

Назва: «ЩАСЛИВИЙ БІТ»

Мета:

навчальна: систематизувати та узагальнити знання отримані учнями під час вивчення інформатики;

виховна: виховати у молодих людей інтерес до вивчення інформатики;

розвиваюча: розвивати критичне мислення, комунікабельність, уважність, витримку.

Обладнання та матеріали: проектор з екраном, комп'ютер.

Хід гри

(клас попередньо ділиться на дві команди, кожна команда повинна вигадати собі назву та девіз)

I. Привітання та психологічне налаштування на гру, представлення команд.

Вчитель: Доброго дня! Вітаю Вас. Сьогодні ми зіграємо з вами у гру, яка називається «Щасливий БІТ». Та перш ніж приступити, хочу побажати вам приємно провести час. І пам'ятайте: головне не перемога, головне участь. Тож нехай вам посміхнеться удача!

Для участі у грі ви розділилися на дві команди. Вам необхідно було вигадати назву та девіз. Тож зараз прошу представитись. А команду, що розпочне першою, ми визначимо такою собі «інформатичною лічилкою».



Мишка, принтер, монітор,

Сканер, джойстик, плати.

Розкажіть мені: кому

Гру цю починати?

Тож першою представляється команда _____.

На черзі команда _____. Прошу, ваше представлення.

II. Повідомлення правил гри.

Вчитель: Перед тим як почати вам необхідно ознайомитись з правилами гри. На екрані ви бачите таблицю (Додаток 2), що містить п'ять категорій: Історія інформатики, Пристрої комп'ютера, Службове програмне

забезпечення, Операційна система, Сюрприз. Кожна категорія містить 8 завдань – це кількість бітів в одному байті. Команди по черзі вибирають категорію та номер запитання для команди суперника. У категорії є п'ять звичайних запитань, одне відеозапитання, одне фотозапитання та одне «щасливе» запитання. Якщо команді випаде «щасливе» запитання, то команда одразу отримає 1 бал у подарунок. Отже, команда отримає один «щасливий біт» з восьми запитань. Звідси і назва нашої гри.

Якщо команда правильно відповіла на питання, їй зараховується 1 бал, і клітинка зафарбовується в зелений колір. Якщо ж команда не відповіла на питання або відповідь була не повною, вона отримує 0 балів, і клітинка зафарбовується в червоний колір. Якщо команда зафарбує три червоні клітинки, з її активу вираховується 2 бали. Переможе та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

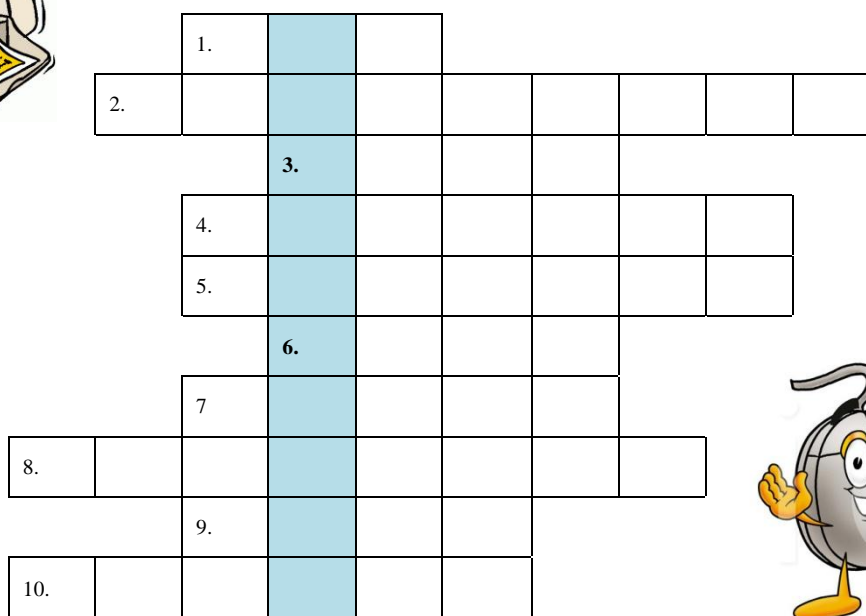
Якщо правила зрозумілі всім, тоді починаємо!!!

III. Визначення команди, що розпочинатиме гру.

Вчитель: Для того, щоб визначити команду, яка першою вибиратиме категорію та запитання для команди-суперника, я пропоную вам розгадати кросворд, а разом ви нагадаєте собі деякі поняття, що вже вивчили на уроках. Якщо команда розгадала кросворд, то капітан вигукує ключове слово, яке розміщене у вертикальних блакитних клітинках. Команда, капітан якої буде першим, розпочинатиме нашу гру.



КРОСВОРД



Питання до кросворду:

1. Найменша одиниця інформації.
2. Головний пристрій зберігання інформації.
3. Сукупність даних, що розміщені на зовнішньому носії та мають своє ім'я.
4. Головний пристрій виведення інформації.
5. Пристрій, призначений для виведення інформації на папір.
6. Продовжіть: Маніпулятор «...».
7. Синонім слова «директорія».
8. Головний пристрій обробки інформації, «мозок» комп'ютера.
9. Базова система введення та виведення інформації, постійна пам'ять комп'ютера.
10. Вставте пропущене слово: Оперативна ..., постійна ..., зовнішня ...

Вчитель: Ключовим словом кросворду є «ІНФОРМАЦІЯ». Це найбільший скарб в сучасному світі, адже як сказав Уїнстон Черчіль «Хто володіє інформацією, той володіє світом». А розпочинатиме гру команда _____.

III. Проведення гри.

(команди по черзі вибирають категорію та номер запитання для команди суперника, розпочинає перша команда)

Запитання для категорій у додатках.

IV. Підведення підсумків.

Вчитель: Підсумувавши бали, не важко здогадатись, що перемогла команда _____. (Якщо сума балів буде рівною, то переможе ДРУЖБА!). Вітаю вас з перемогою, а команді супернику хочу сказати, що якщо сьогодні ви чогось не знали, то це означає, що вам ще є до чого прагнути, навчатися. Адже людина живе тоді, коли постійно вдосконалюється. А тим, хто переміг, бажаю не зазнаватись, адже знання, які ви сьогодні продемонстрували, лише вершина айсбергу в океані інформації.

А на згадку про нашу гру пропоную вам скласти сенкан. Сенкан (назва походить від французького слова "п'ять") — це вірш, що складається з п'яти рядків:

1. Перший рядок має містити слово, яке позначає тему (звичайно, це іменник);

2. Другий рядок – це опис теми, який складається з двох слів (два прикметника);

3. Третій рядок називає дію, пов'язану з темою, і складається з трьох слів (звичайно це дієслова);

4. Четвертий рядок є фразою, яка складається з чотирьох слів і висловлює ставлення до теми, почуття з приводу обговорюваного;

5. Останній рядок складається з одного слова — синоніма до першого слова, в ньому висловлюється сутність теми, ніби робиться підсумок.

Приклад сенкан:

Життя
Багатостороннє, бурхливе
Виховує, розвиває, навчає
Дає змогу реалізувати себе
Мистецтво

Отож, я розпочинаю словом «ГРА», а далі спробуйте ви ...

Приклад сенкану учнів:

Гра
Пізнавальна, цікава
Розважає, розвиває, веселить
Тут можна показати себе
Змагання

Додаток 1

Відповіді до кросворду



		1. Б	І	Т					
	2. В	І	Н	Ч	Е	С	Т	Е	Р
			3. Ф	А	Й	Л			
		4. М	О	Н	І	Т	О	Р	
		5. П	Р	И	Н	Т	Е	Р	
			6. М	И	Ш	А			
		7. П	А	П	К	А			
8. П	Р	О	Ц	Е	С	О	Р		
		9. Б	І	О	С				
10. П	А	М	Я	Т	Ь				



Питання до кросворду:

11. Найменша одиниця інформації.
12. Головний пристрій зберігання інформації.
13. Сукупність даних, що розміщені на зовнішньому носії та мають своє ім'я.
14. Головний пристрій виведення інформації.
15. Пристрій, призначений для виведення інформації на папір.
16. Продовжіть: Маніпулятор «...».
17. Синонім слова «директорія».
18. Головний пристрій обробки інформації, «мозок» комп'ютера.
19. Базова система введення та виведення інформації, постійна пам'ять комп'ютера.
20. Вставте пропущене слово: Оперативна ..., постійна ..., зовнішня ...

Додаток 2

ТАБЛИЦЯ ЗАПИТАНЬ

КАТЕГОРІЯ	1	2	3	4	5	6	7	8
ІСТОРІЯ ІНФОРМАТИКИ								
ПРИСТРОЇ КОМП'ЮТЕРА								
СЛУЖБОВЕ ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ								
ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА								
СЮРПРИЗ								

Додаток 3

ПИТАННЯ ДЛЯ ГРИ

Категорія «Пристрої комп'ютера»

1. **Запитання:** Назвіть не менше п'яти пристроїв введення інформації. *(клавіатура, миша, сканер, джойстик, мікрофон, графічний планшет, веб-камера тощо)*
2. **Відеозапитання** (відеоматеріали знаходяться у папці Відеозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії): Перегляньте уважно відео. Який пристрій виготовляли на відео. *(процесор)*
3. **Запитання:** Назвіть види принтерів. *(матричний, струменевий лазерний)*
4. **Запитання:** Яка стандартна ємність DVD-диску? *(4,7 ГБ)*
5. **Запитання:** Що відноситься до внутрішньої пам'яті комп'ютера? *(оперативна пам'ять, постійна пам'ять BIOS, напівпостійна пам'ять - CMOS, відеопам'ять, кеш-пам'ять)*
6. **Фотозапитання** (фотоматеріали знаходяться у папці Фотозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії): Назвіть тип монітора зображеного на малюнку? *(АЛТ-монітор або на променевій трубці)*



7. **Запитання:** Назвіть пристрої базової конфігурації ПК. *(Системний блок, клавіатура, миша, монітор)*
8. **ЩАСЛИВИЙ БІТ**

Категорія «Історія інформатики»

1. **Запитання:** Хто був розробником перших програм для машини Чарльза Беббіджа? (*Ада Августа Лавлейс*)

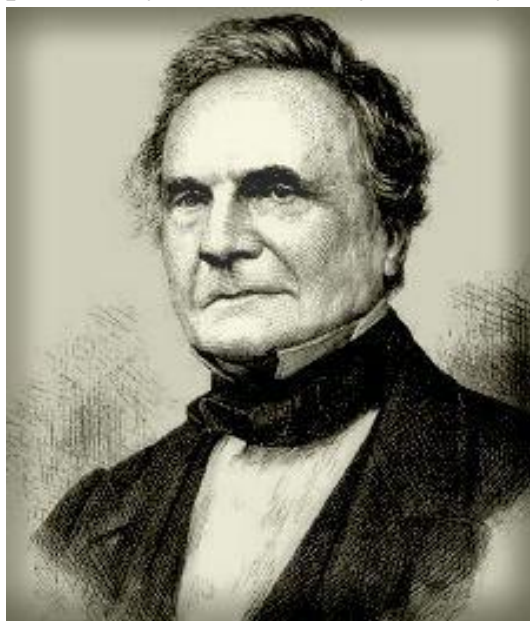
2. **Запитання:** Назвіть прізвище радянського професора, який в 1951 році в Києві вводить в експлуатацію першу вітчизняну ЕОМ. (*С.О.Лебедев*)

3. **Відеозапитання (відеоматеріали знаходяться в папці Відеозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії):** Перегляньте уважно відео. Вкажіть століття в яких жили та творили вчені, яких ви бачили на відео.(17-18 століття, Лейбніц)

4. **Запитання:** Назвіть елементну базу кожного з поколінь комп'ютерів. (*1- електронна лампа, 2 – транзистор, 3 – мікросхема, 4 – мікропроцесор, 5 - нанотехнології*)

5. ЩАСЛИВИЙ БІТ

6. **Фотозапитання (фотоматеріали знаходяться у папці Фотозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії):** Назвіть ім'я англійського математика зображеного на фото, який спроектував так звану різницеву автоматичну машину. (*Чарльз Беббідж*)



7. **Запитання:** Назвіть етапи розвитку ОЕМ. (*Ручний, Механічний, Електромеханічний, Електронний*)

8. **Запитання:** Автор першої обчислювальної машини, що могла додавати та віднімати числа, його ім'ям названа одна з мов програмування. Хто це? (*Блез Паскаль*)

Категорія «Службове програмне забезпечення»

1. **Фотозапитання** (фотоматеріали знаходяться у папці **Фотозапитання**, що в папці **Позакласний захід** на диску під назвою **категорії**): Значки якого типу програм ви бачите на малюнку? (антивірусні програми)



2. **Відеозапитання** (відеоматеріали знаходяться у папці **Відеозапитання**, що в папці **Позакласний захід** на диску під назвою **категорії**): Який процес ви побачили на відео? (архівація даних)

3. **Запитання:** Назвіть типи антивірусних програм. (Сканери, ревізори, фільтри, вакцини, антивірусні комплекси)

4. **Запитання:** Як діє «троян»? (може пошкодити файли без відома користувача, запускається після активації, діє непомітно)

5. **Запитання:** Як запустити програму дефрагментатор? (Пуск/Програми/Стандартні/Службові/Дефрагментація)

6. **ЩАСЛИВИЙ БІТ**

7. **Запитання:** Найменша фізична одиниця диску, на яку можна записати дані. (Сектор)

8. **Запитання:** Які види форматування дисків ви знаєте? (повне, швидке)

Категорія «Операційна система»

1. **Запитання:** Назвіть принаймні три файлові системи. (*FAT32, NTFS, CDFS*)
2. **Запитання:** Назвіть основні елементи вікон папок, не менше п'яти (*рядок заголовку, кнопки керування вікном, головне меню, панель інструментів, рядок стану, робоче поле папки*)
3. **ЩАСЛИВИЙ БІТ**
4. **Запитання:** Назвіть види меню, які використовуються в ОС Windows. (*головне меню – кнопка Пуск, контекстне меню об'єкта, меню папки, меню програми*)
5. **Запитання:** Назвіть основні об'єкти операційної системи. (*файл, папка, ярлик, вікно*)
6. **Фотозапитання (фотоматеріали знаходяться у папці Фотозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії):** Інтерфейс якої операційної системи зображено на малюнку? (*текстової, MS-DOS*)

The image shows a DOS command prompt window with two directory listings. The left window shows the contents of C:\NC, listing various files and subdirectories. The right window shows the contents of C:\WORK, listing subdirectories and files. The command prompt at the bottom shows the current directory as C:\NC and a list of keyboard shortcuts for the command prompt.

```
C:\NC>
Name      Name      Name
..        ncmain    exe
123view   exe       nczip     exe
4372ansi  set       packer    exe
8502ansi  set       packer    set
ansi2437  set       paraview  exe
ansi2850  set       pct2dib   exe
arcview   exe       q&aview   exe
bitmap    exe       rbview    exe
clp2dib   exe       readme    txt
cmpsrv    scx       refview   exe
datex     p         term90    exe
dbview    exe       term90    hlp
draw2wmf  exe       term90    res
drw2wmf   exe       testmdm   scx
genie     scx       tif2dib   exe
ico2dib   exe       vector    exe
msp2dib   exe       wpb2dib   exe
nc         cfg       wpv2wmf   exe
nc         exe       wpview    exe
nc        hlp
nc        ico
nc        ini
ncedit    exe

nc.exe    3358 26.07.93  11:05

C:\WORK>
Name      Size      Date      Time
..        >UP--DIR< 30.01.98  18:44
DMITR    >SUB-DIR< 30.01.98  18:44
KOSTQ    >SUB-DIR< 30.01.98  18:44
MOIDOC   >SUB-DIR< 11.12.98  12:27
SERGVLAD >SUB-DIR< 21.09.98  19:24

..        >UP--DIR< 30.01.98  18:44

C:\NC>
1Help 2Menu 3View 4Edit 5Copy 6RenMov 7Mkdir 8Delete 9PullDn 10Quit
```

7. **Відеозапитання(відеоматеріали знаходяться у папці Відеозапитання, що в папці Позакласний захід на диску під назвою категорії):** Який процес ви побачили на відео? (*налаштування робочого столу*)
8. **Запитання:** Назвіть не менше п'яти стандартних застосунків або утиліт ОС Windows. (*Калькулятор, Блокнот, Paint, Провідник, Дефрагментація диску, Відновлення системи тощо*)

Категорія «Сюрприз»

1. ЩАСЛИВИЙ БІТ

2. **Запитання:** Назвіть основні групи клавіш на клавіатурі. (*алфавітно-цифрова клавіатура, клавіші керування курсором, функціональні клавіші, службові клавіші, додаткова цифрова клавіатура*)

3. **Запитання:** Файли мають розширення .exe, .com, .bat. Що це за файли? (*виконувані файли, файли програм, запускові файли*)

4. **Відеозапитання** (відеоматеріали знаходяться у папці **Відеозапитання**, що в папці **Позакласний захід** на диску під назвою **категорії**): Назвіть назву радянської ЕОМ, яку ви бачили на відео? (*БЕСМ*)

5. **Фотозапитання** (фотоматеріали знаходяться у папці **Фотозапитання**, що в папці **Позакласний захід** на диску під назвою **категорії**): У якому місті знаходиться головний офіс компанії, яку ви бачите на екрані? (*Apple, Купертіно*)



6. **Запитання:** В якому році була випущена операційна система Windows XP? (*2001 рік*)

7. **Запитання:** Який внесок у розвиток інформатики міг зробити англійський письменник Джордж Байрон? (*перша жінка програміст Ада Августа Лавлейс (Байрон) – його дочка*)

8. **Запитання:** Назвіть англійську назву такого методу керування об'єктами ОС, як Перетягування. (*Drag and Drop*)