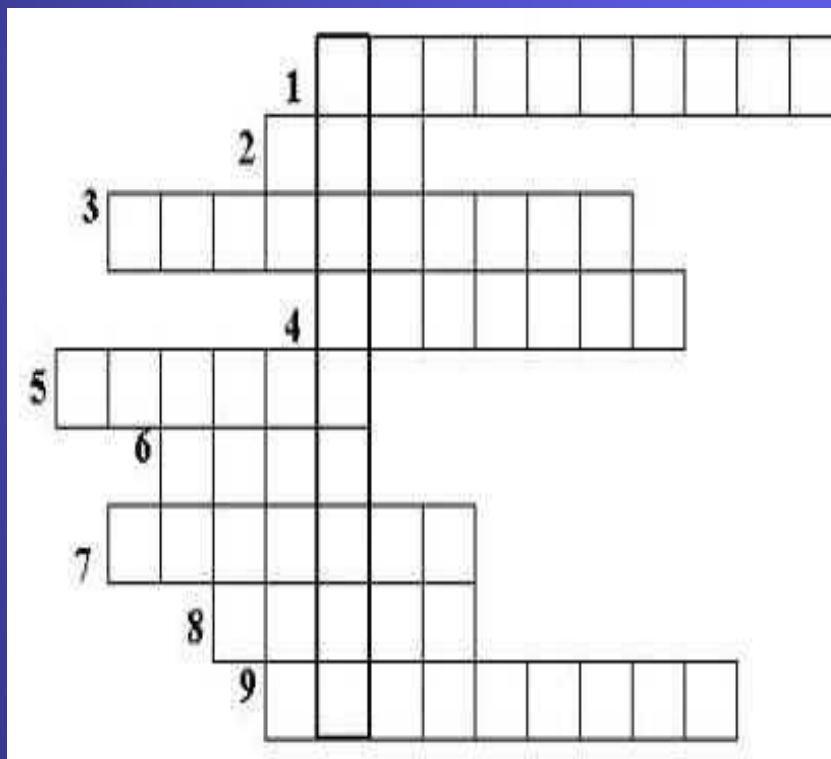




# Задание №12.



## «Разгадайте кроссворд»

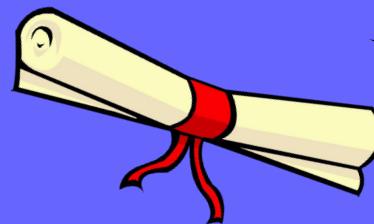


### Вопросы:

1. Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер.
2. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.
3. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно.
4. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу.
5. Запоминающее устройство.
6. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.
7. Устройство, на которое выводится информация.
8. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков.
9. Главное устройство, “мозг” компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера.

# Оценивание картин ХУДОЖНИКОВ





# Подведение итога игры

