*Осінцаў А.В., настаўнік інфарматыкі*

**ПАЗАКЛАСНАЕ МЕРАПРЫЕМСТВА ПА ІНФАРМАТЫЦЫ «ІНФАРМАЦЫЙНЫ ЛАБІРЫНТ»**

**Мэта:** Развіццё пазнавальнай цікавасці вучняў да інфарматыцы.

**Задачы:**

*навучальныя:* паўтарыць тэорыю раней вывучанага матэрыялу і практычна яго ўжыць, выкарыстоўваць розныя віды прадстаўлення інфармацыі: тэкст, табліца, малюнак.

*развіваючыя*: развіваць творчую актыўнасць, мысленне, кемлівасць, кемлівасць, знаходлівасць, хуткасць рэакцыі.

*выхаваўчыя*: выхоўваць культуру зносін паміж навучэнцамі, уменне працаваць у групе, з'яднаць удзельнікаў каманды, паважаць суперніка, імкнуцца да перамогі.

**Арганізацыя мерапрыемства**: дзве каманды па 4-6 чалавек у кожнай.

**Форма правядзення**: гульня.

**Ход мерапрыемства**:

Добры дзень! Мы сабраліся сёння ў гэтым класе для ўдзелу ў гульні «Інфармацыйны лабірынт».

Рады вітаць удзельнікаў, балельшчыкаў і членаў журы!

Назва прадмета «Інфарматыка» нездарма адбылося ад слова «інфармацыя», у чым мы сёння і пераканаемся.

Убеждеа, што вы пакажаце не толькі свае веды па прадмеце, але і кемлівасць, знаходлівасць, кемлівасць. На слайдзе - дэвіз нашай гульні.

Жадаю кожнай камандзе поспеху! Спадзяюся, што абедзве каманды пакажуць зладжаную, згуртаваную працу.

Такім чынам, «Інфармацыйны лабірынт» мяркуе праходжанне пэўных этапаў. Як і ў любой гульні, пачнем з фармулёўкі правілаў гульні:

1. За кожны верны адказ каманда атрымлівае адзін бал. Залічваюцца толькі тыя адказы, якія прамовілі пасля таго, як удзельнік падняў руку, выкрыкі з месца не залічваюцца. Хуткасць таксама важная - камандзе, справіліся з заданнем першай, дадаткова дадаецца адзін бал.

2. Калі адказ няправільны - можа адказаць іншая каманда. У выпадку правільнага адказу яна таксама атрымлівае бал.

3. За парушэнне правілаў гульні і дысцыпліны каманды губляюць балы.

Хачу прадставіць паважанае журы (назваць склад журы), якое будзе сачыць за выкананнем усіх этапаў нашай гульні і падводзіць вынікі. (Аддаць журы бланк ацэньвання і ліст з адказамі)

***1. Першы паварот лабірынта «Прадстаўленне».***

«Як вы лодку назавеце - так яна і паплыве», - сказаў капітан Врунгель ў вядомым мультфільме. Прыдумайце, калі ласка, назвы вашым камандам і абярыце камандзіра. Камандзір будзе адказным у выпадку, калі ў каманды з'явяцца некалькі версій адказаў.

Такім чынам, першая каманда - якую назву вы прыдумалі? (Адказ каманды) Другая каманда? (Адказ каманды) Павітаем адзін аднаго!

***2.Второй паварот «Перастаноўкі».***

Заданне: вам будуць дадзены словы, у кожным трэба пераставіць літары такім чынам, каб атрымаліся паняцці, звязаныя з інфарматыкай. Словы - на картках. Прыступаем да працы. Скончылі - здаем адказы журы. Давайце сябе праверым. Правільныя адказы - кампутар, файл, сканер, манітор, драйвер. Спадзяюся, ніхто з вас не трапіў у тупік інфармацыйнага лабірынта? Ідзем далей.

***3.Трэці паварот «Вялікія мудрацы».***

За кожны верны адказ 1 бал

Кожнай камандзе трэба будзе адказаць на пытанні. Падрыхтаваліся? Пачынаем, будзьце ўважлівыя.

*Пытанні для першай каманды.*

1. Навука аб законах, метадах і спосабах назапашвання, апрацоўкі і перадачы інфармацыі. (Інфарматыка)

2. Прылада ўводу гукавой інфармацыі ў кампутар. (Мікрафон)

3. Арганізаваная паслядоўнасць дзеянняў. (Алгарытм або план)

4. Асноўнае прыладу ўводу інфармацыі. (Клавіятура)

5. Колькі байт у адным килобайте? (1024)

6. Агнястрэльная назву жорсткага дыска. (Вінчэстар)

7. Колькі органаў пачуццяў у чалавека? (5)

8. Шкоднасная праграма, якая сама сябе прыпісвае да іншых праграм. (Вірус)

9. Мінімальная адзінка вымярэння колькасці інфармацыі. (Біт)

10. Што ў глыбокай старажытнасці выкарыстоўвалі ў якасці інструмента для рахунку? (Рука)

11. Узаемадзеянне карыстальніка і кампутара. (Інтэрфейс)

*Пытанні для другой каманды.*

1. "Мозг" кампутара. (Мікрапрацэсар)

2. Колькі біт у адным байце? (8)

3. Прылада вываду гукавой інфармацыі з кампутара. (Калонкі ці навушнікі)

4. Найменныя вобласць дадзеных на носьбіце інфармацыі. (Файл)

5. Пры якім напружанні ў сетцы працуе кампутар? (220 вольт)

6. Прылада ўводу інфармацыі з папяровага ліста. (Сканар)

7. Максімальная адзінка вымярэння колькасці інфармацыі. (Тэрабайт)

8. Праграма для падлучэння дадатковых прылад, напрыклад, друкаркі або сканэра. (Драйвер)

9. Спецыяльны паказальнік, які паказвае месца на экране, дзе з'явіцца наступны знак. (Курсор)

10. Веды, звесткі з навакольнага свету. (Інфармацыя)

11. Прылада, якое дазваляе раздрукоўваць інфармацыю з кампутара. (Прынтэр)

***4. Пераходзім да чацвёртага павароту «Супастаўленне».***

Кожная каманда атрымлівае картку, на якой пералічваюцца розныя дзеянні з інфармацыяй. Трэба аднесці кожнае дзеянне да якога-небудзь інфармацыйнаму працэсу. Давайце-ка ўспомнім, якія інфармацыйныя працэсы існуюць? (Адказы вучняў)

Да асноўных інфармацыйных працэсам ставяцца апрацоўка, захоўванне, прыём і перадача інфармацыі. Апошнія два дзеянні, прыём і перадача, у картцы аб'яднана адным - перадачай інфармацыі. Пачынаем працу.

Здаем адказы. Пакуль журы выконвае праверку, я думаю, вам таксама цікава, якія ж інфармацыйныя працэсы былі задзейнічаныя. Адказы: А-1,3,6; Па-2,7,9,12; З-4,5,8,10,11.

***5.Пяты паварот «Ребусы».***

Вы ўмееце разгадваць рэбусы? Якую ролю ў рэбусы гуляюць з коскай? (Адказы вучняў)

Калі перад малюнкам намаляваныя коскі, значыць трэба прыбраць столькі літар, колькі косак. Калі коскай перавернутыя, то прыбіраем літары з канца слова. Перад вамі - карткі з рэбусаў. Давайце іх разгадаем!

У рэбусы зашыфравана назва прафесіі - праграміст.

Адказ да рэбус - назва жорсткага магнітнага дыска - вінчэстар.

На слайдзе - від паказальніка мышы - курсор.

Адказ на гэтае рэбус - дыскавод.

У рэбусы зашыфравана адно з прылад уводу інфармацыі - клавіятура.

Апошні рэбус разгадваць як іншую прыладу ўводу інфармацыі - сканар.

Скончылі. Журы палічыла колькасць правільных адказаў кожнай каманды.

Пераходзім да наступнага павароту інфармацыйнага лабірынта.

***6.Шосты паварот «Даведайся прыказку».***

У якасці задання кожная каманда атрымлівае картку з табліцай, запоўненую прыказкамі і прымаўкамі, змененымі на кампутарны лад. Вам трэба здагадацца і запісаць - якая прыказка ці прымаўка была ўзятая за аснову. Усе яны агульнавядомыя. Заданне зразумела? Штурмуем паварот!

***7. І апошні, сёмы паварот «Шыфроўка».***

Кожная каманда атрымлівае картку з зашыфраванай фразай і ключом да шыфра. Фраза прадстаўлена ў табліцы, кожная вочка якой мае сваё імя. Імя ячэйкі пачынаецца з літары - гэта загаловак слупка, лік - гэта нумар радка. Прыступайце да працы.

Выканалі? Вельмі добра. Здаем свае адказы журы. Давайце праверым. Павінна было атрымацца выказванне «Хто валодае інфармацыяй - той валодае светам!». Так калісьці сказаў Ўінстан Чэрчыль, чыё фота вы зараз бачыце на слайдзе.

Гэта брытанскі палітычны дзеяч, ваенны, журналіст, пісьменнік, ганаровы член Брытанскай акадэміі, лаўрэат Нобелеўскай прэміі па літаратуры. Гэтае выказванне можа ахарактарызаваць і наша стагоддзе інфарматызацыі, у якім пераважаюць імкліва развіваюцца інфармацыйныя тэхналогіі.

**ГЭТА ЦІКАВА …**

Як і ў любой вобласці навукі ёсць вельмі цікавыя факты, пра якія мы часам і не задумваемся.

1. А ці ведаеце вы, што кампутарную мыш вынайшаў Дуглас Карл Энгельбарт. Менавіта ён і прыдумаў, і назваў прыладу "мышкай". Патэнт на мыш, тэрмін дзеяння якога цяпер ужо вычарпаны, апынуўся вельмі няўдала складзеным: ён распаўсюджваўся не ўласна на ідэю маніпулятара, а ўсяго толькі на механізм счытвання каардынат з дапамогай двух артаганальных размешчаных колаў. Сучасныя мышы маюць іншыя механізмы счытвання, і таму кампаніі, іх выпускаюць, вольныя ад якіх-небудзь абавязацельстваў перад вынаходнікам. А як вы думаеце, колькі гадоў камп'ютарнай мышы?

 (Адказ 9 снежня 1968 гады 45 гадоў)

2. Менавіта гэтая птушка стала талісманам аперацыйнай сістэмы Linux. Аднойчы Лінуса Торвальдса, яшчэ да таго, як ён стварыў аперацыйную сістэму Linux, у заапарку ўкусіла гэтая дзіўная птушка .. Гэта стала адной з прычын выбару талісмана Лінукс. (ІЦ)

(Адказ пінгвін Такса)

3. Калі Лары Пэйдж і Сяргей Брын прыдумлялі назву новай пошукавай сістэмы, яны захацелі выказаць ў ім велізарная колькасць інфармацыі, якую сістэма здольная апрацоўваць. Іх калега прапанаваў слова, якім у матэматыцы называюць лік з адзінкі са ста наступнымі нулямі. Тут жа ён праверыў даменнае імя на занятасьць і, выявіўшы, што яно свабодна, зарэгістраваў. Прычым у напісанні слова ён зрабіў памылку, але Лары свежае вынайдзенае слова спадабалася і зацвердзілася ў якасці назвы. (ІЦ)

(Адказ: 'googol.com' увёў 'google.com')

Такім чынам, пройдзены ўсе павароты інфармацыйнага лабірынта. Пакуль журы падводзіць вынікі, я прапаную заданне для балельшчыкаў: разгадаць загадкі.

Ён хутчэй чалавека перамнажаць два ліку,

У ім сто разоў бібліятэка змясціцца б змагла,

Толькі там адкрыць магчыма сто акенцаў за хвіліну.

Адгадаць зусім нескладана, што загадка пра ... (кампутар)

\*\*\*

На стале ён перад намі, на яго накіраваны позірк,

Падпарадкоўваецца праграме, носіць імя ... (манітор)

\*\*\*

Пад дысплеем - галоўны блок: там бяжыць электраток

Да самым важным мікрасхемамі. Гэты блок завуць ... (сістэмны)

\*\*\*

Уставіш дыск у яго, і вось -

Запрацаваў ... (дыскавод)

\*\*\*

Не, яна - ня піяніна, толькі клавіш у ёй - не злічыць!

Алфавіту там карціна, знакі, лічбы таксама ёсць.

Вельмі тонкая натура. Імя ёй ... (клавіятура)

\*\*\*

На кампутарным стале дапамагае яна мне.

Колцам і кнопкай я кірую спрытна (мыш)

\*\*\*

Калі я ў гульню гуляю, то на кнопкі націскаю.

Кнопкі, рычагі і хвосцік. Здагадаліся? Гэта ... (джойсцік)

\*\*\*

Кампутар будзе маўклівы, калі няма з ім побач паннаў такіх.

А калі ёсць - ён кажа, спявае, гуляе і пішчыць.

Стаяць над ім у старонцы блізняткі дзве - ... (калонкі)

\*\*\*

Бывае струйный, лазерны бывае. Яго заўсёды друкаваць прымушаюць.

Ён на паперу раздрукуюць, што трэба. Друкар гэты ўсім нам вельмі патрэбны (прынтэр)

\*\*\*

З дапамогай такой прылады скапіяваць кнігу можна.

Тэксты, малюнкі любыя стануць з ім лічбавымі (сканер)

\*\*\*

Паказальнік на экране літарах ўсім пакажа месца.

З ім працаваць лягчэй стане, ён - экранная пазнака.

На экране Бачыць сябе якімі, як міргае мне ... (курсор)

Малайцы!. (Журы падводзіць вынікі)

Віншуем пераможцаў! Дзякуй усім за ўдзел у гульні, жадаю далейшых поспехаў у вывучэнні інфарматыкі. Дзякуй нашым гасцям за дапамогу ў арганізацыі мерапрыемства. Усім ўдалага дня. Да пабачэння!