



«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.





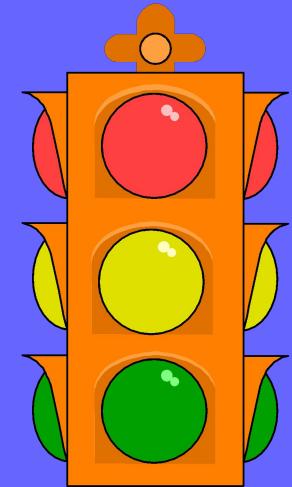
Задание №1.

«Художник»



Задание №2.

«Способы получения и передачи информации»





Задание №3.

«Кодирование букв цифрами»

51) Что означают надписи на записке из старой бутылки?

The image shows a piece of paper with four tables of numbers and a bottle. The first table has columns labeled 1, 2, 3, 4, 5, 6 and rows labeled Д, О, К, Л, А, Д. The second table has columns labeled 3, 4, 5, 1 and rows empty. The third table has columns labeled 8, 5, 7, 3 and rows labeled М, А, Я, К. The fourth table has columns labeled 7, 8, 5 and rows empty. To the right of the paper is a drawing of a dark bottle with a label that appears to say 'БОЛ'.

1	2	3	4	5	6
Д	О	К	Л	А	Д

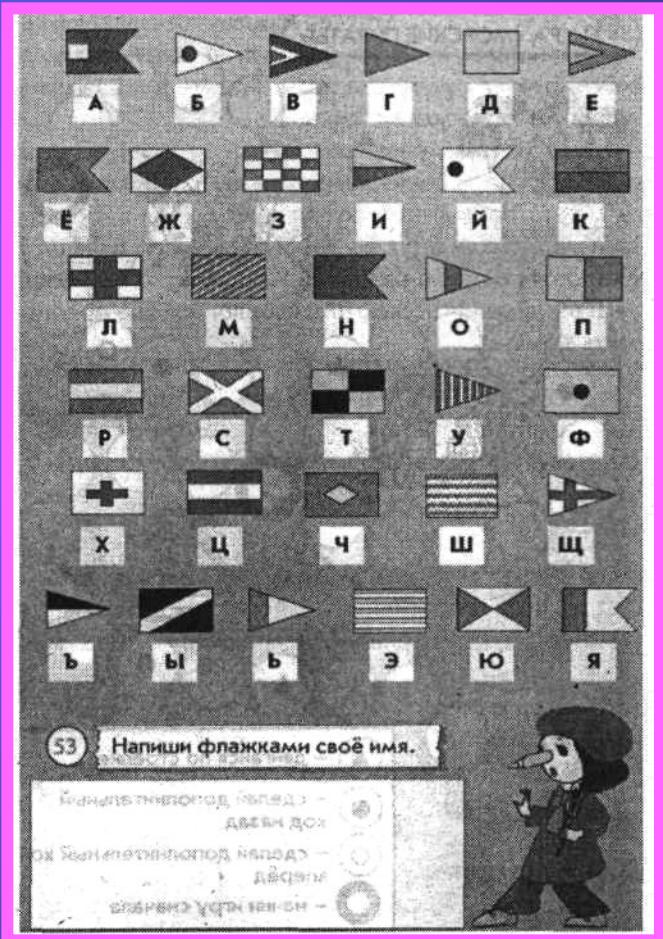
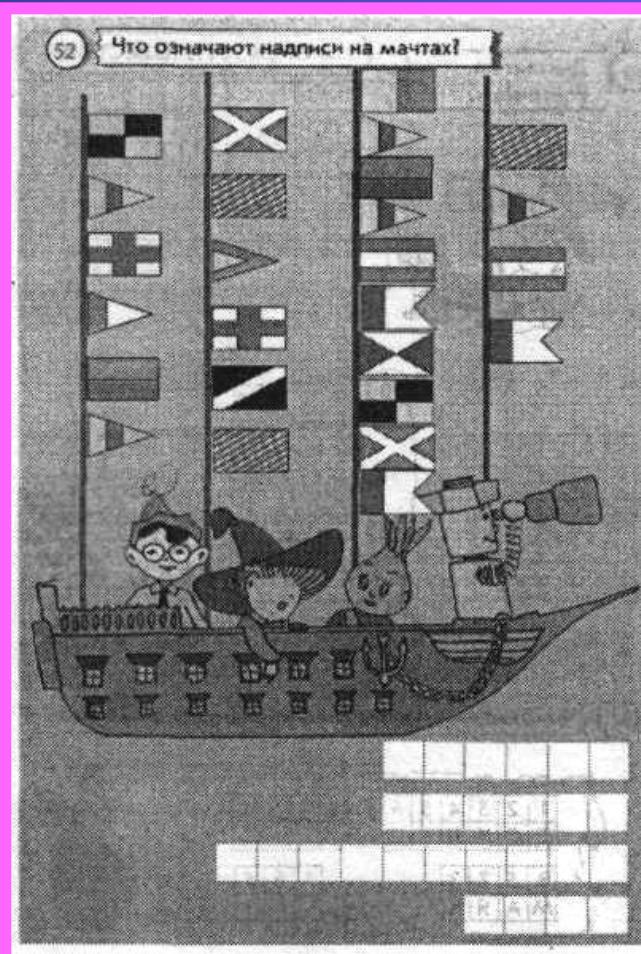
3	4	5	1

8	5	7	3
М	А	Я	К

7	8	5

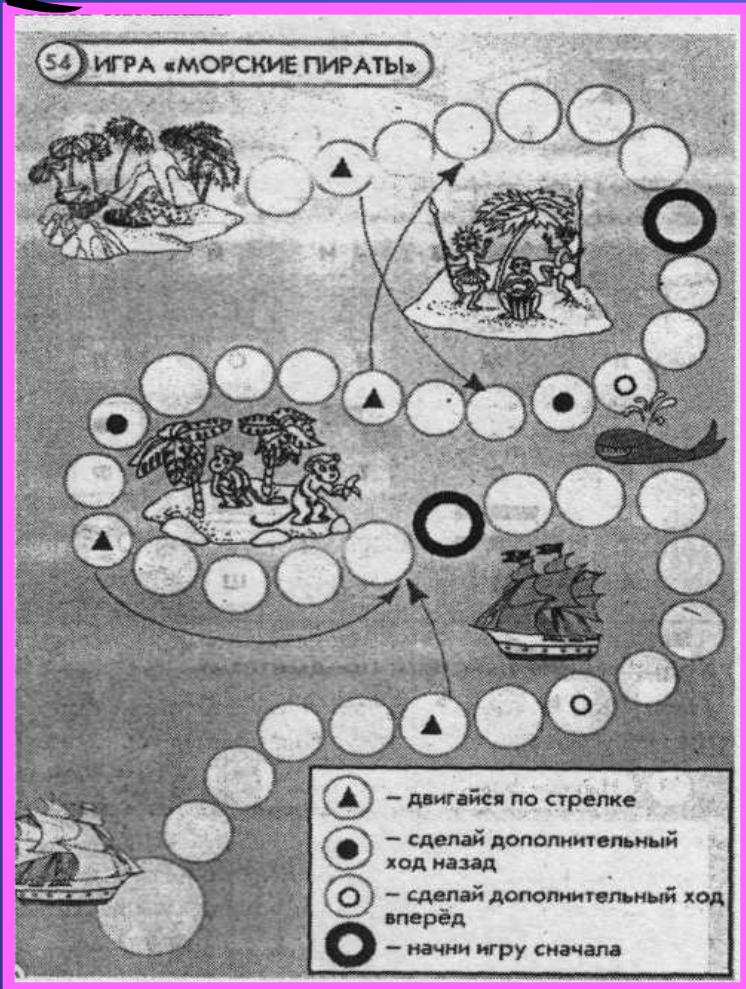


«Кодирование букв флагками»





Задание №5.



Игра «МОРСКИЕ ПИРАТЫ».



Задание №6.



«Кодирование букв предметами»

55 По первым буквам нарисованных предметов
составь имена весёлых человечков.

Л	О	Б	С	Д	Е	Г	И	Р
К	У	П	С	Л	В	Н	А	С
Л	И	С	Р	О	М	А	С	Л



Задание №7.



5		(donkey)	
4			(turtle)
3		(lion)	
2	(bird)		
1			(rabbit)
	a	b	в
			Г

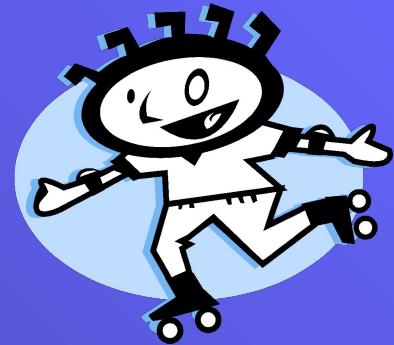
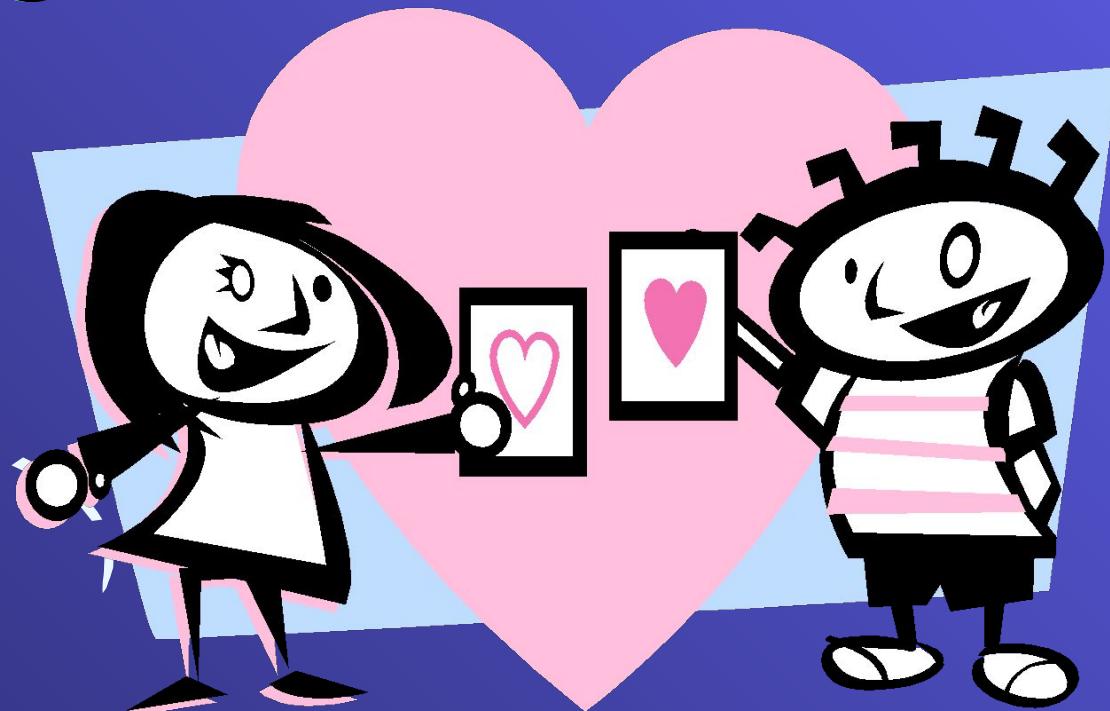


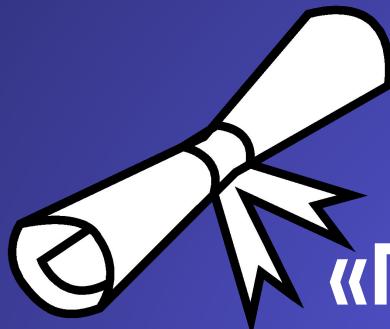
(donkey)
(turtle)
(lion)
(bird)
(rabbit)

«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 половицу: 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.
 $(1;3), (2;3), (3;1),$
 $(3;2), (3;3), (3;4),$
 $(4;2), (5;2), (6;1),$
 $(6;1), (7;3).$



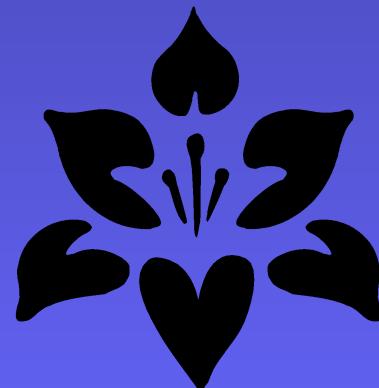
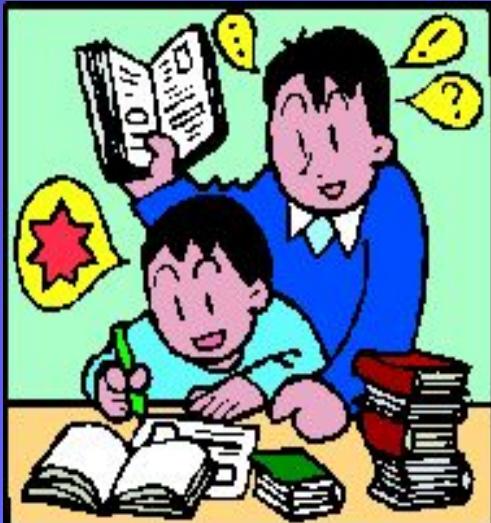
Задание №11.



Игра «Анаграмма»



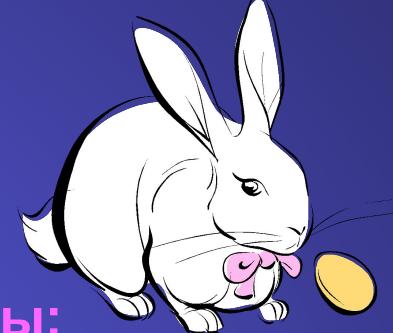
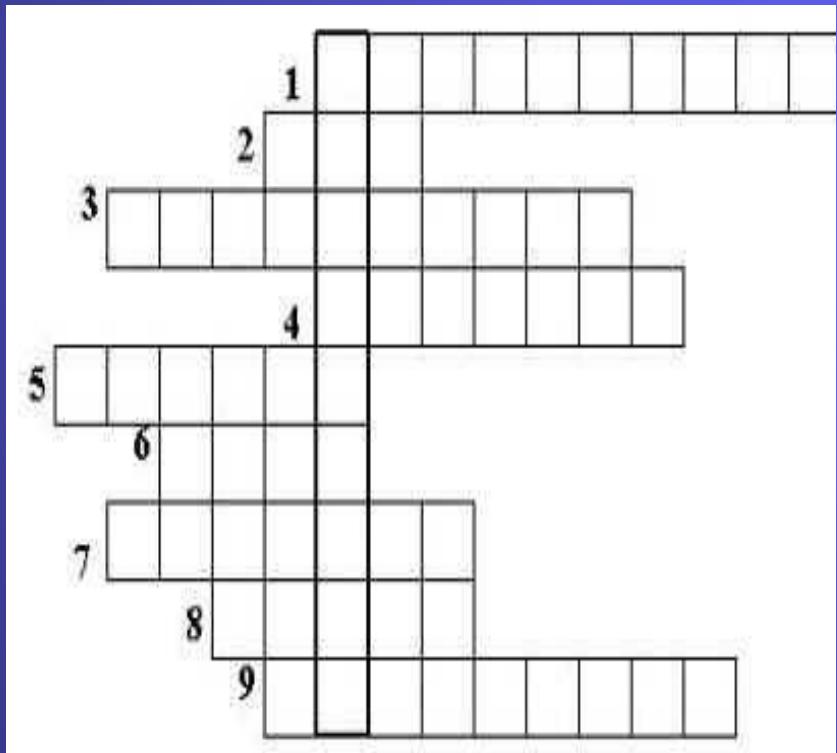
«ИНФОРМАТИКА»





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

