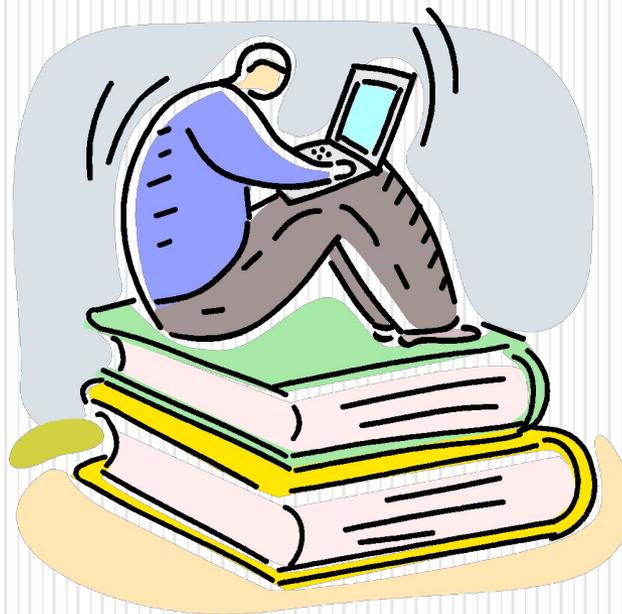


# ВНЕКЛАССНАЯ РАБОТА

## Занимательная информатика



## Задание №1 «Кто больше?»

Из букв данного слова составьте как можно больше других слов:

### 1. КОДИРОВКА

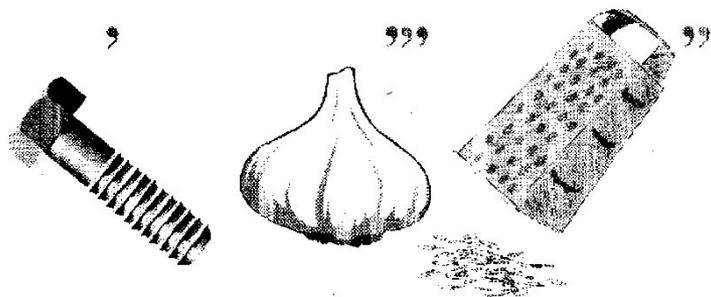
код, кар, корова, ковка, корка, кивок, кадр, кирка, кора, кок, кров, ода, око, окрик, орда, дока, дрова, диво, дар, двор, ива, Икар, икра, ров, род, рак, вор, вар, вода, вид, вика, ад, ар, аккорд

### 2. ИНФОРМАЦИЯ

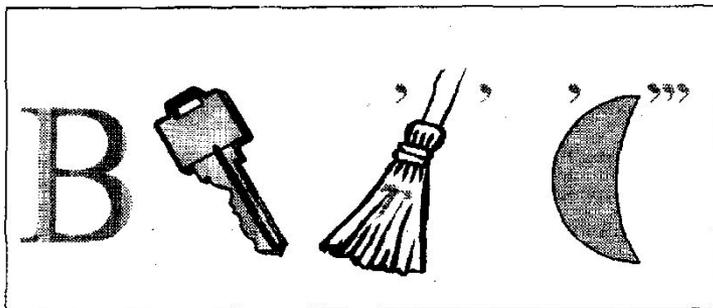
норма, нора, нация, нимфа, форма, фирма, фора, формация, ром, рация, роман, риф, рифма, мина, мор, мафия, мир, миф, омар, яр, яма, ярмо



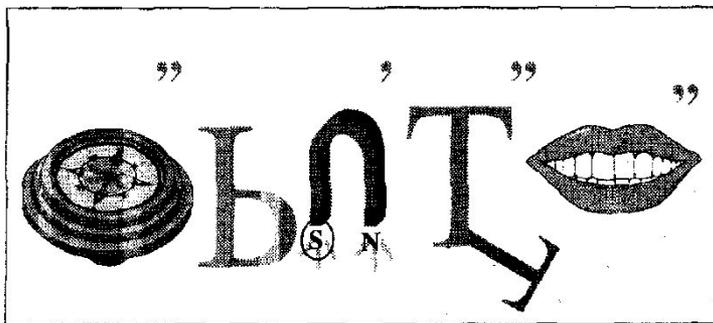
### Задание №3 Ребусы



Виньетка



Включение



Компьютер

1	Администратор	сеть
2	База	дискета
3	Виртуальная	технологии
4	Глобальная	информации
5	Графический	данных
6	Двоичный	диск
7	Двухмерный	модель
8	Алгоритм	каталог
9	Жесткий	файл
10	Загрузочная	алгоритм
11	Звуковая	редактор
12	Информационные	массив
13	Искусственный	программа
14	Кодирование	Евклида
15	Корневой	сети
16	Линейный	интеллект
17	Лицензионная	память
18	Математическая	колонка

## Задание №4

### В одной связке

Перед вами две колонки, в которых приведены части словосочетаний, относящихся к информатике или к устройству и работе компьютера. Необходимо назвать эти словосочетания.



*Правильные ответы к заданию №4:* 1. Администратор сети.

2. База данных.

3. Виртуальная память.

4. Глобальная сеть.

5. Графический редактор.

6. Двоичный файл.

7. Двухмерный массив.

8. Алгоритм Евклида.

9. Жесткий диск.

10. Загрузочная дискета.

11. Звуковая колонка.

12. Информационные технологии.

13. Искусственный интеллект.

14. Кодирование информации.

15. Корневой каталог.

16. Линейный алгоритм.

17. Лицензионная программа.

18. Математическая модель



## Задание №5 Цепочка слов, или Словесное домино

*Перечисленные слова следует расположить, соблюдая следующее правило: очередное слово должно начинаться буквой, которой оканчивается предыдущее (без учета мягкого знака).*

### *Вариант 1*

абак, адрес, алфавит, дюйм, дорожка, Евклид, килобайт, монитор, отладка, процессор, радио, разряд, рамка, тире, транслятор.

### *Вариант 2*

абзац, абонент, архивация, гипертекст, индекс, каталог, программист, растр, стек, таймер, тип, точка, три, цифра, яркость.

*Перечень возможных ответов:*

#### *Вариант 1*

процессор — радио — отладка — абак — килобайт — транслятор — разряд — дюйм — монитор — рамка — алфавит — тире — Евклид — дорожка — адрес.

#### *Вариант 2*

архивация — яркость — тип — программист — три — индекс — стек — каталог — гипертекст — точка — абзац — цифра — абонент — таймер — растр.

## Задание №6 **Словесный ребус, или Разрезаем и склеиваем слова**

Каждое из перечисленных слов необходимо представить в виде "Суммы", где "слагаемыми" служат другие слова, а также последние или первые части, других слов. Хотя бы одно из слов, использованных для составления заданного, должно быть связано с компьютерами или информатикой.

1. АЛГОРИТМ
2. ДИСТРИБУТИВ
3. ИНТЕРПРЕТАЦИЯ
4. ИНФОРМАТИКА
5. КОДИРОВКА

### *Возможные решения:*

1. АЛГОл + РИТМ.
2. ДИСКета + ТРИ + БУТ + массИВ.
3. ИНдекс + ФОРМАТИрование + папКА.
4. ИНТЕРнет + ПРЕрывание + комплекТАЦИЯ.
5. КОД + сорТИРОВКА.



## Задание №7 Третий — лишний

Для каждого из выделенных курсивом терминов приведены три определения, одно из которых термину не соответствует. Необходимо указать это определение.

### 1. Адрес — это:

1. Порядковый номер байта оперативной памяти.
2. Порядковый номер элемента массива.
3. Часть письма в электронной почте.

### 2. Диск — это:

1. Носитель информации.
2. Геометрическая фигура.
3. Спортивный снаряд.

### 3. Индекс — это:

1. Часть почтового адреса.
2. Значение переменной величины.
3. Номер элемента массива.

### 4. Меню — это:

1. Перечень величин, используемых в программе.
2. Перечень блюд в ресторане.
3. Изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.

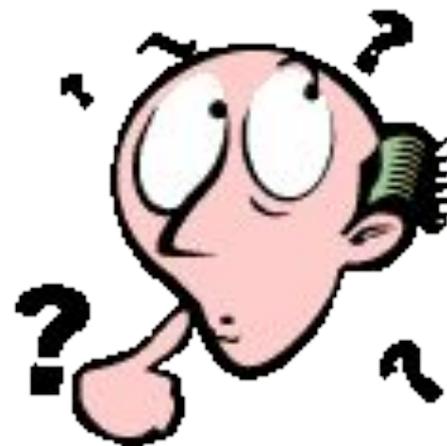


**5. Винчестер — это:**

1. Устройство внешней памяти.
2. Город в Великобритании.
3. Место хранения информации в процессоре.

**6. Команда — это:**

1. Действие, выполняемое исполнителем.
2. Приказ на выполнение.
3. Спортивный коллектив.



## Задание №8 "Крылатые слова" и информатика

Для каждого из этих "крылатых слов" предложены три понятия, связанных с компьютером и информатикой. Необходимо выбрать понятие, которое больше всего соответствует "крылатому слову".

### 1. *"На ошибках учатся"*

1. Написание программы.
2. Резервное копирование программы на дискету.
3. Отладка программы.

### 2. *"Подальше положишь — поближе возьмешь"*

1. Резервное копирование программы на дискету.
2. Размещение файла в папке, которая вложена в другую папку, а эта папка, в свою очередь, вложена в третью папку.
3. Использование операторов программы во вложенных циклах.

### 3. *"Как белка в колесе"*

1. Зацикливание программы.
2. Использование в программе рекурсии.
3. "Зависание" компьютера.



## Задание №9 Назови слова

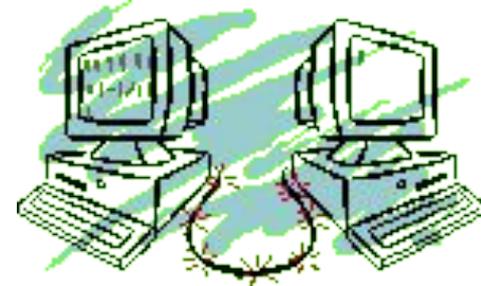
Первые две буквы этих слов совпадают. Укажите эти слова.

### Вариант 1.

1. Механическое вычислительное устройство.
2. Место хранения резервных копий.
3. Программа для записи файлов в сжатом виде,
4. Внутренняя организация ЭВМ.

### Вариант 2.

1. Разновидность носителя информации.
2. Гибкий магнитный диск.
3. Деталь системного блока персонального компьютера, устройство для установки диска, записи и считывания с него информации.
4. Устройство вывода информации в персональном компьютере.
5. Программное изделие, полученное у изготовителя.



### Правильные ответы:

Вариант 1. арифмометр, архив, архиватор, архитектура.

Вариант 2. диск, дискета, дисковод, дисплей, дистрибутив.

## Литература:

Д.М. Златопольский. Внеклассная работа по информатике:  
Сборник заданий  
Газета «Информатика», №34, 2000 г.

