

Позакласний захід
з інформатики
"Комп'ютерний
турнір"



Мета: повторити і закріпити основні поняття, вміння, навички; формувати і розвивати пізнавальні інтереси, зацікавленість учнів та їх творчість; виховувати поведінку на змаганнях.

Девіз конкурсу:

ВОЛОДІЄШ ІНФОРМАЦІЄЮ – ВОЛОДІЄШ СВІТОМ!

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ

I. Оголошення та представлення учасників та журі конкурсу

Ведучий.

**Сьогодні ми побачимо –
Хто швидший і спритніший,
А також всі дізнаємось
Хто тут найрозумніший!
Нехай обом командам
Удача посміхається,
Сідайте всі зручненько,
Змагання починається!**

Тож почнімо наш турнір. Перш за все нам потрібно познайомитися з учасниками конкурсу, тобто командами. Кожна з них має свою назву, девіз і емблему, які зараз представляють капітани після жеребкування (проводиться жеребкування).

Ведучий. Та яке змагання без журі? Оцінити наші вміння, знання та практичні навички люб'язно погодилися: ...

II. Проведення конкурсної програми

Всі учасники конкурсу познайомилися один з одним, отже, можна розпочинати конкурс. Ми почнемо його з Розминки.

Ведучий. Попереджаю, забороняється прямолінійність мислення, розгалуження настрою та зациклення ідей.

Ведучий. Антична мудрість говорить: "Знання – це сила". Доведіть, наскільки ви сильні знаннями.

Конкурс 1. «Розминка» (1 вірна відповідь – 1 бал)

Ведучий. Цей конкурс буде проходити у формі бліц турніру (питання – відповідь).

Кожна вірна відповідь – 1 бал.

Порядок проведення цього конкурсу: ведучий читає питання, учасник який знає відповідь піднімає руку, відповідає, якщо відповідь вірна отримує 1 «фішку» - 1 бал.



Питання команди №1:

1. Назвіть пристрій ЕОМ, що виконує програму (*процесор*) .
2. Які основні пристрої комп'ютера? (*системний блок, клавіатура, монітор*)
3. Назвіть пристрій виведення інформації, що розташований на робочому місці учня. (*монітор*)
4. Скільком байтам дорівнює 1 Кб? (*1024 байт*)
5. Назвіть стандартний пристрій введення інформації. (*клавіатура*)
6. Як називається послідовна сукупність з восьми 0 та 1? (*байт*)
7. Яка ємність 3,5” дюймових дискет? (*1,44 Мбайт*)
8. Призначення клавіші ESC? (*Вихід з програми*)
9. Комбінація клавіш для переключення мови? (*Ctrl+Shift, Shift+Alt зліва*)
10. Розширення документів Word? (*doc*)
11. Програми для стиснення інформації? (*архіватори*)
12. Інтерфейс операційної системи DOS? (*Чорний екран і командна стрічка*)
13. Програма для введення, редагування та форматування тексту тощо? (*Word*)
14. Символ, яким починається запис формули в Excel? (*=*)
15. Як називається стан комп'ютера, коли він не реагує на запити й не видає результати? (*Зависання*)

Питання команді №2:

1. Безударний, порядковий, кольоровий. Якого принтера зазначені характеристики? (*струменевий*)
2. Чому дорівнює 2 байти інформації? (*16 біт*)
3. Назвіть пристрої введення інформації, що розташовані на робочому місці учня.
(*клавіатура*)
4. Як називається маленька позначка на екрані, що вказує місце введення інформації? (*курсор*)
5. Яка ємність оптичного диска CD-R ? (*700 Мбайт*)
6. Що треба зробити з частиною тексту для його копіювання? (*виділити*)
7. Як називається програма, яка служить для полегшення роботи з операційною системою? (*операційна оболонка*)
8. Програми, що здатні само розповсюджуватися та заражати інші програми?
(*віруси*)
9. Назвіть клавішу активізації додаткової цифрової клавіатури. (*Num Lock*)
10. Яким чином відкрити Диспетчер задач? (*Ctrl+Alt+Delete*)
11. Які розширення мають програмні (виконувані) файли? (*exe, com*)
12. Місце зберігання різних об'єктів: файлів, ярликів тощо... (*папка*)
13. Програма для введення даних до комірок та обробки їх за формулами?
(*Excel*)
14. Головне меню відкривається кнопкою ...? (*Пуск*)
15. Як називається зона пам'яті для тимчасового копіювання? (*буфер обміну*)

Конкурс 2. “Змійка” (5 хвилин)

(1 слово – 1 бал)

Ведучий. Рухаючись в усіх напрямках, крім діагонального, знайти слова, пов'язані з інформатикою.

(*буфер, файл, текст, умова, верстка, сайт, веб, тест, чат, мова, біт, байт, тера*).

Звучить легка музика: (конкурс змійка)

І

М

О

В

А

Т

Р

Б

У

Ф

Е

Р

Е

Е

І

С

А

Б

С

К

Л

Т

Е

Й

Т

Т

К

А

Ведучий. Поки команди готуються, я пропоную глядачам гру.

Інформатика – це дуже молода наука. Їй всього 60 років. За цей час вона заповнила весь світ. Тому з деякими поняттями інформатики ви вже давно знайомі. Отже, відгадайте загадки:

Гра з глядачами

1. Якщо треба знову й знову
Вести з комп'ютером розмову,
Є помічник – «тваринка» в нас,
Що допоможе нам всяк час.
(Миша)
2. Ця всесвітня мережа
Скільки знає – просто жах!
З нею вчись ти працювати –
Теж багато будеш знати.
(Інтернет)
3. Хто хоче щось запам'ятати –
В блокнот свій може записати.
Комп'ютер теж немов блокнот –
Не має з пам'яттю турбот.
А як називають комп'ютер-блокнот? (Ноут-бук)
4. Про нього знаємо ми нині:
З ним справу мають в медицині.
Біолог з ним теж справу має,
А комп'ютер від нього страждає.
(Вірус)
5. З ним справу має архітектор,
З ним справу має будівельник.
Хто за комп'ютером працює,
До нього теж давно вже звик.
Скажіть про що іде тут мова –
Назвіть одне англійське слово.
(Windows)

Ведучий. Про те, що ви не байдужі до інформатики, говорить той факт, що ви зараз тут. А ось на скільки глибокими є ваші почуття, показав даний конкурс. Тому прошу наше шановне журі підвести підсумки по двох конкурсах.

Конкурс 3. «Редакторів тексту»

(15 хвилин)

Максимальна кількість балів - 12

Ведучий. Наступний конкурс - конкурс «Редакторів тексту».

Учасникам необхідно за 15 хв:

1. Створити текстовий документ **Телеграма.doc**
2. Створити бланк телеграми розміром 17х12,5 см.
3. Зберегти файл у папці **Конкурс**.

Слів	Плата		 ДЕРЖАВНИЙ КОМПІТЕТ ЗВ'ЯЗКУ ТА ІНФОРМАТИЗАЦІЇ УКРАЇНИ ТЕЛЕГРАМА № СЛ. ГОД. ХВ.	ПЕРЕДАЧА	
	гривн.	коп.		го	год. хв.
				Номер роб. місця	
				Номера Автовідповідей	
Прийняв				Передав	
Квитанція в прийомі телеграми г. хв.			Службові відмітки		
			Категорія і відмітки Особливого виду		
Куди Претензії приймаються на протязі 1 міс. з дня подання.			Куди		
			Коду		
			І прізвище і адреса відправника (не оплачується і зв'язком не передається)		
Форма № ТТ-1а					

Конкурс 4. «Перевтілювачів (пантоміма)»

Максимальна кількість балів – 5

Ведучий. „Уявіть себе комп'ютером: вас ввімкнули, струм наповнив вас життєвою енергією, загорілися ліхтарики індикації на вашому корпусі. Користувач почав керувати вами й примушувати працювати в заданому режимі. Ви знаходитися в певному стані.

Нас цікавить ваше відчуття як живого організму.

На картці вказано стан, у якому ви перебуваєте. Ваше завдання – за допомогою пантоміми зобразити цей стан так, щоб інші учасники відгадати."

Текст карток:

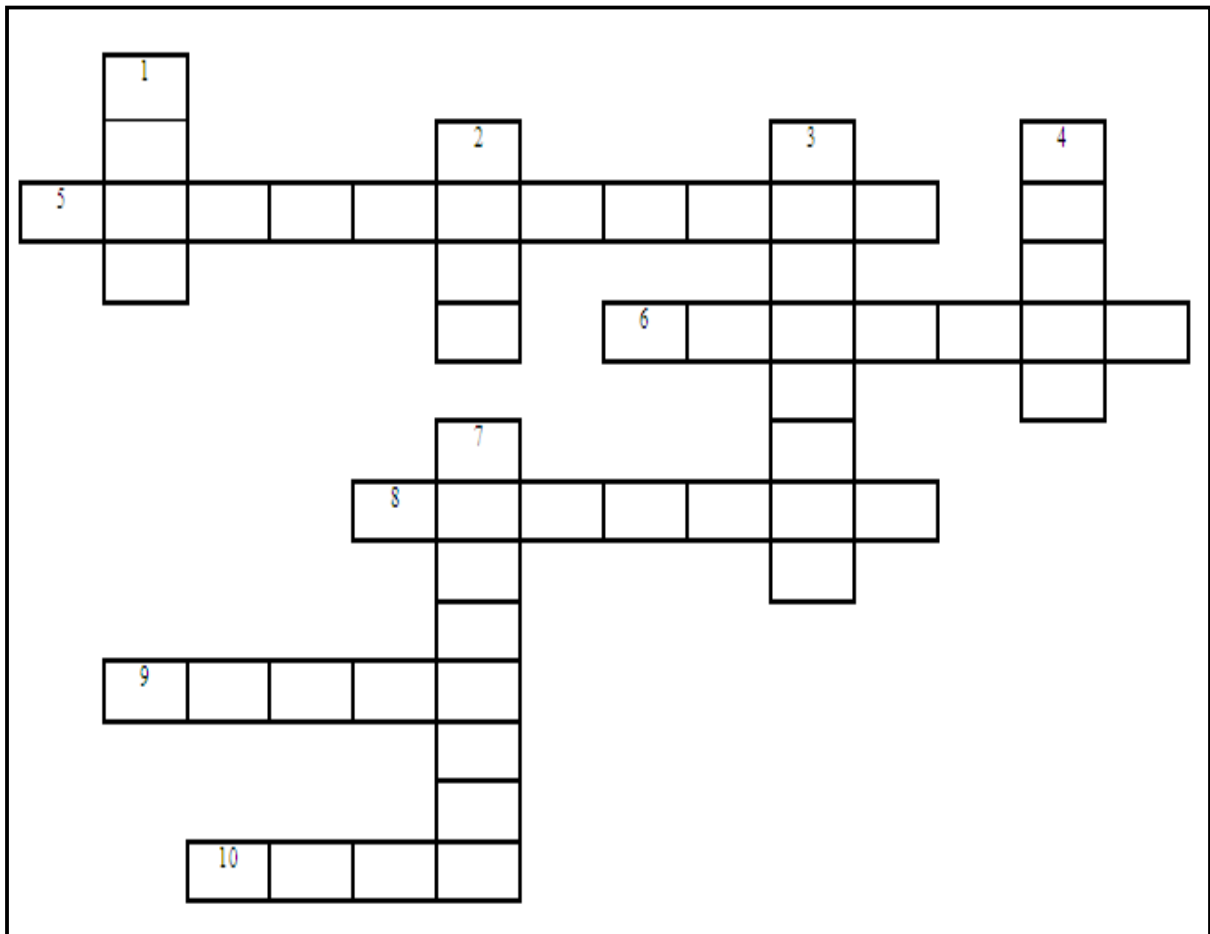
1. зависання комп'ютера;
2. друк документа за допомогою принтера;
3. програвання музики;
4. перегляд фільму;
5. сканування документу;
6. друк десятипальцевим методом;
7. «ждущий режим»;
8. увімкнення заставки;
9. повідомлення, що антивірус знайшов вірус;
10. «сетевое окружение».

Конкурс 5. «Конкурс капітанів»

(3 хвилини)

Максимальна кількість балів – 10

Ведучий. Наступний конкурс нашого турніру – конкурс капітанів «Розгадай кросворд»



По горизонталі:

5. Технологія для управління звуком та формування зображення. (Мультимедіа.)
6. Програма для виконання пісень за допомогою комп'ютера. (Караоке.)
8. Пристрій для відображення текстової та графічної інформації. (Монітор.)
9. Пристрій для зв'язку комп'ютера з мережею Інтернет. (Модем.)
10. Послідовна сукупність з восьми біт. (Байт.)

По вертикалі:

1. Те, що ми чуємо. (*Звук*)
2. Оптичний, жорсткий та гнучкий носії інформації. (*Диск*)
3. Пристрій для підсилення звуку, який підключається до комп'ютера. (*Мікрофон.*)
4. Згрупована користувачем сукупність файлів, об'єднаний за певними ознаками. (*Папка*)
7. Назва файла, який створює за замовчуванням текстовий редактор Word. (*Документ*)

Конкурс 6. «Знавці інформатики»

(3 хвилини)

Максимальна кількість балів – 10

Ведучий. Поки капітани команд розгадують кросворд, проведемо конкурс «Знавці інформатики» серед команд. Перед вами завдання: на кожну літеру в слові «інформатика» придумати слово, пов'язане з цією наукою.

І Н Ф О Р М А Т И К А

Інформація

Носій інформації

Файл

Операційна система

Розархівкація

Миша

Адаптер

Тюнер

Клавіатура

Архіватор

ІІІ. Підведення підсумків конкурсу

Оголошення результатів конкурсу.

Нагородження переможців.

Ведучий. Підійшов до завершення наш турнір. Надаємо слово шановному журі для оголошення результатів нашого турніру.

Ведучий. Сьогодні ми переконалися, що й серед нас є дуже багато знавців інформатики. У майбутньому вони будуть розвивати цю науку. Отже, хочеться побажати команді-переможниці і надалі старанно вчитися, а команді, яка сьогодні трішечки відстала, радимо не перейматися невдачею, а поповнювати свої знання.