**Информационный марафон (8 класс)**

***Цели мероприятия:***

*1)* развитие логического мышления;

2) развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

3) формирование навыков коллективного поведения

 **Оборудование,**карточки с вопросами.

**Оформление***:* класс оформляется плакатами с изречениями ученых.

**Ход мероприятия**

Учитель приветствует детей, озвучивает мероприятия( описывает цели, задачи поставленные перед участниками), предлагает разделиться классу на две группы. Учитель оглашает, что за каждый правильный ответ команде засчитывается один балл.

**Гейм 1. Название: «Да — Нет»**

Учитель проводит разминка в быстром темпе. От каждой команды выходят по одному пред­ставителю. Им по очереди в течение одной минуты задаются вопросы, на которые они отвечают, не раздумывая, «Да» или «Нет». Выигрывает та команда, представитель которой даст больше правильных ответов за отведенное время.

**Вопросы**

1. Первобытные люди считали только в двоичной системе счисления? *(Нет)*
2. На Руси для обозначения цифр пользовались буквами со специальным знаком «тит­лом»? *(Да)*
3. Римская система счисления непозиционная? *(Да)*
4. Жесткий диск — это винчестер? *(Да)*
5. Арифмометр позволял перемножать четырехзначные числа? *(Да)*
6. У некоторых первых компьютеров не было жестких магнитных дисков? *(Да)*
7. Компьютер — это цифровое устройство? *(Да)*
8. В обыденной жизни мы используем семеричную систему счисления? *(Да. В неделе семь дней)*
9. Внешний вид системного блока влияет на качество и работу компьютера? *(Нет)* .
10. В двенадцатеричной системе счисления есть буква С? *(Нет)*
11. Русские счеты были изобретены в XII веке? *(Нет, в XVI веке)*
12. Арабские цифры изобрели арабы? *(Нет. Их придумали в Индии, но в Европу эти цифры попали от арабов)*
13. Мы в быту пользуемся шестидесятеричной системой счисления? *(Да. Например, измере­ние времени)*
14. Человека можно назвать аналоговым устройством? *(Да)*
15. На клавиатуре клавиши с буквами, используемыми редко, находятся ближе к центру?*(Нет)*
16. 3,5-дюймовые гибкие диски негибкие? *(Да)*
17. На логарифмической линейки вычисления можно проводить с точностью до двух знаков после запятой? *(Нет. Три знака)*
18. Информацию, которую мы храним в своей памяти, можно считать оперативной? *(Да)*
19. Самая маленькая единица измерения информации — байт? *(Нет)*
20. Самый распространенный знак препинания в Паскале — это «;»? *(Да)*
21. В пятеричной системе счисления есть число 1426? *(Нет)*
22. В двоичной системе счисления есть число сто? *(Нет. Правильно читать один-ноль-ноль)* Размеры экрана монитора измеряются в дюймах? *(Да)*

Пред­ставители команд по истечению гейма занимают свои места, а ведущий должен подвести результаты пройденного гейма и огласить их.

**Гейм 2.Название: «Заморочки-трубочки»**

Учитель раздает командам мешочек, и объясняет задание. Из мешочка представитель одной из команд вытаскивает небольшой листочек, свернутый в трубочку. Он разворачивает его и зачитывает вопрос. Команда, которая первая правильно на него ответит, достает следующий вопрос. На обсуждение ответа отводится не более двух минут, если ни одна из команд ответить не может, то вопрос зачитывается зрителям ( детям которые по каким то причинам не захотели участвовать в команде) .

 **Вопросы**

1. В древние время люди для счета использовали пальцы, узелки, камешки, зарубки и т.д. Одно из таких приспособлений называлось калькулюс. От него произошло слово калькулятор. Что это было за средство для счета? (Камешки)

2. Продолжите второй закон Харбрука: «Опыт учит вас распознавать ошибки после того. как...» *(...вы совершите их заново)*

3. Продолжите слова Грегта: «Знания — это то, что вы приобретаете, читая текст, напечатанный мелким шрифтом. Опыт — это то, что вы ...» *(...приобретаете, не читая этот текст)*

4. Какой город назван в честь древнейшего счетного средства? *(Абак. Абак-ан — Абакан столица Республики Хакасия)*

*5.* Какая русская пословица предупреждает о трагичных последствиях перегрева процессора: *(На жару и камень лопнет)*

6. От имени какого средневекового ученого произошло слово алгоритм. *(Мухаммед ибн Муса -алъ-Хорезми)*

 *7..* Как называемся символ «#». *(Диез)*

8. Какой носитель информации имеет форму пиццы? *(Диск)*

9. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? *(Средства для хранения информации)*

10. О какой программе идет речь в этих строках: «Он мне дорог с давних лет, и его милее нет, этих окон негасимый свет». *(Об операционной системе Windows)*

11. Развитие компьютерной техники не стоит на месте. Люди научились делать роботов. На­пример, один из них — это робот для стрижки овец. У него восемь «рук» и все они заня­ты своим делом. Каким? *(Четыре держат овцу за ноги, одна — за голову, две стригут, одна собирает шерсть)*

12. Какая страна является родиной арабских цифр? *(Индия)*

13. В 1890 г. впервые счетно-аналитическую машину стали применять и для обработки результа­тов переписи населения. Кто был автором идеи и конструктором этой машины? *(Герман Холлерит)*

14. Для шифрования сообщений до середины 20-х гг. XX в. использовался специальный по­мехоустойчивый код. Как назывался этот код? *(Код Морзе)*

15. В XIX в. французский педагог Луи Брайль придумал специальную азбуку для слепых. В чем ее особенность? *(Буквы этого алфавита выдавлены на листе плотной бумаги в виде выдавленных точек определенным образом. Проводя пальцем по таким дырочкам, незря­чие люди различают буквы и могут читать.)*

16. Какому устройству клавиатура обязана раскладкой латинских букв на ее клавишах? *(Пи­шущей машинке)*

17. Какой английский математик, не имеющий математического образования, разработал ал­фавит, орфографию и грамматику для математической логики. *(Джордж Буль)*

18. Как назывался первый счетный инструмент? *(Абак)*

19. В Боливии была создана электронная машина, которая способна переводить с пяти евро­пейских языков. «Мостиком» для перевода послужил древний язык индейцев аймара, т. к. в нем нет неправильных глаголов, исключений и мало четких грамматических правил. Как называлась эта электронно-вычислительная машина? *(«Аймара»)*

20. Кем была написана первая программа для вычислительных машин? *(Адой Лавлейс, доче­рью английского поэта Р. Байрона)*

Ведущий должен подсчитать результаты пройденного гейма и огласить их.

**Гейм 3.Название «Кто быстрей»**

Учитель (объясняет задание 3 гейма) зачитывает слова, которые определяют компьютерный термин или понятие из области информа­тики, одновременно двум командам. Команде, давшей правильный ответ пер­вой, засчитывается балл.

**Задания**

1. *Слова:* формальная, диалектическая, дедуктивная, двузначная, математическая, женская *(Логика)*

*2. Слова:* ложная, исчерпывающая, генетическая, научно-техническая, объективная, секрет­ная... *(Информация)*

3. *Слова:* стройная, уменьшенная, бумажная, логическая, информационная, структурная, ма­тематическая... *(Модель)*

4. *Слова:* жизненная, обязательная, показательная, политическая, образовательная, систем­ная... (Программа)

5. *Слова:* подвижная, обучающая, опасная, имитационная, спортивная, логическая, компью­терная... (Игра)

6. *Слова:* классическая, жесткая, виртуальная, музыкальная, стандартная, инфракрасная, мембранная... (Клавиатура)

7. *Слова:* бинарный, программный, исполняемый, графический, пакетный, архивный... *(Файл)*

8. *Слова:* громкое, красивое, редкое, доменное, доброе, полное... *(Имя)*

*9. Слова:* восстановленное, активное, диалоговое, узкое, слуховое, закрытое, разбитое... *(Окно)*

10. *Слова:* любовная, корпоративная, школьная, торговая, рыболовная, компьютерная, ло­кальная... (Сеть)

11. *Слова:* вчерашняя, вечерняя, читательская, воздушная, полевая, электронная... *(Почта)*

12. *Слова:* пенсионное, финансовое, техническое, материальное, программное... *(Обеспечение)*

13. *Слова:* городская, публичная, домашняя, научная, системная, детская... *(Библиотека)*

14. *Слова:* полное, быстрое, логическое, физическое... *(Форматирование)*

15. *Слова:* диетическое, разнообразное, выпадающее, вложенное, контекстное... *(Меню)*

16. *Слова:* верная, новая, последняя, единственная, демонстрационная, следственная... *(Версия)*

17. *Слова:* морской, железнодорожный, полный млечный, млечный... *(Путь)*

18. *Слова :* игровой, домашний, главный, аналоговый, портативный, сетевой, персональный... *(Компьютер)*

19. *Слова:* асимметричная, белая, оптическая, беспроводная, двухкнопочная... *(Мышь)*

20. *Слова:* широкий, символьный, термальный, цветной, матричный, струйный... *(Принтер)*

Ведущий должен подсчитать результаты пройденного гейма и огласить их.

**Гейм 4. Название «Одним словом»**

Учитель объясняет задание. Сейчас я буду зачитываются термины из области информатики, одновременно двум командам. Ко­манда, которая первая назовет слово, их объединяющее, засчитывается балл.

1. Инициализация, разметка, разбиение. *(Форматирование)*

*2.* Клавиатура, мышь, принтер, сканер. *(Периферия)*

3. Монитор, видеокарта, видеоадаптер. *(Видеосистема)*

*4.* Каталог, папка, фолдер. *(Директория)*

*5.* Фортран, Паскаль, Пролог, Си++. *(Язык программирования)*

6. DOC, WINDOWS, UNIX, LINUX. *(Операционная система)*

*71.* Магнитная лента, дискета, флешка, оптический диск. *(Носитель информации)*

8. Вариант, модификация, редакция, разновидность. *(Версия)*

9. Агbаt, Аriа1, Соuriel, Wingdings, Symbol. *(Шрифт)*

10. Яндекс, Рамблер, Апорт, Vista. *(Поисковый сервер)*

11. Win95, СIН, Червь, «Террор», Троян. *(Вирус)*

12. Dг.Web , Аvast, Панда, Касперский. *(Антивирус, антивирусная программа)*

13. ЛЕКСИКОН, Word, LaTeX. *(Текстовыйредактор)*

14. СогеlDraw, Аdobе Illustratorг, РhotoShop, Раit. *(Графический редактор)*

15. WinZip, WinRar, Win Arij. *(Архиватор)*

16. Мышка, трекбол, джойстик. *(Манипулятор)*

17. Графический редактор, операционная система, антивирусная программа. *(Программное обеспечение)*

18. Текстовый редактор, электронные таблицы, базы данных. *(Прикладное программное обеспечение)*

19. Абак, палочки Непера, «Феликс», логарифмическая линейка. *(Счетные средства)*

20. «Агат», «Эльбрус», «Стрела». *(Отечественные компьютеры)*

Ведущий должен подсчитать результаты пройденного гейма и огласить итоги информационного марафона. Далее происходит награждение победителе дипломом и подаркам «шариковые ручки», а все участники марафона получают конфеты . Далее проводиться классное чаепитие, на котором проводиться всеобщая рефлексия пройденного информационного марафона.