

Позакласний захід

Тема: Турнір знавців інформатики.

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

Обладнання: комп'ютери, таблички «Відповідь готова», презентація гри, протокол гри, файл «Влучний стрілець», картки «Зайвий термін», картки «Заміни одну букву», презентації «Картинки» (2 шт.), 2 дискети із завданнями до конкурсу «Шерлок Холмс», 2 телеграми з листами, пазли «Пристрої ПК», ІНФОЛОТО.

Хід заходу:

У грі бере участь дві команди по 12 чоловік (I група і II група учнів 10 класу).

Минають дні, минають роки, Прогрес крокує повсякчас, І вже новиночки науки Прийшли до школи і до нас.	Просторий клас, а в нім – машини, І кожному – як би пізнати. Світ, що несе в собі таїни,	Твій розум прагне розгадати. То ж не барімося, до діла І зараз конкурс проведем, Та інформатиків умілих Сьогодні тут ми віднайдем.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Привітання команд – оголошення назв і девізів.

Сьогодні на нашу гру завітала ще одна команда – це компетентне журі.

Хочу вам їх представити:

1. _____
2. _____
3. _____

І конкурс «Зайвий термін»

Командам видається аркуш з термінами. (Додаток 1) У кожній з приведених груп один термін є «зайвим». Учням необхідно викреслити цей термін та пояснити своє рішення.

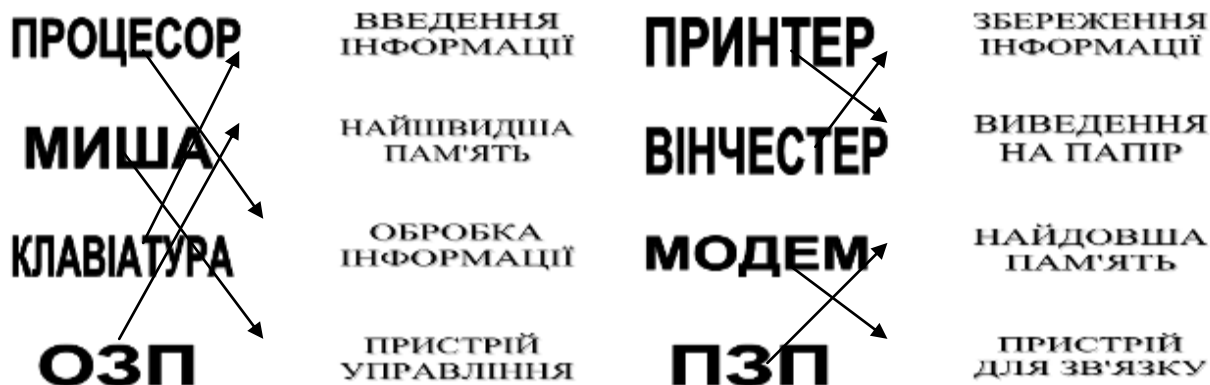
1. Сканер, ~~регістр~~, клавіатура, джойстик, миша.
2. «Пробіл», «~~Паскаль~~», «Esc», «Enter», «Backspace».
3. Крапка, «Shift», кома, двокрапка, дефіс.
4. CD-R, DVD-R, BD-R, ~~CD-RW~~.
5. WINDOWS, MS-DOS, UNIX, LINUX, ~~MS WORD~~.
6. Лазерний, ~~енічний~~, матричний, струминний.
7. Еліпс, Пензлик, Прямокутник, Олівець, ~~Зірка~~.
8. Мої документи, Мій комп'ютер, ~~Мій ноутбук~~, Кошик, Мережне оточення.
9. Інформація, Інформатика, Інформаційна система, ~~Принтер~~, Інформаційна культура.
10. Калькулятор, ~~Photo Shop~~, Блокнот, Word Pad, Paint.

За вірну відповідь – 1 бал.

II конкурс-естафета «Влучний стрілець» (практично)

Учням необхідно завантажити файл «Влучний стрілець», що знаходиться за адресою: Робочий стіл/10 клас, і стрілками з'єднати відповідні терміни та поняття. Від команди необхідно 4 представника – кожен виконує по 2 постріли і передає естафету іншому представникові.

Файл «Влучний стрілець» (Додаток 20):



За влучний постріл – 1 бал.

III конкурс «Заміни одну букву»

У перерахованих словах необхідно замінити одну букву і отримати нове слово, пов'язане з інформатикою і комп'ютерами. (Додаток 2)

1. Бант	1. Байт
2. Блік	2. Блок
3. Болонка	3. Колонка
4. Бот	4. Біт
5. Буфет	5. Буфер
6. Ваза	6. База
7. Вектор	7. Сектор
8. Вивіз	8. Вивід
9. Драйзер	9. Драйвер
10. Жакет	10. Макет
11. Інтернат	11. Інтернет
12. Кафель	12. Кабель
13. Кіт	13. Біт
14. Клок	14. Блок
15. Лектор	15. Сектор
16. Пакет	16. Макет
17. Матрос	17. Макрос
18. Нависання	18. Зависання
19. Олово	19. Слово

За правильно відгадані 3 слова – 1 бал.

IV конкурс «Шерлок Холмс» (практично) (Додаток 22)

Команда отримує листа з телеграмою, у якій вказано: «Знайдіть на дискеті за адресою м. Яготин, вул. Шевченка, 55 телеграму. У ній ви побачите підказку до слова, яке повинні розшифрувати».

Хто перший розгадає слово – той і переможець (від 1 до 5 балів).

Закодоване слово: віруси.

V конкурс «Фольклорний серпантин»

Перед вами версії програмістів відомих російських прислів'їв і приказок. Спробуйте пригадати, як звучать вони в оригіналові.

Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш.

(Кашу маслом не зіпсуєш.)

Дарованому комп'ютеру в системний блок не заглядають.

(Дарованому коню в зуби не дивляться.)

Всякий кабель своє гніздо любить.

(Всяка птиця своє гніздо любить.)

Не все WINDOWS, що висить.

(Не все золото, що блищить.)

Провідник до файлу доведе.

(Язик до Києва доведе.)

Не ідентифікатор красить файл, а файл — ідентифікатор.

(Не ім'я красить людину, а людина ім'я.)

Що з Корзини видалене, то пропало.

(Що з возу впало, то пропало.)

Все скомпонується — програма буде.

(Все перемелеться — мука буде.)

З хворої дискети на здоровий вінчестер.

(З хворої голови на здорову.)

Антивірусна програма — застава здоров'я комп'ютера.

(Чистота — застава здоров'я.)

Усяк web-дизайнер свій сайт хвалить.

(Усяк кулик своє болото хвалить.)

Вірусів боятися — в Інтернет не ходити.

(Вовків боятися — в ліс не ходити.)

Вінчестер — дзеркало душі користувача.

(Очі — дзеркало душі.)

За правильно відгадане прислів'я чи приказку – 1 бал.

VI конкурс «Перевір свою пам'ять»

Учитель читає вірш, а учням необхідно виписати терміни з інформатики.

Модем, вінчестер, монитор, Колонки и ОЗУ Вели неспешный разговор Однажды поутру: "Наш первый долг во всем всегда Друг другу помогать, Клавиатуру взяли, мышь, И принтер заодно,	Но из чего-то сотворить Им было не дано. Как видно, мало просто всех . В компьютере собрать, Ведь должен умный человек Машиной управлять! Чтоб можно было без труда Писать и рисовать,	Считать и данные хранить, Да почту получать, А может, даже иногда Немного поиграть". Он должен многое уметь И многое узнать, И думать, а не просто так На кнопки нажимать!
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ты лишь на старте,
длинен путь,
Но к цели он ведет.
И мир компьютеров тебя,
Быть может, увлечет.

«Куда вам, глупым, без
меня, -
Процессор заявил, -
Весьма проворен в счете я,
На все мне хватит сил».

«Возьмем, пожалуй, и
тебя, -
Ответили друзья, -
Командуй нами, но любя,
Мы все ж одна сім'я».

Слова, які необхідно виписати:

Модем	Монитор	ОЗУ
Клавиатура	Принтер	Машина
Винчестер	Колонки	Процессор
Мышь	Компьютер	Кнопки.

За правильно написані 4 слова – 1 бал.

VII конкурс «Картинки»

Учитель готує для цього завдання 2 електронні презентації. У кожній презентації має бути по десять картинок. Учень повинен, не називаючи предмету, зображеного на картинці, пояснити, що там зображено. Для цього учасники з команди обирають того, кому вони будуть пояснювати картинки. Учень може використовувати слово-підказку, яке знаходиться під кожною картинкою. На відгадування картинок відводиться 1,5 хвилини. Якщо учень не може пояснити картинку, він може перейти до наступної. Перший відгадує картинку команда-лідер – йому необхідно назвати цифру від 1 до 2, бо під цифрами 1, 2 зашифровані презентації, створені учителем.

За кожну правильно відгадану картинку – 1 бал.

Файли «Картинки» (Додаток 3)

Картинки 1



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

Картинки 2



1



2



3



4



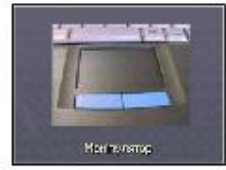
5



6



7



8



9

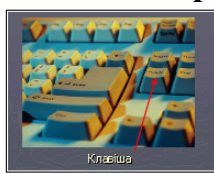


10

Картинки 3



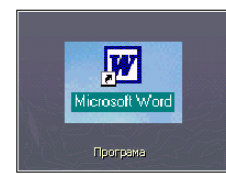
1



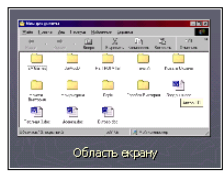
2



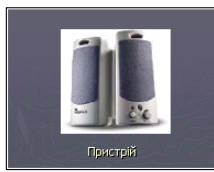
3



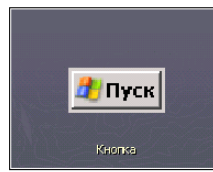
4



5



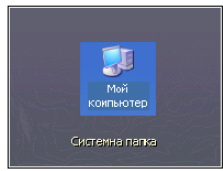
6



7



8

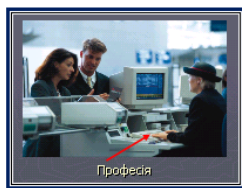


9

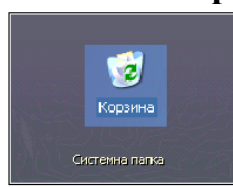


10

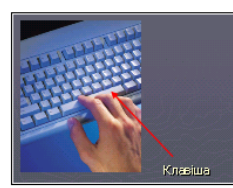
Картинки 4



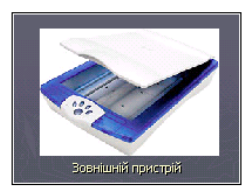
1



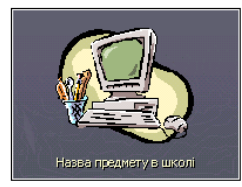
2



3



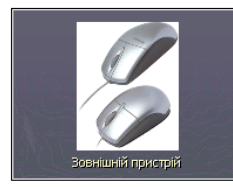
4



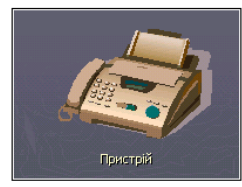
5



6



7



8



9



10

VIII конкурс «Вірю-не вірю»

Учасники повинні через певний час відповісти, чи вірять вони або не вірять (можна також піднімати одну з табличок з написами «Так» і «Ні»).

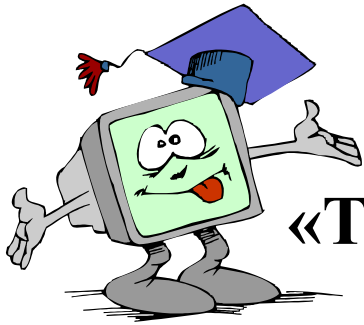
1. Чи вірите ви, що можна до материнської плати одного комп'ютера під'єднати жорсткий магнітний диск іншого комп'ютера і зробити так, щоб на першому комп'ютері були як би два жорсткі магнітні диски? **(Так)**
2. Чи вірите ви, що на старому механічному обчислювальному пристрої — арифмометрі — можна було множити восьмизначні числа на чотиризначні? **(Так)**
3. Чи вірите ви, що у Великобританії є міста Вінчестер, Адаптер і Дігітайзер? **(Ні)**
4. Чи вірите ви, що на логарифмічній лінійці (на якій напевно уміли рахувати ваші батьки, дідусі і бабусі) точність обчислень складала 3 знаки після коми? **(Так)**
5. Чи вірите ви, що були перші моделі персональних комп'ютерів, в яких був відсутній жорсткий магнітний диск? **(Так)**
6. Чи вірите ви, що операційна система Windows допускає, щоб в одній папці знаходилися файли з іменами список.doc і Список.doc? **(Ні)**
7. Чи вірите ви, що засновник і глава фірми Microsoft Біл Гейтс не здобув вищої освіти? **(Так)**
8. Чи вірите ви, що операційна система Windows допускає, щоб на одному диску знаходилися два файли з абсолютно однаковими іменами? **(Так)**
9. Чи вірите ви, що якщо вміст двох файлів об'єднати в одному файлі, то розмір файлу, що вийшов, може бути менше суми розмірів двох вихідних файлів. **(Так)**
10. Чи вірите ви, що після операції, званою дефрагментацією, об'єм вільного місця на диску стане більше? **(Ні)**
11. Чи вірите ви, що, окрім дискет діаметром 3,5 і 5,25 дюйма, раніше використовувалися дискети діаметром 8 дюймів? **(Так)**

За правильну відповідь – 1 бал.

Додаткові конкурси:

1. Пазли «Пристрої ПК».
2. ІНФОЛОТО.

Підведення підсумків гри, нагородження команд.



Інтелектуальна гра «Турнір знавців інформатики»

10 клас

<i>№ конкурсу.</i>	<i>Назва конкурсу</i>	<i>1 КОМАНДА</i>	<i>2 КОМАНДА</i>
1	«Зайвий термін» (1 бал за вірну відповідь)		
2	«Влучний стрілець» (практично) (1 бал за влучний постріл)		
	Разом:		
3	«Заміни одну букву» (за 3 слова – 1 бал)		
	Разом:		
4	«Шерлок Холмс» (практично), (1-5 балів)		
	Разом:		
5	«Фольклорний серпантин» (1 бал за правильну відповідь)		
	Разом:		
6	«Перевір свою пам'ять» (4 слова –1 бал)		
	Разом:		
7	«Картинки» (1 бали за вгадану картинку)		
8	«Вірю-не вірю» (1 бал за правильну відповідь)		
Разом:			

Позакласний захід

Тема: КОНКУРС ЗНАВЦІВ WORD (10 клас)

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 вмієте 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 1)

1 завдання «Хімія»

<u>Деякі кислоти</u>	
Азотная	HNO_3
Дихромовая	H_2CrO_7
Серная	H_2SO_4
Угльная	H_2CO_3
Соляная	HCl
Хромовая	H_2CrO_4
Хлорноватая	HClO_3

2 завдання «Символи»

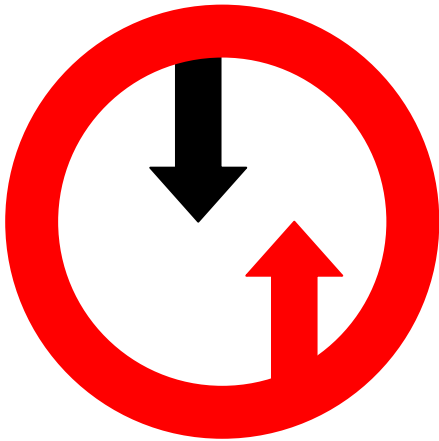
Задзвонив , коли на годиннику було . Я якраз писав . Це подзвонив . Він попросив дати прочитати . Я йому кажу: «Сідай краще до , встанови в і працюй з ».

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 2)

З...ма (u/e) прийшла.

Холодними руками

Скувала ріки і ставки,

Заслала ниви к...лимами (u/e),

(До)сіл засипала ст...жки (u/e).

(О. Олесь)

(

У) слона болить нога.

Слон с...годні (ьо/йо) шкутильга:

Гостював комар у н...то (ьо/йо),

Наступив ...му (ьо/йо) на ногу.

(Г. Бойко) (u/e),

Там, де густо вирости л...сточки (e/u),

На в..рбі (u/e) в...сокій (u/e) край с...ла

Нащо до з...ми (u/e) д...рева (u/e)

Лист ск...дають (u/e) за л...стом (u/e)?

Бо д...ревам (u/e) також треба

Роздягаться перед сном.(В. Орлов)

У гі...і (л/лл), в таємному куточку,

Пташечка гніздо собі зв...ла (u/e).

(В. Орлов)

Оцінки за практичні завдання – від 1 до 5 балів.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАВДАННЯ

1 завдання «Сполучення клавіш» (Додаток 2)

Знак	Сполучення клавіш
!	
%	
(
)	
*	
,	
.	

/	
:	
;	
?	
-	
+	
«	
№	

За вірно виконане завдання – 3 бали.

2 завдання

Тест «КОМАНДИ WORD»

Командам роздаються картки «Сервіс», «Формат», «Вигляд», «Файл» та інші. (Додаток 3) Серед них треба обрати правильну відповідь на питання та підняти картку вверх.

- 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. Нумери 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 4)

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

Стандартна Панель інструментів

Панель інструментів Форматування

Times New Roman	
12	
Ж	
К	
П	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

5 вірних відповідей – 1 бал.

РЕКЛАМНА ПАУЗА

Учні у позакласний час готують дві сценки з інформатики. (Додаток 5)

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 6)

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. 

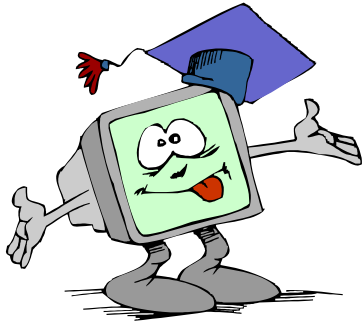
5 вірних відповідей – 1 бал.

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»

11 клас

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

Конкурс «Золотий диск»

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!

<i>Минають дні, минають роки, Прогрес крокує повсякчас, І вже новиночки науки Прийшли до школи і до нас.</i>	<i>Просторий клас, а в нім – машини, І кожному – як би пізнати Світ, що несе в собі таїни, Твій розум прагне розгадати.</i>	<i>То ж не барімося, до діла І зараз конкурс проведем, Та операторів умілих Сьогодні тут ми віднайдем.</i>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Представлення команд.

А оцінювати ваші знання буде наше вельмишановне журі у складі:

1. _____;
2. _____;
3. _____.

Ну що готові? Тоді до діла!

І конкурс «Ерудити»

(Додаток 1)

Запитання I команді:

1. Найголовніша кнопка на робочому столі. (Пуск)
2. Графічний редактор Microsoft Office. (Paint)
3. Сучасна операційна система. (Windows)
4. Пристрій відображення інформації. (монітор)
5. Пристрій, що бігає по столу і має 2 або 3 кнопки. (миша)
6. Клавіша, якою «вмикають» верхній регістр клавіатури. (Shift)
7. Яка клавіша знищує символ зліва від курсору? (Backspace)
8. Пристрій, який має більше 100 кнопок. (клавіатура)
9. Клавіша відміни команди. (Esc)
10. Яка клавіша знищує символ справа від курсору? (Delete)

Запитання II команді:

1. Піктограма збереження видалених об'єктів. (Корзина)
2. Всесвітня мережа. (Інтернет)
3. Невелика, спеціально написана програма, що шкодить. (вірус)
4. Пристрій для введення інформації з паперу. (сканер)
5. Ручний маніпулятор для комп'ютерних ігор. (джойстик)

6. Клавіша, яка робить літери великими. (Caps Lock)
7. Клавіша для вводу команди в комп'ютер. (Enter)
8. Значок на робочому столі. (піктограма)
9. Текстовий редактор Microsoft Office. (Word)
10. Програма, яка стискає інформацію. (архіватор)

Вірна відповідь – 1 бал.

II конкурс (практично) «Читай уважно!»

Зафарбувати у тексті червоним кольором поняття і терміни, пов'язані (явно чи неявно) з інформатикою. (Додаток 2)

Текст:

Наш науково-дослідний інститут розташований не в столиці, а на периферії, в маленькому, старовинному особняку, з прекрасною архітектурою. Сьогодні очікувався напружений день, кожен співробітник знав програму роботи. Загальна улюбленка — лаборантка Ада, завжди все знала, навіть меню в їдальні. Вона повідомила, що англійська фірма «БАЙТ» прислала в інститут новітнє устаткування.

Ось і супровідний лист:

«Шановні колеги! Новітня операційна система надасть вам максимум зручностей: дружній інтерфейс, завдяки високошвидкісному модему, використовуючи глобальну мережу Internet, ви зможете підключитися до нашої електронної бази даних. Сподіваємося на подальшу співпрацю. Президент фірми Драйвер».

Вірна відповідь – 1 бал.

III конкурс «Крилаті слова»

(Додаток 3)

Вам будуть названі прислів'я, приказки, цитати з літературних творів. Для кожного з цих «крилатих слів» будуть запропоновано 3 поняття інформатики. Вибрати найбільш відповідне і підкреслити.

1. «Підбурництво спокою».

- Звуковий сигнал на комп'ютері.
- Антивірусна програма.
- Комп'ютерний вірус.

2. «А все-таки вона крутиться!»

- Дискета.
- «Миша».
- Системна шина.

3. «Ні дня без рядка».

- Текстовий файл.
- Лазерний принтер.
- Сканер.

4. «За образом і подобою».

- Попередній варіант файлу.

- Локальна змінна з ім'ям, співпадаючим з ім'ям глобальної.
- Копія файлу.

5. Три кити.

- 0, 1 і невизначеність.
- Паскаль, Бейсик і Сі.
- Системний блок, клавіатура і монітор.

Вірна відповідь – 1 бал.

IV конкурс (Практично) «Допоможе Інтернет»

(Додаток 4)

Знайти за допомогою мережі Інтернет і зберегти у своїй робочій папці:

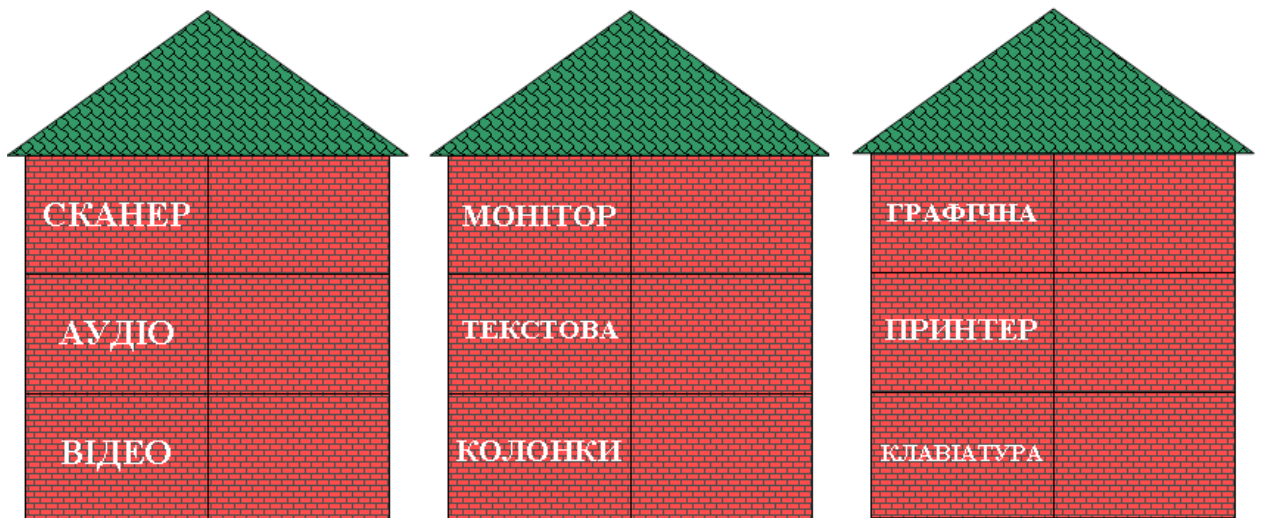
1. Портрет Т.Г. Шевченко.
2. Перший закон Ома.
3. Картинку моделі молекули ДНК.

Вірно виконане завдання – 3 бали.

V конкурс «Засели будинок»

Треба заселити другий під'їзд кожного з будинків, написав пристрій чи ви інформації, яку цей пристрій обробляє.

(Додаток 5)



Три вірні відповіді – 1 бал.

VI конкурс «КАРТИНКИ»

Учитель готує для цього завдання 2 електронні презентації. У кожній презентації має бути по десять картинок. Учень повинен, не називаючи предмету, зображеного на картинці, пояснити, що там зображено. Для цього учасники з команди обирають того, кому вони будуть пояснювати картинки. Учень може використовувати слово-підказку, яке знаходиться під кожною картинкою. На відгадування картинок відводиться 1,5 хвилини. Якщо учень не може пояснити картинку, він може перейти до наступної. Перший відгадує картинку команда-лідер – йому необхідно назвати цифру від 1 до 2, бо під цифрами 1, 2 зашифровані презентації, створені учителем.

За кожен правильно відгадану картинку – 1 бал.

Файли «Картинки» (Додаток 6)

Картинки 1



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

Картинки 2



1



2



3



4



5



6



7



8



9

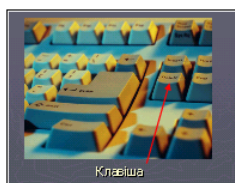


10

Картинки 3



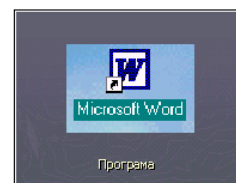
1



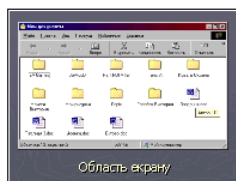
2



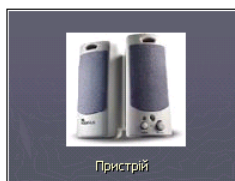
3



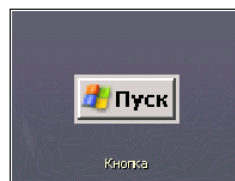
4



5



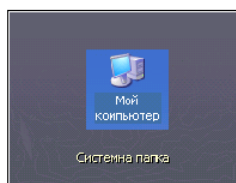
6



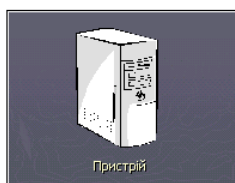
7



8

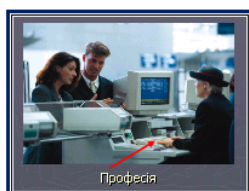


9

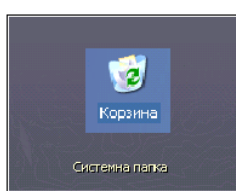


10

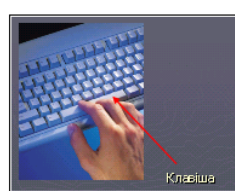
Картинки 4



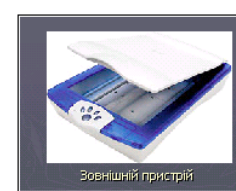
1



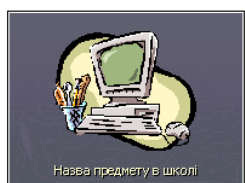
2



3



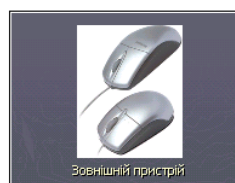
4



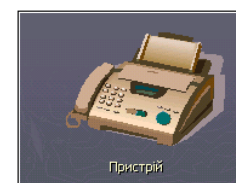
5



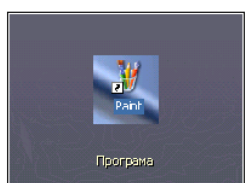
6



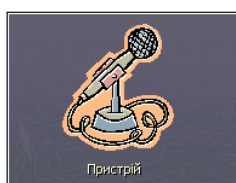
7



8



9



10

VII конкурс «ДУЕЛЬ»

Учитель задає питання. Команда, що готова дати відповідь, має підняти табличку «Відповідь готова». У разі невірної відповіді, команда суперник має право дати свою відповідь.

Питання: (Додаток 7)

1. Який пристрій комп'ютера може надавати шкідливу дію на здоров'я людини? (монітор).

2. Що є спільним між папірусом, берестяною грамотою, книгою, дискетою і диском? (*це носії інформації*).

3. Ця кнопка вмикає комп'ютер та з англійської перекладається як «живлення» (*Power*).

4. Назва самої довгої клавіші (*Пробіл*).

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

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

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

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

За вірну відповідь команда отримує 1 бал.

VIII конкурс «Майстри пантоміми»

У комп'ютера День народження. Було б негарно, якби ми забули привітати його з цією датою. А що може бути краще, ніж те, коли тебе впізнають у будь-якому вигляді. Привітання буде відбуватися у такій формі – команда обирає одного представника, який пантомімою буде показувати їй пристрої комп'ютера.

А Мудрий монітор приготував слова для пантоміми, які представники команд будуть по черзі обирати.

Слова командам: (Додаток 7)

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

За відгаданий пристрій – 1 бал.

IX конкурс «Кросворд»

(Додаток 8)

Завдання командам: за 2 хвилини в таблиці знайти 10 слів, що заховалися. Читати слова можна в будь-якому напрямку, крім діагонального.

К	Л	А	В	І	А	Т	У
М	Б	А	Й	Т	П	В	Р
О	М	Р	Б	К	Р	І	А

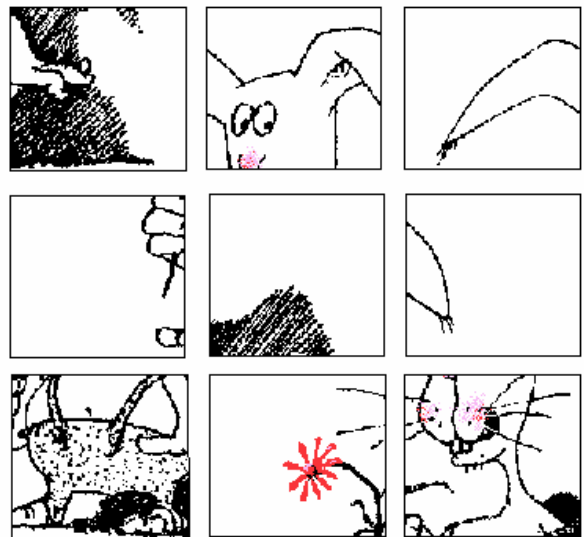
Н	И	Е	Е	О	И	Н	П
І	Ш	Т	Й	Д	Н	Ч	А
Т	К	П	С	Е	Т	Е	М
О	А	А	І	Р	Т	С	'Я
Р	А	Д	К	Р	Е	Ь	Т

Оцінки за конкурс – від 1 до 5 балів.

Х конкурс (практично) «Комп'ютерний пазл»

Командам необхідно скласти комп'ютерний пазл у графічному редакторі Paint.

Файл «ПАЗЛ» (Додаток 9)



Оцінки за конкурс – від 1 до 5 балів.

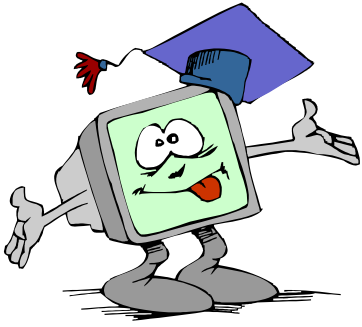
Я надаю слово журі для оголошення результатів гри.

(Оголошення результатів змагань)

НАГОРОДЖЕННЯ.

Підійшов до завершення наш конкурс. 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!



Конкурс «Золотий диск»

10 клас

№ конкурсу.	Назва конкурсу	1 КОМАНДА	2 КОМАНДА
1	«Ерудити» (1 бал за вірну відповідь)		
2	«Читай уважно» (1 бал за вірну відповідь)		
	Разом:		
3	«Крилаті слова» (1 бал за вірну відповідь)		
4	«Допоможе Інтернет» (практично) (3 бали за кожне виконане завдання)		
	Разом:		
5	«Засели будинок» (3 вірні відповіді – 1 бал)		
6	«Картинки» (1 бал за відгадану картинку)		
	Разом:		
7	«Дуель» (1 бал за вірну відповідь)		
8	«Майстри пантоміми» (1 бал за відгаданий пристрій)		
	Разом:		
9	«КРОСВОРД» (1-5 балів)		
10	«Комп'ютерний пазл» (1-5 балів)		
Разом:			