

**ІНФОРМАТИКА**

# **КОНКУРС ЗНАВЦІВ WORD**



**Мета:** Підвищити рівень знань учнів з інформатики; розвивати творчі й інтелектуальні здібності дітей, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість, виховувати вміння працювати у команді, почуття відповідальності.

**Обладнання:** комп'ютери, презентація заходу, таблички «Відповідь готова», файл «Розкрий дужки», картки для завдань «Панелі інструментів», «Сполучення клавіш», картки-відповіді для завдання «Команди Word», картки із завданнями до практичних конкурсів, протокол гри.

### Хід гри:

Добрий день, шановні друзі!

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

А оцінювати ваші знання буде наше вельмишановне журі у складі:

1. \_\_\_\_\_;
2. \_\_\_\_\_;
3. \_\_\_\_\_.

Сьогодні ми перевіримо, наскільки ви гарно вмiєте створювати текстові документи, додавати до них таблиці, автофігури, спеціальні символи.

На вас чекають 5 практичних завдань і 5 теоретичних.

Поки два учні з команди будуть виконувати практичне завдання на комп'ютері, уся команда – відповідатиме на теоретичні питання. Наступне практичне завдання будуть виконувати інші два учні. І таким чином усі 5 завдань нашої гри «Конкурс знавців WORD».

Ну що готові? Тоді до діла!

## ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ

*(Додаток 24)*

**1 завдання «Хімія»**

<u>Некоторые кислоты</u>	
Азотна	$\text{HNO}_3$
Дихромова	$\text{H}_2\text{CrO}_7$
Сірчаста	$\text{H}_2\text{SO}_4$
вугільна	$\text{H}_2\text{CO}_3$
Соляна	$\text{HCl}$
Хромова	$\text{H}_2\text{CrO}_4$
Хлорова	$\text{HClO}_3$

## 2 завдання «Символи»

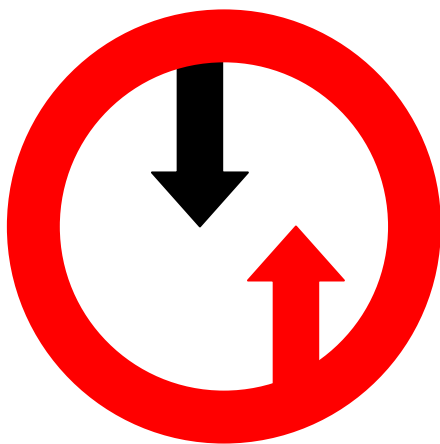
Вставити маленькі зображення відповідних предметів, які підходять по змісту наступних речень. (Диск Z – Папка Картинки)

Задзвонив \_\_\_\_\_, коли на годиннику було \_\_\_\_\_. Я якраз писав \_\_\_\_\_. Це подзвонив \_\_\_\_\_. Він попросив дати почитати \_\_\_\_\_. Я йому кажу: «Сідай краще до \_\_\_\_\_, встанови \_\_\_\_\_ і працюй з \_\_\_\_\_».

## 3 завдання «Створи таблицю»

№	Країна	Прізвище письменника	Назва твору	
			Поезія	Проза
1	Росія	О.С. Пушкін		
2	Франція	А. Дюма		
3	Україна	Т.Г. Шевченко		

## 4 завдання «Автофігури»



5 завдання «Розкрийте дужки у віршах» (Додаток 25)

З(и/е) ма прийшла.

Холодними руками

Скувала ріки і ставки,

Заслала ниви к(и/е)лимами

(До)сіл засипала ст(и/е)жки

*(О. Олесь)*

(У)слона болить нога.

Слон с(ьо/йо)годні шкутильга:

Гостював комар у н(ьо/йо)го

Наступив (ьо/йо)му на ногу.

*(Г. Бойко)*

- Нащо до з(и/е)ми д(и/е)рева

Лист ск(и/е)дають за л(и/е)стом?

- Бо д(и/е)ревам також треба

Роздягатись перед сном.

*(В. Орлов)*

Там, де густо вирости л(е/и)сточки  
На в(и/е)рбі в(и/е)сокій край с(и/е)ла  
У гі(л/лл)і в таємному куточку,  
Пташечка гніздо собі зв(и/е)ла

*(В. Орлов)*

*Оцінки за практичні завдання – від 1 до 5 балів.*

# ТЕОРЕТИЧНІ ЗАВДАННЯ

## 1 завдання

### «Сполучення клавіш» (Додаток 26)

Знак	Сполучення клавіш
!	
%	
(	
)	
*	
,	
.	
/	
:	
;	
?	
–	
+	
«	
№	

*За вірно виконане завдання – 3 бали.*

## 2 завдання – тест «КОМАНДИ WORD»

*Командам роздаються картки «Сервіс», «Формат», «Вигляд», «Файл» та інші. (Додаток 27) Серед них треба обрати правильну відповідь на питання та підняти картку вгору.*

**1. Команди відкриття і збереження файлів знаходяться у меню:**

- 1) Файл.
- 2) Вставка.
- 3) Сервіс.

**2. Яка команда розміщує виділений фрагмент тексту в буфер обміну без видалення?**

- 1) Копіювати.
- 2) Вирізати.
- 3) Вставити.

**3. Помістити в документ малюнок можна за допомогою пункту меню:**

- 1) Вигляд.
- 2) Сервіс.
- 3) Вставка.

**4. Номери сторінок можна виставити за допомогою меню:**

- 1) Вигляд.
- 2) Вставка.
- 3) Правка.



**5. Колонтитули в документ можна ввести, використовуючи меню:**

- 1) Правка.
- 2) Вигляд.
- 3) Вставка.

**6. За допомогою якого меню можна змінити орієнтацію сторінки?**

- 1) Вигляд.
- 2) Файл.
- 3) Формат.

**7. Яка команда дозволить змінити колір тексту, його розмір та накреслення?**

- 1) Формат/Шрифт.
- 2) Вигляд/Шрифт.
- 3) Файл/Шрифт.

**8. Яке меню дозволяє вставити у документ таблицю?**

- 1) Вставка.
- 2) Таблиця.
- 3) Файл.

*Вірна відповідь – 1 бал.*



## 3 завдання

### «Панелі інструментів» (Додаток 28)






Команді необхідно вписати назви інструментів. Оцінюється швидкість і вірність відповідей.




#### Стандартна Панель інструментів

### Панель інструментів Форматування

Times New Roman ▾	
12 ▾	
<b>Ж</b>	
<i>К</i>	
<u>П</u>	
	
	
	
	
	

*5 вірних відповідей – 1 бал.*

## **РЕКЛАМНА ПАУЗА**

*Учні у позакласний час готують дві сценки з інформатики. (Додаток 29)*

## 4 завдання

### «Комп'ютерні жаргонізми»

*Жаргон — мова якої-небудь об'єднаної загальними інтересами групи, що містить багато слів і виразів, відмінних від спільної мови. Для кожного з представлених комп'ютерних жаргонізмів приведені три визначення, з яких йому відповідає лише одне. Необхідно вказати це визначення.*

**1. «Винт» — це:**

- а) вентилятор охолодження процесора;
- б) регулювальник яскравості монітора;
- в) жорсткий магнітний диск.

**2. «Кулер» — це:**

- а) вентилятор охолодження процесора;
- б) покупець комп'ютера;
- в) користувач комп'ютера.

**3. «Корінь» — це:**

- а) каталог, в який не вкладені інші каталоги;
- б) каталог, який не вкладений в інші каталоги;
- в) місце в каталозі (спеціальної області оперативної пам'яті).

**4. «Логін» — це:**

- а) ім'я користувача;
- б) пароль;
- в) ім'я програми.

**5. «Залізо» — це:**

- а) сукупність апаратних засобів комп'ютера;

- б) корпус системного блоку комп'ютера;
- в) жорсткий магнітний диск

**6. Мама — це:**

- а) основна частина програми;
- б) материнська плата;
- в) шина даних.

**7. Рама — це:**

- а) материнська (системна) плата комп'ютера;
- б) корпус системного блоку комп'ютера;
- в) оперативна пам'ять комп'ютера.

























**8. Юзер — це:**

- а) програміст, що "зламає" чужі програми;
- б) адміністратор комп'ютерної мережі;
- в) користувач комп'ютера.

*Вірна відповідь – 1 бал.*

## 5 завдання «Ярлики» (Додаток 30)

Напишіть назви, що відповідають даним ярликам:

1. 	6. 	11. 	16. 	21. 
2. 	7. 	12. 	17. 	22. 
3. 	8. 	13. 	18. 	23. 
4. 	9. 	14. 	19. 	24. 
5. 	10. 	15. 	20. 	25. 

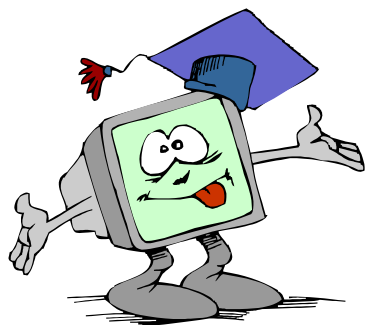
5 вірних відповідей – 1 бал.

Я надаю слово журі для оголошення результатів гри.

(Оголошення результатів змагань)

Підійшла до завершення наша гра. Сьогодні ми переконалися, що й серед вас є дуже багато знавців інформатики. У майбутньому ви будете 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.

**ДО НОВИХ ЗУСТРІЧЕЙ!**



# Інтелектуальна гра „Конкурс знавців WORD”

9 клас

№ конк.	Назва конкурсу	1 КОМАНДА	2 КОМАНДА
1	«Хімія» (практично) (1-5 балів)		
	«Сполучення клавіш» (1 бал за вірну відповідь)		
	<b>Разом:</b>		
2	«Символи» (практично) (1-5 балів)		
	«Команди WORD» (1 бал за вірну відповідь)		
	<b>Разом:</b>		
3	«Створи таблицю» (1-5 балів)		
	«Панелі інструментів» (5 вірних відповідей – 1 бал)		
	<b>Разом:</b>		
4	«Автофігури» (1-5 балів)		
	«Комп'ютерні жаргонізми» (1 бал за вірну відповідь)		
	<b>Разом:</b>		
5	«Розкрийте дужки у віршах» (1-5 балів)		
	«Ярлики» (5 вірних відповідей – 1 бал)		
<b>Разом:</b>			