

Поле чудес по информатике

9 класс

Учитель физики и информатики:
Загидуллин Нурсиль Нурисламович
Мало-Лызинская СОШ

2012 год

Вступительное слово учителя: Информатика – молодая научная дисциплина, изучающая вопросы, связанные с поиском, сбором, хранением, преобразованием и использованием информации в самых различных сферах человеческой деятельности. Генетически информатика связана с вычислительной техникой, компьютерными системами и сетями, так как именно компьютеры позволяют породить, хранить и автоматически перерабатывать информацию в таких количествах, что научный подход к информационным процессам становится одновременно необходимым и возможным.

Ведущий:

- Здравствуйте, добрый день. Сегодня я для вас проведу необычное занятие. Мы с вами поиграем в «Поле чудес». Все слышали о такой игре?

- Где вы ее видели?

- Я надеюсь, что вы все знаете правила игры. Кто может их мне напомнить?

- Сначала мы проведем отборочный тур, т.е. я буду задавать вам вопросы, тот кто даст правильный ответ, тот и будет участником сегодняшней игры. Потом мы будем играть, зашифрованное слово будет на доске. Вы будете угадывать его, вращая барабан, по буквам. Кто знает слово, тот может его назвать сразу. Но в том случае, если участник назвал слово и оно оказалось неверным, он покидает игру. Те, кто не участвует, а присутствуют в роли зрителей, должны сидеть тихо и не подсказывать участникам.

Итак, мы начинаем игру капитал-шоу “Поле информационных чудес”. Ваше активное участие – гарантия того, что наша встреча будет интересной, содержательной и запоминающейся. Участвовать в игре должны все: игроки, болельщики, гости.



Отборочный тур для игроков первой тройки.

1. “Мозг” компьютера. Процессор
2. Единица измерения информации. Байт
3. Человек, профессионально занимающийся составлением программ. Программист

Ход игры

К барабану приглашается первая тройка участников игры.

1. Представление игроков 1 тройки.

Ведущий представляет учащихся, сообщает фамилию, имя, класс.

1. Плотникова Ольга Николаевна
2. Параманова Юлия Викторовна
3. Гаврилов Павел Михайлович

Задание игрокам 1 тройки:



Вы знаете, ребята, что на уроках информатики мы изучаем историю развития компьютерной техники, единицы измерения информации и многое другое. Вопрос игрокам первой тройки. Как называются веселые, смешные существа, придающие разнообразие рабочему столу своим присутствием? Назовите это слово.

скринмейт

Скринмейты или ScreenMates в переводе с английского дословно "экранный друг". Скринмейты - существа, которые будут "жить" на рабочем столе, развлекая Вас различными трюками. Скринмейтом может быть кто и что угодно, от котенка до елочной игрушки! Скринмейты появились еще с основания Виндус (а то и еще раньше). Уже в Windows 3.1 бегал неугомонный котенок Neko. Скринмейты в основном большинстве не несут никакой пользы, хотя встречаются и полезные скринмейты, которые на пример могут делать снимки экрана или напомнить о каком либо событии из календаря, либо проконтролировать "не слишком ли много времени Вы проводите за компьютером". Но в основном скринмейты просто сделаны для развлечения и умиления.

Зал приветствует победителя первой тройки аплодисментами.

Ведущий: Еще раз поприветствуем участников первой тройки и особенно победителя громкими и долгими аплодисментами. Каждый из них заслужил приз.



Призы в студию!

Все участники игры получают призы. Участники первой тройки занимают места в зале.

Отборочный тур для игроков 2 тройки.

1. Всемирная компьютерная сеть.

Интернет

2. Назовите любой из языков программирования.

Паскаль

3. Устройство, выводящее данные на печать.

Принтер

2. Представление игроков 2 тройки.

Ведущий представляет учащихся, сообщает фамилию, имя, класс.

1. Медведева Юлия Евгениевна
2. Тургузёва Алёна Владимировна
3. Медведев Евгений Геннадьевич

Задание игрокам 2 тройки:



Многие чемпионы мира по шахматам неоднократно сражались в шахматных поединках с компьютером. И компьютерные чемпионаты стали традицией. Но известен и тот факт, что шахматные программы составляли и сами шахматисты. Назовите фамилию чемпиона мира по шахматам, который принимал участие в разработке такой программы?

Ботвинник Михаил Моисеевич

Стал первым советским гроссмейстером. Активно выступал в московской шахматной печати; автор ценных анализов в области теории дебюта и эндшпиля. Разработал метод подготовки к соревнованиям, применявшийся несколькими поколениями шахматистов. С 1944 в Москве. В 1948 в Колонном зале Дома Союзов был увенчан лавровым венком чемпиона мира за победу в матч-турнире, проходившем в Гааге и Москве. Участник 7 матчей на первенство мира (1951—63; все состоялись в Москве). В 1956 возглавлял сборную команду СССР — победительницу Всемирной шахматной олимпиады в Москве и выиграл Московский международный турнир памяти А.А.Алёхина. Закончив в 1970 спортивные выступления («матч века» сборная СССР — сборная мира), занимался проблемами искусственного интеллекта, работал над компьютерной шахматной программой «Пионер», руководил юношеской шахматной школой спортивного общества «Труд», где в разные годы занимались будущие чемпионы мира А.Е. Карпов и Г.К. Каспаров.

Зал приветствует победителя второй тройки аплодисментами.

Ведущий: Еще раз поприветствуем участников второй тройки и особенно победителя громкими и долгими аплодисментами. Каждый из них заслужил приз.



Призы в студию!

Все участники игры получают призы. Участники второй тройки занимают места в зале.

Отборочный тур для игроков 3 тройки.

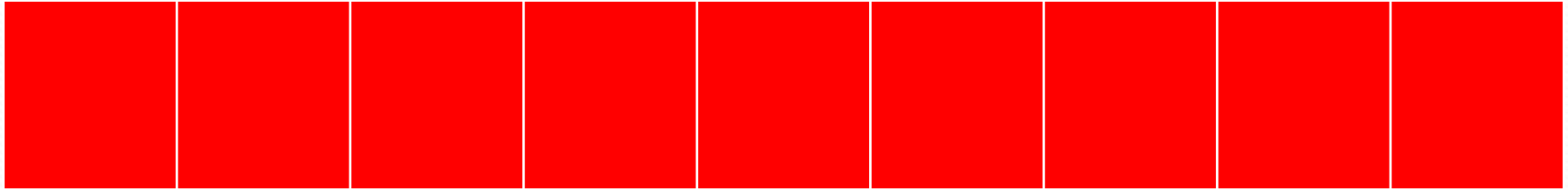
1. Как называется устройство для чтения и записи на диске? **Дисковод**
2. Назовите устройство, позволяющее соединить компьютер с телефонной сетью? **Модем**
3. Место хранения информации в компьютере? **Память**

3. Представление игроков 3 тройки.

Ведущий представляет учащихся, сообщает фамилию, имя, класс.

1. Волкова Галина Сергеевна
2. Шайхиева Лия Рубиновна
3. Мамыкова Ольга Леонидовна

Задание игрокам 3 тройки:



Как называют человека, не нашедшего своего места в жизни, для которого хакерство – игра и самоутверждение одновременно?

Киберпанк

Киберпанк - еще не нашедший своего места в жизни человек, для которого хакерство - игра и самоутверждение одновременно. Также, как и термин "робот", данное слово пришло из научно-фантастической литературы - произведения William Gibson и Bruce Sterling.

Cyberpunk – жарг. киберпанк.

1. а) Направление в научно-фантастической литературе, описывающее безысходное общество, повязанное компьютерными сетями, в котором доминирует компьютерная технология в среде панков-хакеров (от произведений Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга (William Gibson, Bruce Sterling)).

б) Писатель, работающий в стиле киберпанк.

1. Человек, еще не нашедший своего места в жизни, для которого хакерство – игра и самоутверждение одновременно.

Зал приветствует победителя третьей тройки аплодисментами.

Ведущий. Еще раз поприветствуем участников третьей тройки и особенно победителя громкими и долгими аплодисментами. Каждый из них заслужил приз.



Призы в студию!

Все участники игры получают призы. Участники третьей тройки занимают места в зале.

4. Игра со зрителями.

Задание для зрителей



Всем известен взлет советской вычислительной техники в 50-60 годах и имя пионера советской кибернетики Лебедева С.А. Но мало кто знает о том, что в 90-х годах советские разработки не уступали американским, даже более того, один из отечественных процессоров стал родоначальником интеловского процессора Pentium. Что это за процессор?

Эльбрус

Первый компьютер с таким названием был создан еще в 1978 году под руководством Б.С. Бурцева и при участии Бориса Бабаяна, который был одним из заместителей главного конструктора. Основными заказчиками компьютеров "Эльбрус" были, конечно, военные.

Компьютер имел модульную конструкцию и мог включать от одного до десяти процессоров на базе схем средней интеграции. Быстродействие компьютера достигало 15 млн. операций в секунду. Объем оперативной памяти, общей для всех процессоров, составлял до 220 машинных слов или, если использовать принятые сейчас меры, 64 Мб.

Однако наиболее интересной в "Эльбрусе-1" была архитектура. Советский суперкомпьютер стал первой в мире коммерческой ЭВМ, использующей суперскалярную архитектуру. Массовое ее использование за рубежом началось лишь в 1990-ых годах с появлением на сцене процессоров Intel Pentium.

5. Представление игроков финальной тройки.

Задание игрокам финальной тройки.



Для лучшей работы многих современных игр, приходится снабжать свои компьютеры маленькими платами – акселераторами. В настоящее время одним из лучших акселераторов считается VOODOO. Как переводится с английского это слово?



Колдовство

Зал приветствует победителя нашей игры аплодисментами.

Ведущий. Еще раз поприветствуем победителя нашей игры громкими и долгими аплодисментами.

ПРИЗЫ:

Шумоизолятор – 200

Вычислительная техника - 100

Зарядное устройство - 50

Строящаяся дача – 50

Пишущая машинка - 40

Аппарат для передачи мысли на расстояние - 30

Графопроектор - 10

Хранитель записей (тетрадь) - 10

Карта памяти (записная книжка)- 10

Измеритель длины (линейка)- 5

6. Представление игрока суперигры.

Ведущий. Итак, начинаем супер игру. В супер игре разыгрываются:

ПРИЗЫ:

Запоминающие устройства - флешка

Компьютерная мышка

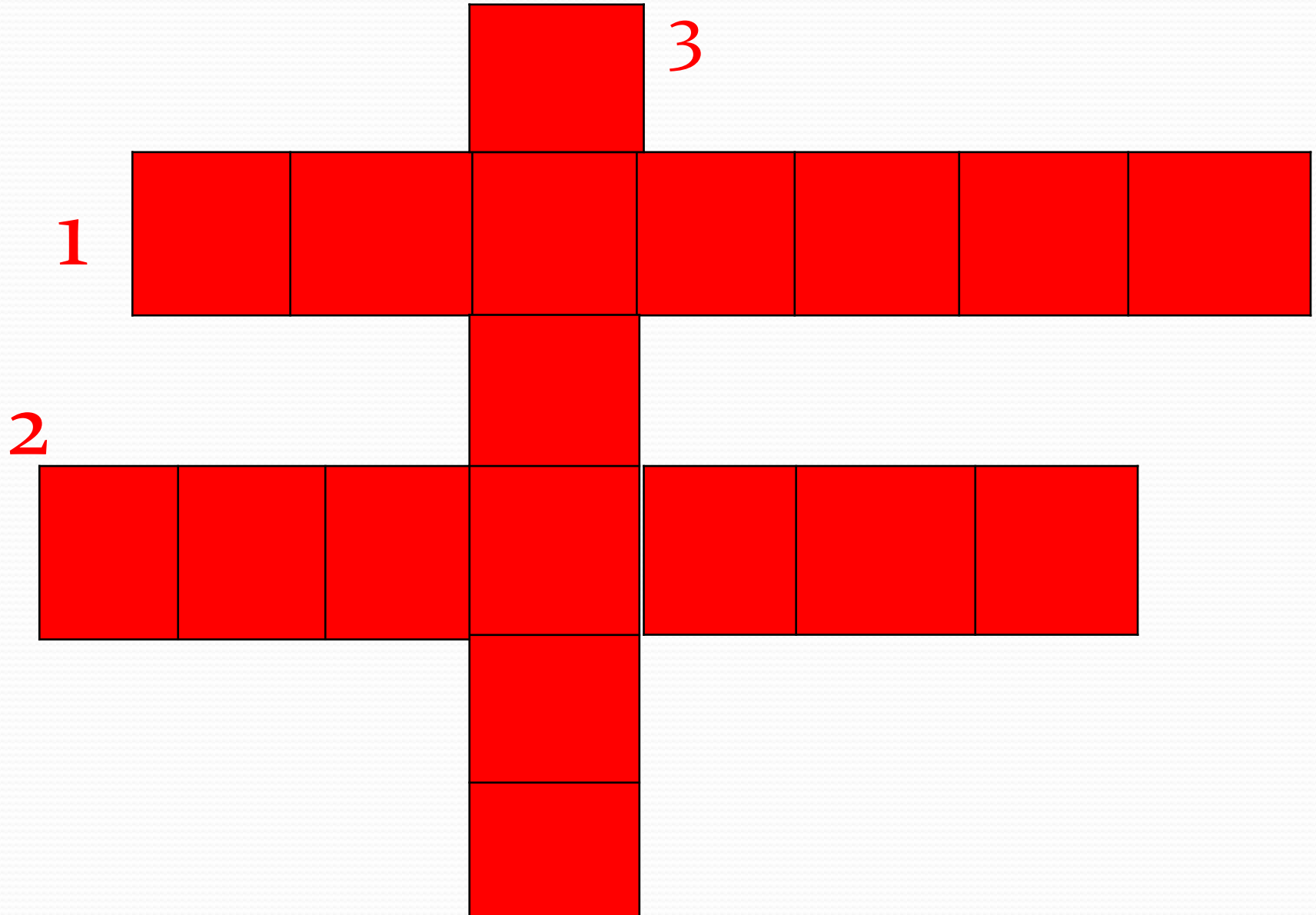
Коврик для мышки

Учебное пособие по информатике



Суперигра.

Задание на супер игру:



- по горизонтали:

1) Как называется идеограмма, изображающая эмоцию. Состоит из различных символов, в том числе и служебных. Распространение получил в Интернете и SMS. Однако в последнее время он используется повсеместно.

2) Устройство, осуществляющее вывод из компьютера закодированной информации в виде печатных копий текста или графики.



- по вертикали:

Как называется небольшая статичная или динамичная картинка (её стандартный размер – 468x60 пикселей), размещаемая на Web-страницах с целью рекламы чего-либо (например, какого-либо Web-сайта, фирмы, товара или услуги)?

Сма́йлик (англ. smiley — пиктограмма, изображающая эмоцию. Чаще всего составляется из типографских знаков. Распространение смайлик получил в интернете и SMS, однако в последнее время используется повсеместно. Смайлы обозначают интернациональные понятия, поэтому они не воспроизводят текущую речь, не отображают грамматических, фонетических и др. особенностей естественного языка. Смайлы можно отнести к паралингвистическим средствам письменной коммуникации, или к таким средствам, которые не являются речевыми единицами, но сопутствуют последним с целью уточнения, конкретизации смысла основного сообщения. Смайлики предназначены для того, чтобы более богато и разнообразно дополнять смысл высказывания, уточнять его экспрессивно-интонационную окраску. При общении в рунете они используются, как правило, попутно с кириллической графикой, включены непосредственно в структуру высказывания, отделяются от единиц высказывания пробелами или запятыми.

Баннер в интернете – это небольшая рекламная площадь, которая периодически мелькает на различных ресурсах с целью привлечения к Вам на сайт посетителей. А также баннером называют «шапку», то есть верхнюю часть сайта, независимо от функциональности.

Зал приветствует победителя супер игры аплодисментами.

