

«Действия с информацией»

(урок – игра)

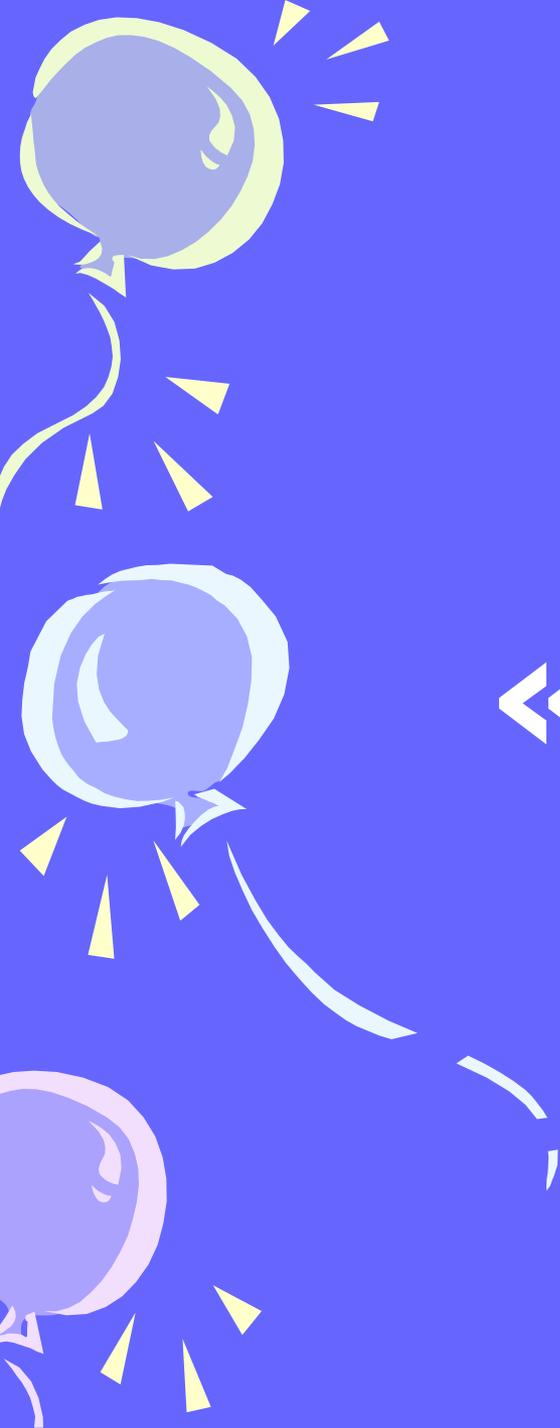
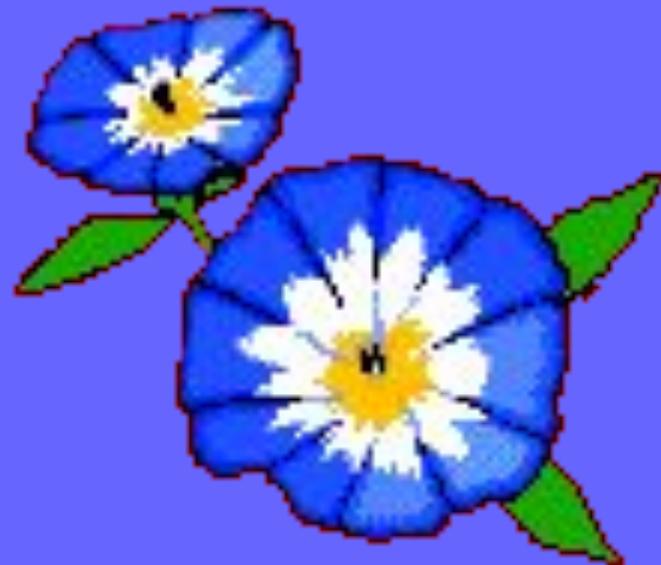
Для участия и победы в игре знать необходимо:



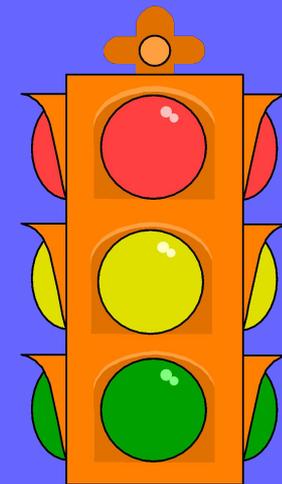
- состав компьютера.
- как работает компьютер.
- какие действия с информацией можно выполнять.
- способы кодирования информации.
- метод координат.
- правила игры.

Задание №1.

«ХУДОЖНИК»



Задание №2.



**«Способы получения и
передачи информации»**





Задание №3.

«Кодирование букв цифрами»

51 Что означают надписи на записке из старой бутылки?

1	2	3	4	5	6	3	4	5	1
Д	О	К	Л	А	Д				
8	5	7	3	7	8	5			
М	А	Я	К						



Задание №4.

«Кодирование букв флажками»

52 Что означают надписи на мачтах?



А	Б	В	Г	Д	Е
Е	Ж	З	И	Й	К
Л	М	Н	О	П	
Р	С	Т	У	Ф	
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	
Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

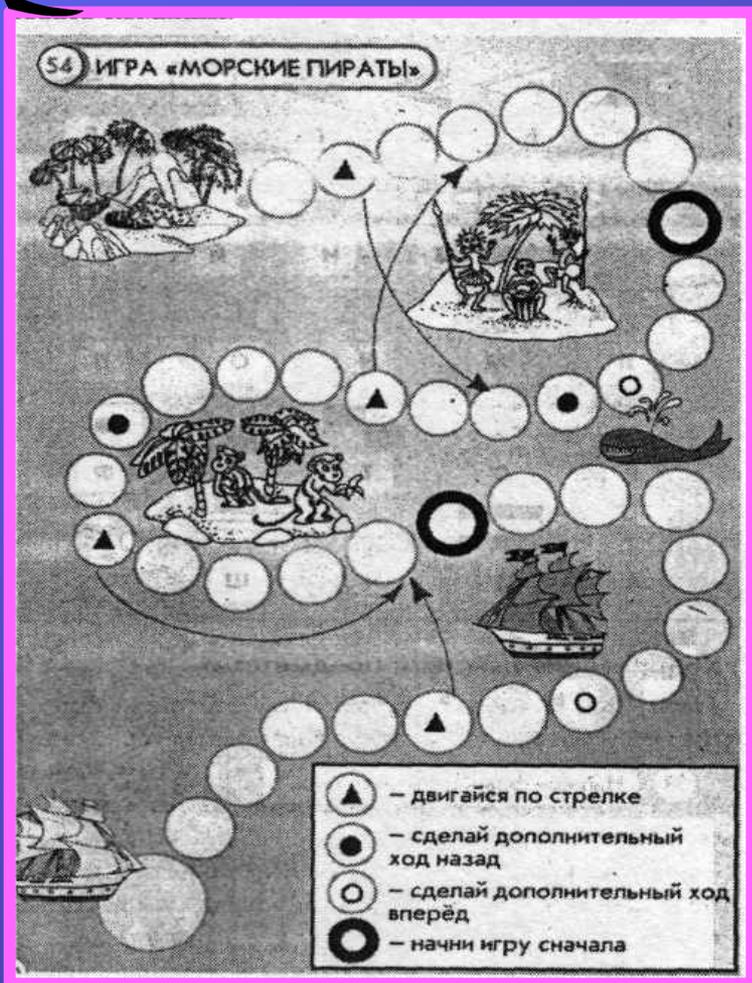
53 Напиши флажками своё имя.

Имя: _____

Фамилия: _____



Задание №5.



Игра «МОРСКИЕ ПИРАТЫ».



Задание №6.



«Кодирование букв предметами»

55 По первым буквам нарисованных предметов составь имена весёлых человечков.



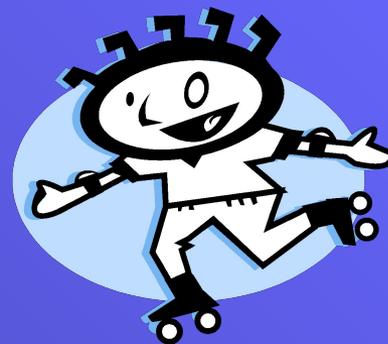
Задание №7.



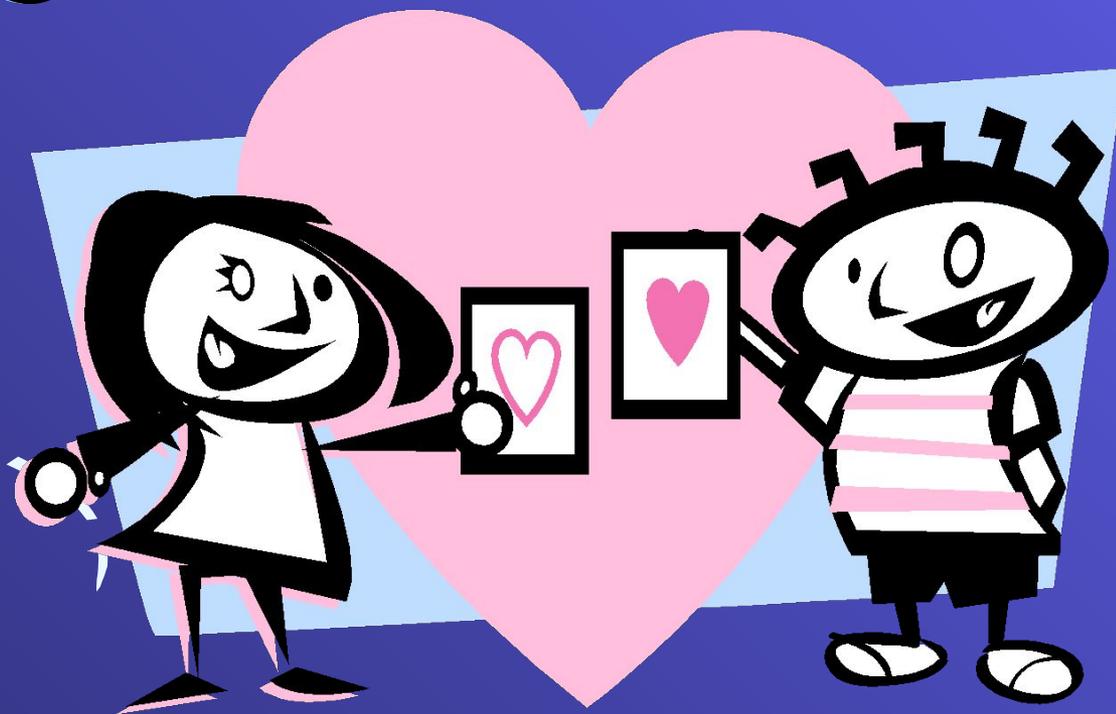
5						(,)
4						(,)
3						(,)
2						(,)
1						(,)
	а	б	в	г		

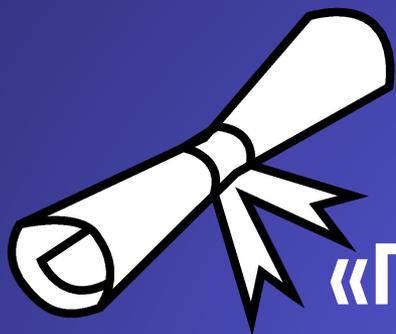
«Напиши адрес каждого предмета»

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)



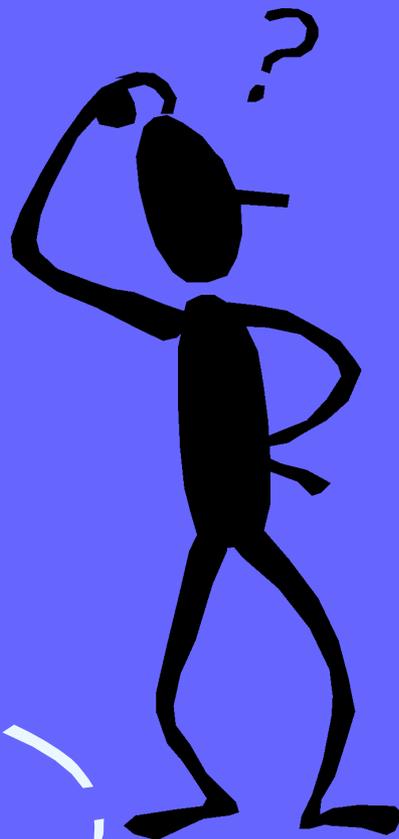
б) Зашифруй пословицу: Терпенье и труд все перетрут.

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).



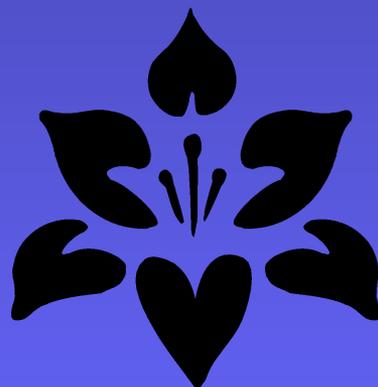
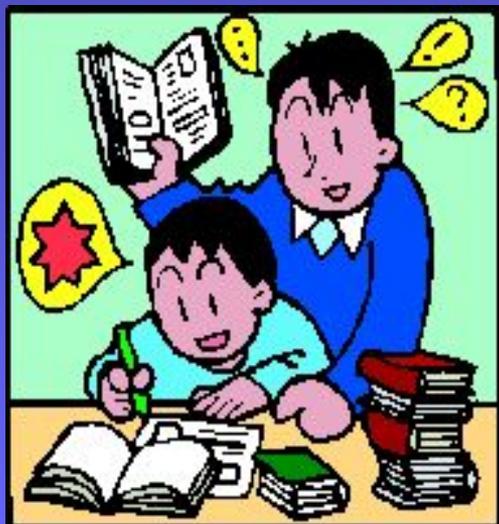


Задание №11.



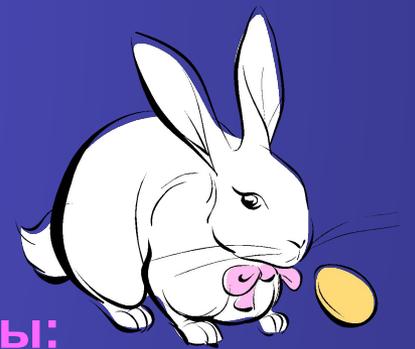
Игра «Анаграмма»

«ИНФОРМАТИКА»

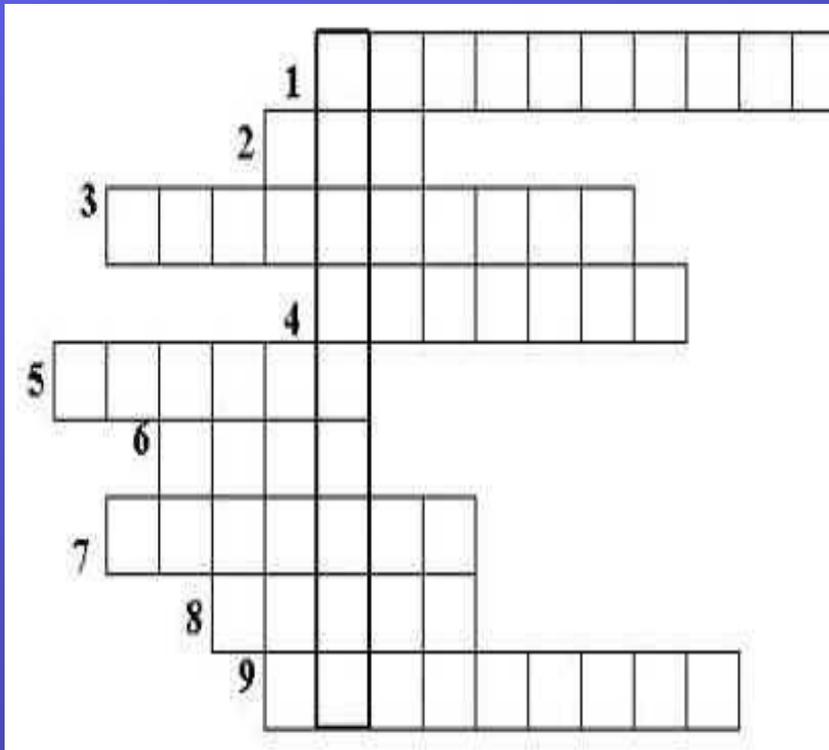




Задание №12.



«Разгадайте кроссворд»

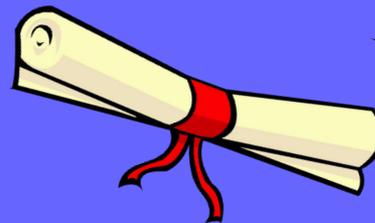


Вопросы:

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

