

Міністерство освіти і науки молоді та спорту України
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

Кафедра інформатики

**Виховний захід
з інформатики**
проведеного _____ у 10-Б класі
у Осівецькій загальноосвітній школі I-III ступенів
на тему:
“Країна “Інформатика”

підготувала і провела
студентка-практикантка V курсу
фізико-математичного факультету
Майор Оксана Василівна

Підпис вчителя Тарас В. І. _____

Підпис методиста Маланюк Н. Б. _____

Ведучий1. Дорогі глядачі й шановне журі! Ми починаємо турнір-подорож країною Інформатики. Сьогоднішню зустріч судить компетентне журі в складі:

1. _____
2. _____
3. _____

Ведучий1. Ми починаємо перший конкурс **ПРИВІТАННЯ**

Ведучий 2: Нагадуємо, що максимальна кількість балів за цей конкурс -2.

Просимо на сцену для привітання команду 1- _____.

А зараз виступить команда 2- _____.

Ведучий1: Оцінки командам.

Ведучий 2: Наступний конкурс **Розминка команд.**

Запитання для першої команди:

1. Назвіть стандартний пристрій введення. (клавіатура)
2. Скільки біт в двох байтах? (16)
3. Як називається маленька позначка на екрані, що вказує місце введення даних? (курсор)
4. Який тип принтера в цьому комп'ютерному класі? (лазерний)
5. Назвіть пристрій для введення графічних даних. (сканер)
6. Назвіть програму перегляду веб-сторінок. (браузер)
7. Назвіть мінімальний елемент зображення, що формується на екрані монітора(піксель).
8. За допомогою команд якого меню можна копіювати чи переміщати фрагменти тексту? (Правка)
9. Який значок на робочому столі дає змогу повернути вилучені файли або видалити їх зовсім? (кошик, корзина)
10. що означає розширення файла? (тип файла)

Запитання для другої команди:

1. Назвіть пристрій виведення, якій розташований на робочому місці учня. (монітор)
2. Скільки біт в трьох байтах (24)
3. Як називається область даних на диску, що має ім'я? (файл)
4. Який тип моніторів в цьому класі? (рідкокристалічні)
5. Назвіть пристрій, що перетворює сигнали комп'ютера в такі, що можуть передаватися телефонними лініями. (модем)
6. Назвіть програму, яку використовують для збереження файлів в стиснутому вигляді. (архіватор)
7. Як можна завантажити програму Калькулятор? (Пуск-Програми- Стандартні)
8. Як називають програму, що здатна до само розмноження та має руйнівну силу? (Вірус)
9. За допомогою якого значка можна отримати доступ до комп'ютерів, які підключені до мережі? (Мережене оточення або сетевое окружение)
10. Який значок є посиланням на файл чи папку? (ярлик)

Ведучий 1 Наступний наш конкурс знавців інформатики.

В таблиці заповнена одна колонка, членам команди треба заповнити другу, щоб продовжити фразу. Кожне правильно відгадане слово оцінюється в 1 бал. Та команда, яка справиться першою отримає додатковий бал. (додаток 1)

1. Буфер... (обміну).
2. Материнська... (плата).
3. Системний... (блок).
4. Електронна... (пошта).
5. Компакт... (диск).
6. База... (даних).
7. Електронна... (пошта).
8. Мережне... (оточення).
9. Операційна... (система).
10. Жорсткий... (диск).
11. Графічний... (редактор).
12. Панель... (інструментів, задач).

Ведучий 1: Ну що ж, команди готові. просимо суддів відвести попередні підсумки

Ведучий 2: Розпочинаємо **Конкурс математичний (додаток 2)**

Для кожної команди написано по 6 слів. Один учасник команди їх бачить, решта – ні. Він повинен показати за 2 хв ці слова своїй команді, а вона – назвати їх. За кожне вгадане слово – 1 бал.

Перша команда.

1. Трикутник.
2. Точка.
3. Множення.
4. Циркуль.
5. Перпендикуляр.
6. Площа.

Друга команда

1. Прямокутник.
2. Промінь.
3. Ділення.
4. Транспортир.
5. Медіана.
6. Периметр.

Ведучий 1: Спасибі шановному журі, а тепер у нас конкурс «КАПІТАНІВ»

Запрошуємо капітанів команд вийти на сцену. Вам необхідно назвати якнайбільше пристроїв комп'ютера. Називати пристрої по черзі. Виграє той капітан, що назве більше всіх. Його перемога принесе команді 5 балів.

- Чи готові наші судді оцінити останні конкурси?

Ведучий 2: отже на черзі конкурс шифрувальників

У повісті Артура Конан-Дойля «Танцюючі чоловічки» злочинець використовував оригінальний код для запису своїх погроз. Одну і ту ж інформацію можна передати різними сигналами і навіть зовсім різними способами. Якщо ми домовились, то уже отримаємо код або шифр.

Ведучий 1: Зараз протягом двох хвилин команди спробують розшифрувати тексти і пояснити спосіб кодування. Капітанів команд прошу отримати завдання.

Завдання

I. «Поса шила ф фасі» («Роза жила в вазі», глухі приголосні замінюються дзвінками, а дзвінки - глухими)

II. Акитамрофні(«Інформатика», слово пишеться навпаки)

Гра з глядачами

Ведучий 2: А поки команди готуються, вам пропоную відповісти на запитання.

І так, розпочнемо.

1. Жаргонна назва жорсткого диску(*вінт*)
2. Особливий стан комп'ютера, при якому не можна нічого зробити(*зависання*);
3. Символ, який використовується в адресах електронної пошти(*«собачка»*).
4. Частина вікна редактора Word, яка використовується для встановлення полів та відступів і т.д.(*лінійка*)
5. Пристрій для роботи комп'ютера в глобальній мережі. (*модем*)
6. Частина екрану, зайнята додатком або документом Windows. (*вікно*)
7. Скільки поколінь ЕОМ прийнято вважати створеними до теперішнього часу?(4)

Ведучий 1 Наступний наш конкурс **знавців математики.**

Команди отримують завдання з математики. За правильне розв'язане завдання команда отримує 1 бал.

Завдання1. З матеріалів детективної справи: « Того дня о 10-й годині вечора йшов дощ, а через 48 год була яскрава сонячна погода». Чи правдива ця інформація? (Ні, бо через 48 годин буде 10-та година вечора)

Завдання2. Під час ранкової зарядки учні вишикувались у шеренгу по одному з інтервалом 1 м. Довжина шеренги склала 30 м. Скільки учнів було на зарядці? (31)

Завдання3. Щоб знайти піратський скарб, треба пройти від старого дуба:

1. 12 кроків на північ;
2. потім 5 кроків на південь;
3. потім ще 4 кроки на північ;
4. і ще 11 кроків на південь

Де заритий скарб?

Ведучий1: Ми надаємо слово журі для оголошення результатів подорожі.

(*Оголошення результатів змагань*)

Підійшла до завершення наша подорож країною Інформатика. Сьогодні ми переконалися, що й серед нас є дуже багато знавців інформатики та математики.

Додаток 1 .

Буфер	
Материнська	
Системний	
Електронна	
Компакт	
База	
Текстовий	
Мережне	
Операційна	
Жорсткий	
Графічний	
Панель	

Додаток 2

Перша команда.

1. Трикутник.
2. Точка.
3. Множення.
4. Циркуль.
5. Перпендикуляр.
6. Площа.

Друга команда

1. Прямокутник.
2. Промінь.
3. Ділення.
4. Транспортир.
5. Медіана.
6. Периметр