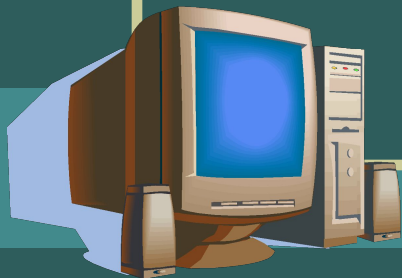


# «Счастливы́й случай»

Тема: *Системы  
счисления и  
Информационные  
процессы*



## Цели урока:

---

- 1. *Обучающая* – повторить и обобщить знания о системных системах счисления и Информационных процессах на основе самостоятельного и осмысления дополнительного материала для игры;

## Цели урока:

---

- 👉 2. Развивающая – развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- 👉 3. Мотивационная – побудить интерес к изучению информатики;
- 👉 4. Воспитательная – воспитать уважение к сопернику, умение достойно вести спор, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

## Задачи урока:

---

- ✓ 1. Учебная – познакомить
- ✓ 2. Развивающая – развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;
- ✓ 3. Воспитательная – развитие познавательного интереса, логического мышления.

# Счастливым случаем

---

- Девиз:
- «Дорогу осилит идущий,  
а информатику – мыслящий»



# *Приветствие капитанов*

Капитаны команд:

Арбузова Юля – КОМПЬЮТЕР

Андрианова Таня - ДИСПЛЕЙ

## 1 гейм:

### Сколько лет девочке?

---

Ей было тысяча сто лет,  
Она в сто первый класс ходила,  
В портфеле по сто книг носила –  
Все это правда, а не бред.

Когда, пыля десятком ног,  
Она шагала по дороге,  
За ней всегда бежал щенок  
С одним хвостом, зато стоногий.

Она ловила каждый звук  
Своими десятью ушами,  
И десять загорелых рук  
Портфель и поводок держали.

И десять темно-синих глаз  
Рассматривали мир  
привычно,  
Но станет все совсем  
обычным,  
Когда поймете мой рассказ.

Ответ:

девочке **12** лет, она ходила в **5-й**  
класс, у собаки **4** ноги, а ушей и рук у  
девочки было  
по **2**.





## *2 гейм:*

Что такое информация?

— Ответ:

это сведения, знания, получаемые из  
окружающего нас мира.

Каким образом мы  
получаем информацию?

Ответ:

---

с помощью органов чувств.

Какие типы информации  
нам известны?  
В чем их различие?

---

Ответ:

информация может быть дискретной и непрерывной.

Пример: дискретной информации – книга, непрерывной – телевизионная программа передач.

Назовите виды  
информации.

Ответ:

---

Слуховая, зрительная, обонятельная,  
осязательная, вкусовая.





**3** гейм:

*Разгадайте ребусы*

Конкурс капитанов

Арбузова Ю.



П ' П ' 5

Андреанова Т.

% ' ' С<sup>2</sup> ' ' ' ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

---

# память

# процессор



4 гейм:

---

Блиц - турнир



*При каком напряжении  
работает наш компьютер?*

220 ВВ

Мышь – это устройство ввода или вывода?

---

Ввода.

Арабские цифры – это непозиционная система счисления или позиционная?

---

Позиционная система счисления.

Тактильная информация принимается –  
ушами, глазами или кожей?

---

Кожей.



Римские буквы – это позиционная система счисления или непозиционная?

---

Непозиционная система счисления.

Назовите римские цифры и какое число они представляют?

---

M - 1000;

D – 500;

C – 100;

L – 50;

X – 10;

V – 5;

I – 1.

Клавиатура – это устройство ввода или вывода?

---

Ввода.

Можно ли на компьютере написать книгу?

---

Можно.

Умеет ли говорить компьютер?

---

Нет.

Системный блок может работать без монитора?

---

Нет.

Компьютер умеет:

---

Читать, рисовать, гулять,  
петь, считать,  
составлять графики, лечить,  
кормить, вставать,  
воспитывать, улаживать спать,  
составлять программы?

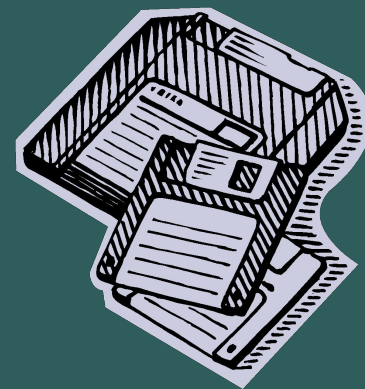
**УРА!**

---

**ФИЗКУЛЬТМИНУТКА.**



**5** гейм:



Практическая работа

## Компьютер

---

Найти двоичный код  
числа  $19_{10}$ ?

Какому десятичному  
числу соответствует  
двоичный код

$1010110_2$

## Дисплей

---

Найти двоичный код  
числа  $23_{10}$ ?

Какому десятичному  
числу соответствует  
двоичный код

$1100110_2$

## Декодируйте предложения:

---

11000001 11000000  
11000001 11010011  
11011000 11001010  
11000000 00100000  
11000010 11011111  
11000110 11000101  
11010010 00100000  
11001101 11001110  
11010001 11001010  
11001010

11000100 11000101  
11000100 11010011  
11011000 11001010  
11000000 00100000  
11010111 11001000  
11001101 11001000  
11010010 00100000  
11010001 11000000  
11001111 11001110  
11000011

Ответ:

---

Бабушка вяжет носок      Дедушка чинит сапог

