



**ВНЕУРОЧНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ
"ТУРНИР ЗНАТOKОВ ИНФОРМАТИКИ"**

Подготовила Дедова Е.Г.



2025-2026 учебный год



Внеурочное мероприятие по информатике "Турнир знатоков информатики"

Цели:

- Развитие познавательного интереса, логического мышления и творческой активности учащихся;

Оборудование и материалы:

- листы с заданиями конкурсов для команд
- бланк для жюри (Приложение 1)
- листы ответов для жюри (Приложение 2)
- интерактивная доска

Организация мероприятия

- 2 команды по 5 человек в каждой
- жюри (3 человека)

Ход соревнования

Добрый день уважаемые ребята и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпиграфа: **“Машины должны работать, а человек думать!”** Нам с вами сегодня придется и подумать и поработать. Сегодня мы с вами проведем небольшой турнир информатиков. А теперь давайте познакомимся и с нашими командами (*идет представление команд*).

Команда 7 класса
«**Процессоры**» -



Команда 8 класса
«**Геймеры**»



Давайте поприветствуем уважаемое жюри!

Итак, команды готовы? Жюри готовы? Тогда начинаем.

Первый конкурс. Он называется «Дальше, дальше, дальше...»

Сейчас мы будем задавать вопросы, а вы должны быстро давать на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать «дальше».

“Дальше, дальше, дальше...” (1 балл правильный ответ)

Вопросы задаются командам по очереди

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.
/информатика/
2. Организованная последовательность действий.
/алгоритм/
3. Устройство ввода звуковой информации.
/микрофон/
4. Пересылка данных с флэшки данных в основную память
/загрузка/
5. Какие устройства обычно используются для ввода информации в компьютер?
/клавиатура, мышь/
6. Какое устройство в компьютере обрабатывает информацию? /процессор/
7. Для чего составляют алгоритмы? /для решения задач/
8. Центральное устройство компьютера
/процессор, системный блок/
9. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; дискета; принтер.
/Ответ: дискета/
10. Универсальное электронное устройство обработки информации
/компьютер/
11. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране
/курсор/
12. Какое устройство можно назвать «мозгом» компьютера? /процессор/
13. Можно ли на одной дискете сохранить содержание школьного дневника? /да/
14. В какое устройство в компьютере информация поступает на хранение? /память/
15. Монитор служит для ... /вывода информации/

2 конкурс «Алгоритм» (правильно составленный алгоритм – 5 баллов, +1 балл за быстроту выполнения, при правильном решении)

Волк, коза и капуста.

Один человек должен был перевести через реку волка, козу и капусту. Но его лодка была такая маленькая, что он при каждом переезде мог взять с собой или одно животное или капусту.

Между тем волка нельзя было оставлять на берегу одного с козой, т.к. он мог ее съесть. Нельзя было так же допустить, чтобы коза оставалась одна с капустой, т.к. она могла ее съесть, как при этих условиях перевести все на другой берег?

Составьте алгоритм переправы на другой берег.

(Команды работают на листочках. Первая из команд проверяет алгоритм на интерактивной доске)

Алгоритм «Переправа»

Начало

1. Перевезти козу.
2. Возвратиться самому.

3. Перевезти волка.
4. Возвратиться вместе с козой.
5. Перевезти капусту.
6. Возвратиться самому.
7. Перевезти козу.

Конец

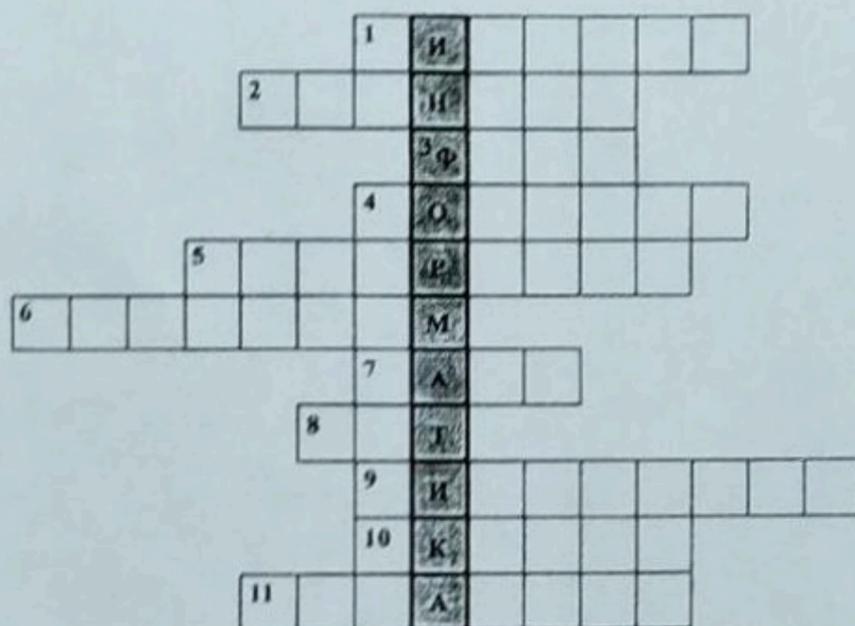
3 конкурс называется «Разгадай ребус»

Вы видите на карточках ребусы для своих команд. Разгаданное слово записать, лист с ответами передать жюри. Каждое правильно разгаданное слово – 1 балл

4 конкурс «Кроссворд»

За 5 минут команды должны разгадать кроссворд. Лист с ответами передаётся членам жюри на проверку.

Разгадывание кроссворда



1. Гибкий магнитный диск (дискета)
2. Устройство вывода информации на бумажный носитель (принтер)
3. Информация, хранящаяся на устройстве внешней памяти под определенным именем (файл)
4. Устройство вывода информации (монитор)
5. Алгоритм, записанный на языке, которым пользуется компьютер (программа)
6. Совокупность четко сформулированных правил для решения задачи за конечное число шагов. (алгоритм)
7. Единица измерения информации для хранения одного символа (байт)
8. Наименьшая единица измерения информации (бит)
9. Жесткий диск (винчестер)
10. Оптическое устройство ввода информации (сканер)
11. Программа для подготовки текста (редактор)

5 конкурс «Весёлая разминка» (вместо физкультминутки)

А теперь проведём конкурс, который называется «Весёлая разминка». Нам надо будет изобразить мимикой и жестами различные ситуации (по одному участнику от команды):

1. Принтер
2. Компьютер завис

6 конкурс

На лучшее исполнение частушек

Видно милого по морде
Ночевал сегодня в WORD'e
По походке видно сразу
В "танках" бился он, зараза.

* * *

Мил сказал, что в Интернете
Все продукты есть на свете
Я с кошёлкой в Интернет-
Враки всё, продуктов нет.

* * *

У меня с моим дружкой
Работёнка клёвая :
База данных у него,
У меня торговая.

* * *

Купил давеча компьютер -
Вроде было всё "о'кей"
А недавно спохватился :
Нету кнопки "any key"

Седьмой конкурс «Перевёртыши»

Замените некоторые слова противоположным по смыслу (или просто другим, если противоположного не существует) и верните пословицам первоначальный вид.

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.
2. Компьютер памятью не испортишь.
3. Дарёному коню в системный блок не заглядывают.
4. Утопающий за F1 тается.
5. Бит байт бережёт.
6. Что из Корзины удалено, то пропало.
7. Вирусов бояться – в Интернет не ходить.
8. За одного хакера семь кандидатов наук дают.
9. Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.

Подведение итогов.

Слово жюри.