



# Інтелектуальна гра “Еврика” з інформатики для учнів 10 клас

## Мета заходу:

- Підвищити рівень знань учнів з інформатики;
- Розвивати творчі й інтелектуальні здібності дітей, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість;
- Виховувати вміння працювати в групах, почуття відповідальності.

## Попередня робота:

У 10 – А і 10 – Б класах вибираються команди. Домашнє завдання команд: вибрати капітанів, придумати назву команди, підготуватись до конкурсу «Візитка»;

Підготовляються:

- презентації до конкурсу «Відгадай картинку»;
- плакати до конкурсу «Стерті слова»;
- роздатковий матеріал для конкурсу «Знайди слово»;
- конверт з картками для конкурсу «Майстер пантоміми».

Готуються призи.

## Правила гри.

У грі беруть участь 2 команди. У кожній команді по 10 учнів. Кожен учасник бере участь у одному чи двох конкурсах. Час для виконання завдання обмежений – 1-5 хв. Буде проведено 7 конкурсів. За правильно виконане завдання учасники отримують певну кількість балів, які учасники журі фіксують у протоколі. Переможці нагороджуються призами.

### Хід заходу:

**Ведучий1.** Дорогі глядачі й шановне журі! Ми розпочинаємо наш інформатичний турнір «Еврика». Сьогоднішню зустріч судить компетентне журі в складі:

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

### Конкурс 1 "Візитка"

**Ведучий1.** Ми розпочинаємо перший конкурс Візитка.

**Ведучий 2:** Вашим домашнім завданням було придумати назву команди та представити її. Максимальна оцінка за завдання 5 балів. Просимо для привітання команду 10 – А класу. А зараз виступить команда 10 – Б класу.

### Жеребкування

**Ведучий1.** Перед початком конкурсів необхідно визначити, у якій послідовності ви будете виступати. Вам потрібно відповісти на поставлене запитання. Чия відповідь буде ближчою до правильної, той і буде перший обирати тему.

#### Питання:

*У 1943 році в США була створена перша ЕОМ Марк-1, основними елементами якої були електромеханічні реле. Ця машина досягала у висоту 2,5 метри. Як ви гадаєте: яку вона мала ширину? (17 метрів)*

### Конкурс 2 "Тема"

#### **Ведучий 2**

Розпочнемо перший конкурс, що має назву «Тема». Ваше завдання: у визначеній послідовності обрати тему та відповідати на її запитання, обговоривши їх у команді. Час на обговорення – 1 хвилина. Кожна правильна відповідь приносить команді 2 бали.

## **Теми, що пропонуються учням:**

1. Текстовий процесор.
2. Електронні таблиці.

## **Запитання до тем:**

### **1.Текстовий процесор**

1. Якими способами можна закрити документ MicrosoftWord? (Файл/Закрити; за допомогою кнопок управління; Alt+F4)
- 2.Як вставити в документ символ, якого немає на клавіатурі? (Вставка/Символ)
- 3.Назвіть основні види списків у Microsoft Word (нумерований, маркований, багаторівневий)
- 4.Поясніть що таке колонтитул (це текст чи графічне зображення, що виводиться зверху або знизу кожної сторінки)
- 5.Назвіть будь-які три гарнітури шрифтів? (Times New Roman, Calibri, Arial )
- 6.Де відображається кількість сторінок має документ? (У рядку стану вікна текстового процесора)
- 7.Яке розширення зазвичай має документ Word? (.doc)
- 8.Які є види вирівнювання тексту? (За лівим краєм, за правим краєм, по центру, за шириною)

### **2.Електронні таблиці**

1. Якими способами можна завантажити MicrosoftExcel?( З ярлика; відкрити вже створений документ; Пуск/Програми/Microsoft Office/Microsoft Excel)
2. Ім'я файла (книги) в ET Excel має розширення (.xls)
3. Як можна об'єднати декілька комірок? (виділити їх/формат клітинок/об'єднати клітинки)
- 4.Основні типи даних в Excel ( число, в тому числі дата і час; текст; формула)
5. Назвіть будь-яких три категорії ,які ми можемо вибрати в Майстрі функцій (Математичні, статистичні, логічні)

6. Як можна викликати Майстер діаграм? (піктограма на панелі інструментів, Вставка/Діаграма)
7. Для чого використовують знак \$ в імені комірки? (абсолютне посилання)
8. Як виділити несуміжні комірки? (використовуючи клавішу ctrl)

### Конкурс 3 "Стерті слова"

#### Ведучий 1

У комп'ютер забрався вірус та стер окремі слова в словосполученнях. Вам необхідно продовжити словосполучення, пов'язані з інформатикою, вписавши правильну відповідь на плакаті. Правильна відповідь оцінюється 1 балом за кожне словосполучення.

#### **1 команда:**

1. Системний ...
2. Мої ...
3. Лазерний ...
4. Персональний ...
5. Жорсткий ...
6. Панель ...
7. Компакт ...
8. Напівжирний ...
9. Операційна ...
10. Графічний ...

#### **2 команда:**

1. Робочий ...
2. Електронна ...
3. Текстовий ...
4. Комп'ютерна ...
5. Microsoft...

6. Рідкокристалічний ...
7. Кольоровий ...
8. Мій...
9. Права та ліва ...
10. Глобальна мережа ...

#### Конкурс 4 «Знайди слово»

##### Ведучий 2

Перед вами наступне завдання: за 2 хвилини в таблиці знайти 10 слів, що заховалися. Читати слова можна в будь-якому напрямку, крім діагонального. Одне слово – 1 бал.

К	Л	А	В	І	А	Т	У
М	Б	А	Й	Т	П	В	Р
О	М	Р	Б	К	Р	І	А
Н	И	Е	Е	О	И	Н	П
І	Ш	Т	Й	Д	Н	Ч	А

Т	К	П	С	Е	Т	Е	М
О	А	А	І	Р	Т	С	'Я
Р	А	Д	К	Р	Е	Ь	Т

*Відповіді: клавіатура, байт, принтер, вінчестер, пам'ять, код, мишка, монітор, адаптер, бейсік.*

### **Ведучий 1**

А в той час ми проведемо конкурс вболівальників.

### **Загадки вболівальникам**

А, Б, В, Г, Д і кома –  
Всім мабуть уже відома  
Така клавішна структура.  
Звісно ж це ... *(клавіатура)*

Я показую об'єкти,  
Фото-, відео проекти.  
Я не плеєр, не мотор,  
А звичайний ... *(монітор)*

Якщо є складна робота,  
Мусить бути лиш охота,  
Бо зі мною буде толк,  
Адже я – системний ... *(блок)*

Я не нишпорю в коморах,  
Не ховаюся по норах.  
Ковзаю по столу трішки,  
Бо комп'ютерна я ... *(мишка)*

Я пишу листи і вірші,  
Мої тексти найгарніші.  
Хай підтвердить весь народ,  
Як усім потрібен ... *(Word)*

Я малюю діаграми,  
Знаю формули й доданки.  
Підрахую як годиться –  
Електронна я ... *(таблиця)*

Нас зібралось багато,  
Як же всіх порахувати?  
Об'єднати всіх нас гарних  
Може тільки база ... *(даних)*

Промені і сонце-коло  
Намалюємо ми скоро.  
Творчий маю я характер,  
Бо графічний я ... *(редактор)*

## **Конкурс 5 "Майстри пантоміми"**

### **Ведучий 2**

Представникам команд необхідно показати мімікою та жестами назви пристроїв, які вони витягнуть з конвертів. Учасники вашої команди повинні відгадати ці пристрої. За відгадане слово – 1 бал.

1. Клавіатура.
2. Монітор.
3. Принтер.
4. Колонки.
5. Мишка.
6. Сканер.
7. Навушники.
8. Мікрофон.
9. Відеокамера.
10. Диск.

## **Конкурс 6 "Відгадай картинку"**

### **Ведучий 1**

Запрошуємо по 1 представнику з команди для даного завдання. Ви повинні, не називаючи предмету, зображеного на картинці, пояснити, що там зображено вашій команді. Можна використовувати слово-підказку, яке знаходиться під кожною картинкою на презентації. На відгадування картинок відводиться 1 хвилина. За кожен правильно відгадану картинку – 1 бал. Якщо ви не зможете пояснити картинку, то можна перейти до наступного слайда.

## Конкурс 7 “Дуель”

### Ведучий 2

А зараз конкурс капітанів. Вам задаються питання, хто перший піднімає руку, той відповідає. При його помилці другий учасник має право відповісти на це запитання. За кожну правильну відповідь учаснику нараховується 2 бали.

#### Питання:

1. Що таке Paint? (*графічний редактор*)
2. Область пам'яті для тимчасового зберігання інформації (буфер)
3. Яка клавіша знищує символ зліва від курсору? (Backspace)
4. Найголовніша кнопка на робочому столі (Пуск)
5. Місце для зберігання файлів (папка)
6. Найменша одиниця інформації (біт)
7. Табличний процесор Microsoft Office (Excel)
8. Надає послуги Інтернету (провайдер)
9. Буває постійна, оперативна (пам'ять)
10. Пристрій для підключення до Інтернету (модем)
11. Що виконує клавіша Delete? (*стирає символ справа від курсору та знищує виділений об'єкт*).
12. Риска, яка вказує, де буде друкуватися символ (курсор)

**Додаткові питання (якщо в учасників після 12 запитань рівна кількість балів):**

1. Клавіша F1 (*виклик довідки*).
2. Які два види Калькулятора існують (*звичайний та інженерний*).
3. Що є спільним між папірусом, берестяною грамотою, книгою, дискетою і диском? (*це носії інформації*).

### Ведучий 1

А зараз попросимо журі оголосити результати.



## **Нагородження переможців та учасників гри**

### **Ведучий 2**

Підійшла до завершення наша інтелектуальна гра. 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 іншій команді радимо не перейматися невдачею, а поповнювати свої знання.