Каширина И. В., *учитель информатики МОУ СОШ №11 г. Палласовки Волгоградской области*

**ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ КОДОВ**

*Внеклассное мероприятие по информатике*

**Цели:**

* Повысить интерес к изучению информатики;
* Выявить, использовать и систематизировать индивидуальный опыт учащихся;
* Развивать умение работать в группах.

**Оборудование:** Компьютер, проектор,карточки с заданиями, презентация, аудиофайлы

**Ведущий**. Здравствуйте! Приглашаю всех отправиться в путешествие в страну кодов.

Но прежде, чем отправляться в путешествие, давайте познакомимся. Слово капитанам

команд. *Капитаны представляют команды.*

Теперь можно отправляться в путь. Готовы к путешествию? Вперёд!

**Секретные агенты. (**Муззаставка «X-files»)

Расшифруйте переданное вам сообщение с помощью общеизвестного кода:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А-1 | Б-2 | В-3 | Г-4 | Д-5 | Е-6 | Ё-7 |
| Ж-8 | З-9 | И-10 | Й-11 | К-12 | Л-13 | М-14 |
| Н-15 | О-16 | П-17 | Р-18 | С-19 | Т-20 | У-21 |
| Ф-22 | Х-23 | Ц-24 | Ч-25 | Ш-26 | Щ-27 | Ъ-28 |
| Ы-29 | Ь-30 | Э-31 | Ю-32 | Я-33 |  |  |

и закодируйте его при помощи азбуки Морзе для передачи жюри.

АЗБУКА МОРЗЕ:

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

1. 16-20 20-16-17-16-20-1 12-16-17-29-20 17-29-13-30 17-16 17-16-13-32 13-6- 20-10-20

(От топота копыт пыль по полю летит)

1. 12-21-12-21-26-12-1 12-21-12-21-26-16-15-12-21 19-26-10-13-1 12-1-17-32-26-16-15

(Кукушка кукушонку сшила капюшон)

1. 23-16-23-13-1-20-29-6 23-16-23-16-20-21-26-18-11 23-16-23-16-20-16-14 23-16-23-16-20-1-13-10

(Хохлатые хохотушки хохотом хохотали)

*Максимум 6 баллов*

**Капитаны**. (Муз. Заставка «Капитаны КВН»)

При помощи флажковой азбуки закодируйте пословицу:

1. Не спеши языком – торопись делом.
2. Сам пропадай, а товарища выручай.
3. Поспешишь – людей насмешишь.

**ФЛАЖКОВАЯ АЗБУКА:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| а | б | в | г | д | е | ё |
| 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 |  |  |

*Максимум 5 баллов*

Пока капитаны трудятся над кодированием пословиц, я предлагаю командам принять участие в следующем конкурсе

**Новые слова.**

Из слова ФОРМАТИРОВАНИЕ составьте новые слова. Каждую букву можно использовать в количестве, не превышающем число букв в исходном слове.

(авиатор, аромат, вар, варан, ворона, ворот, винт, воин, мавр, мат, марафон, монета, нерв, мотор, навар, отара, тина, рот, рана, тир, тина, торф, фанат, фанера, ферма, форт и т. д.)

*В течении минуты команды составляют слова, затем по очереди их называют. Выигрывает та команда, которая назовёт слово последней.*

*Максимум 5 баллов*

**«Пляшущие человечки»**. (Муз. заставка «Шерлок Холмс»)

 Знаете кто такой Шерлок Холмс? (литературный персонаж, детектив, герой романов А. К. Дойла). В рассказе с одноимённым названием такой код использовали члены тайного общества.



Расшифруйте следующие сообщения:

  

 

(Терпение и труд всё перетрут).

 

   

(Волков бояться – в лес не ходить)

   

   

(Без труда не вынешь и рыбку из пруда)

*Максимум 5 баллов*

**Сказочные персонажи.** (Муз. заставка «В гостях у сказки»)

Послушайте фрагмент сказочного произведения, в котором спрятались персонажи известных сказок и попробуйте их найти:

Жил-был мальчик, никогда не расстающийся со своей большой шляпой. Он дружил с девочкой, носившей яркий чепчик. Однажды утром к друзьям пришёл человек с газетой, в которой была заметка о неизвестном мохнатом зверьке с большими ушами. Друзья заинтересовались заметкой и отправились на поиски зверя, не догадываясь, с какими приключениями они столкнутся.

Первым, кто им встретился, был странный человек, говоривший с куском дерева. Он подсказал путникам дорогу, а чтобы те не заблудились, дал друзьям хлебный мячик. Мячик поскакал в царство славного царя, ведя за собой наших героев. Дойдя до ворот царства, они увидели, что его охраняет человек из железа с ломиком и существо с банкой варенья в руках и вертушкой за спиной. Миновав ворота, путники увидели зверя с опилками в голове. Он проводил путешественников до крыльца, на котором стояла девочка с васильковыми волосами. В знак пришествия с миром, путешественники подарили царю живой амулет, приносящий в дом счастье. В ответ царь устроил пир на весь мир.

*(Незнайка, Красная Шапочка, почтальон Печкин, Чебурашка, папа Карло, Колобок, царь Салтан, Железный Дровосек, Карлсон, Винни-Пух, Мальвина, домовёнок Кузя)*

*Максимум 5 баллов*

**Тайные знаки**. **(**Муззаставка «X-files»)

 Отметьте на координатной плоскости точки и соедините их в указанной последовательности. Помните, что первое число – по оси OX, второе – по оси OY.

1(4,1), 2(3,2), 3(3,3), 4(4,4), 5(5,4), 6(5,8), 7(9,8), 8(9,6), 9(11,6), 10(11,8), 11(12,8), 12(12,6), 13(13,6), 14(13,4), 15(14,4), 16(15,3), 17(15,2), 18(14,1), 1(*трактор*)

1(1,2), 2(1,3), 3(2,4), 4(5,4), 5(4,5), 6(4,7), 7(5,8), 8(9,8), 9(10,7), 10(17,7), 11(17,6), 12(10,6), 13(10,5), 14(9,4), 15(13,4), 16(14,3), 17(14,2), 18(13,1), 19(2,1), 1(*танк)*

1(3,3), 2(3,11), 3(4,13), 4(5,11), 5(5,8), 6(7,8), 7(7,12), 8(9,15), 9(11,12), 10(11,8), 11(13,8), 12(13,11), 13(14,13), 14(15,11), 15(15,3), 16(10,3), 17(10,7), 18(9,8), 19(8,7), 20(8,3), 1

(*крепость*)

*Максимум 5 баллов*

Подведём итоги нашего путешествия. Слово жюри.