Виховна година

# Комп’ютерна міс

**Мета:**
**навчальна:** в ігровій формі узагальнити і систематизувати отримані раніше знання;
**розвивальна:** розвивати інтерес до інформатики та комп’ютерної техніки;
**виховна:** виховувати любов до прекрасного, розширювати світогляд, впевненість у своїх силах, толерантність до думок інших, шанобливе ставлення до однокласниць як представниць прекрасної статі.

**Форма проведення:** класна година.

**Місце проведення:** кабінет інформатики та ІКТ.

**Час:** 1 год.

**Обладнання:** комп’ютер, диски з мелодіями.

Організація конкурсу

* Учасниці від кожного навчального профілю 10-11 класів;
* Команди підтримки з 5 учнів, яких вибирає сама учасниця;
* Суто чоловіче журі;
* Учасниці заздалегідь готуються до конкурсу «Мій коник»;
* Члени журі готують стрічки переможниць за номінаціями. «Міс Комп’ютерний дизайн», «Міс Комп’ютерний винахід», «Міс Комп’ютерна логіка », «Міс Комп’ютерна неперевершеність», «Міс Інформатики», корону переможниці, медалі «Найактивніший вболівальник» та «Найкраща команда підтримки» .

## I тур

Гадаємо, що треба сказати, чому саме зараз відбувається це змагання. Справа в тому, що учні 10-х класів закінчили вивчення тем «Текстовий та графічний редактор», а 11-й клас переходить до повторення, підготовки до Державної підсумкової атестації. Тому перше завдання буде таким: за 7 хвилин написати своє привітання. Вимоги до виконання роботи вміщено у файлі конкурс.txt, який треба знайти.

Завдання:

* Створити в програмі Word новий документ (назва файлу «Візитка»).
* Створити другий документ, записати у нього ваш девіз.
* Збережіть файл з назвою «Девіз».
* Відкрийте документ Візитка, напишіть у нього свої прізвище, ім’я та по батькові, привітання.
* Встановіть курсор туди де має з`явитися девіз.
* В меню Вставка виберіть Об’єкт, у ньому вибрати «Создатьизфайла». Знайдіть файл «Девіз», виберіть його, переконайтесь що прапорець в «Виде» значка поставлено, клацніть на кнопці Ok.
* Поки учасниці виконують завдання, команди підтримки можуть заробити бали для них, ви по черзі будете відповідати на мої запитання – кожна правильна відповідь оцінюється в 2 бали.

Приклади запитань:

1. Як називається пересилка даних з зовнішнього носія в основну пам'ять?(завантаження)
2. Як називається стан комп’ютера, коли він не відповідає на запити і не видає результати?(зависання)
3. Як називається вертикальне або горизонтальне переміщення зображення у робочому вікні програми? (скролінг)
4. Як називається зона пам'яті для тимчасового копіювання даних? (Буфер)
5. Яку ще назву мають сервісні програми? (Утиліти)
6. Учасниці читають свої привітання та показують прихований девіз.

## II тур

Завдання

За 7 хвилин вам потрібно відновити малюнок.

(Надаємо слово журі для озвучення результату першого конкурсу. Тепер завдання для команд.)

Як відомо для передавання емоцій під час листування використовують смайлики, до речі їх можна використовувати під час смс-листування. А чи знаєте, що вони означають. Вам потрібно за 3 хвилини підписати кожен смайлик.

* :-) :-0 :-/ :-Х :-( :-D ]:-] ;-(
* :-) – щасливий;
* :-0- здивований;
* :-/ - невпевнений;
* :-Х – мовчазний;
* :-( - сумний;
* :-D – веселий;
* ]:-] – сердитий;
* ;-( - я ридаю.

## III тур «Мій коник»

Учениці виконують пісні під гітару, демонструють роботу у програмі CorelDRAW, створену у Delphi гру, розкрій сукні за допомогою програми.

## IV тур «Логічний»

Завдання

1. У мішку 24 кг цвяхів. Як на шальках терезів зважити 9 кг цвяхів.
2. Перед вами 3 людини: Правдолюб( говорить тільки правду), Брехун (завжди каже неправду) і Дипломат (іноді говорить правду, іноді неправду). Запитання до того хто стоїть ліворуч: «Хто стоїть поруч з тобою.» «Правдолюб»- відповів він. Потім запитують того хто стоїть по центру: «Хто ви?», «Дипломат» - відповідає той. Запитають того хто праворуч: «Хто стоїть поруч з тобою?», «Брехун» - відповідає той. Хто де?
3. Папуга прожив майже 100 років і вмів відповідати на запитання «так» або «ні». Скільки запитань потрібно поставити йому, щоб дізнатись скільки йому років.

Приклади додаткових запитань для групи підтримки:

1. Три місіонери та три канібали повинні перетнути річку у човні, у якому можуть поміститись тільки двоє. Місіонери мають бути обережними, щоб канібали не отримали чисельну перевагу на будь-якому березі. Як переплисти річку?
2. У ставку росте 1 листок лілії, щодня кількість листя подвоюється. Якого дня ставок буде вкритий листям на половину, якщо відомо, що повністю вкритий він буде через 100 днів.
3. Троє друзів вирішили з’ясувати хто з них найрозумніший. Самі вони визначити не змогли і попросили старця їм допомогти. Він сказав: «Я маю 3 капелюхи білого та 2 капелюхи чорного. Зараз я одягну на ваші голови по капелюху. Той хто вгадає якого кольору капелюх в нього на голові, той найрозумніший». Після цих слів старець попросив юнаків заплющити очі та одяг кожному з друзів по білому капелюху. Отже хто не просто вгадає, а й доведе, той подарує 2 бали учасниці.

V тур «Алгоритмічний»

Завдання:

Треба розкрити файл Завдання та виконати його за 5 хвилин.

Написати, що буде виведено на екран після виконання цього завдання. Для завдання було використано алгоритм виведення чисел Фібоначчі.

Поки учасниці виконують завдання учні розповідають про Леонарда Пізанського (Фібоначчі).

Журі перевіряє правильність виконання завдання. Журі підбиває підсумки, нагороджує учасниць, визначає переможниць.

Юнаки з груп підтримки дарують квіти учасницям, вітають їх. Надається слово переможниці.

Урок-змагання

# Хрестики-нулики

**Мета:** узагальнити та систематизувати знання, уміння і навички учнів з тем «Будова персонального комп’ютера», «Операційна система», «Алгоритмічна мова»; розвивати логічне та алгоритмічне мислення, здатність до самостійної, творчої роботи; виховувати колективізм, повагу до праці товаришів.

**Форма проведення:** позакласна година.

**Місце проведення:** кабінет інформатики та ІКТ.

**Час:** 2 год.

**Обладнання:** комп’ютер,проектор.

Організація конкурсу

Гра проводиться або у позакласний час, або на уроках інформатики (бажано на спарених).

У грі беруть участь учні 9-х класів, які розбиті на дві команди по 7 осіб (капітан та 6 членів команди). Останні учні – вболівальники. Кожний конкурс має свою бальну систему оцінювання. Причому, оцінюється як праця команд, так і праця вболівальників. Гру оцінює журі у складі вчителів інформатики та математики.

Керує грою ведучий: вчитель інформатики, або спеціально підготовлений учень.

Хід гри

Гра побудована на принципі звичайних «хрестиків-нуликів». Команди мають відповідні назви. На початку гри за допомогою простого конкурсу визначаються назви команд. Капітани команд по черзі називають терміни, які стосуються інформатики. Команда, що останньою назве термін, матиме назву «Хрестики» та перша розпочинатиме гру.

На дошці або плакаті намальоване спеціальне поле для гри у «Хрестики-нулики», але у кожній клітинці – назва конкурсу. Команда «Хрестики» перша вибирає клітинку. Та команда, що перемогла, ставить у клітинку свій значок, а переможена команда обирає наступну клітинку – наступний конкурс.

Перемагає команда, яка або як у звичайний «Хрестиках-нуликах» поставить на одній лінії три своїх значки, або виграє більшу кількість конкурсів.

Якщо після перемоги якоїсь із команд залишаються конкурси, у які діти ще не грали, їх можна виконати після закінчення гри.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Операційна система | Словоманія | Word |
| Виправ помилку | Бліц | Логіка |
| Система числення | Перекладач | Кросворд |

Конкурси

1. Операційна система.

 1. Створити структуру папок та файлів:

 D:\----------------Диск 1--------------------------Диск 4

 ----Диск 2---------------------------проба1.bmp

 -----------------проба.doc

 ----Диск 3---------------------------проба2.bmp

 -----------------проба3.doc

 2. Скопіювати файли проба.bmpта проба.doc у папку Диск4.

 3. Перейменувати файл проба.bmp папки Диск4 у файл Глава.txt.

 4. Скопіювати файл Глава.txt у папку Диск 3.

 5. Перейменувати файл Глава.txt у файл Книга.txt.

 6. Перенести файли проба2.bmp, проба3.doc у папку Диск1.

Дане завдання виконує один представник від команди. Останні члени команди та вболівальники виконують завдання, запропоновані учителем (це може бути просто усне опитування, а можуть бути відповіді на запитання, підготовлені учнями). За це завдання перемога не присуджується, відповіді оцінюються учителем і впливають на оцінку учня.

За кожне правильно виконане завдання команда отримує 1 бал. Тобто за все правильно виконане завдання – 6 балів.

2. Словоманія.

Членам команди протягом 3-х хвилин потрібно скласти якомога більше слів, використовуючи літери, що зустрічаються в іншому слові, наприклад, «інформатика». За кожне слово начисляється 1 бал. Вболівальники у цей час теж складають слова. За кожне слово вболівальника команді начисляється ще 0,5 бала.

3. Word.

Завдання для команд (по одній людині від команди): у текстовому редакторі зашифрований вислів. Потрібно видалити зайві літери так, щоб його прочитати. Конкурс оцінюється у 5 балів.

Зашифрований вислів:

Валлжкких пппредмннетів ннемнає, амле єєн беззоддннная рнеечттей, якккмииух мнни нтте знннаємно, і щттуе біллльншше тттакнних, яуккні знннаємно поннгуанно, нтнавнвіть поннмимилллкоуоннво. І ццці-тнно пнноммиулннконмві ввінндомммоннсті етщне бннільттше нттас зупппинннняютть і збнниваттють, ннтіж ттті, якккиннх мни знновстім нтте знннаєттмо.

А.І. Гттерценнн

Відповідь:

Важких предметів немає, але є безодня речей, яких ми не знаємо, і ще більше таких, які знаємо погано, навіть помилково. І ці-то помилкові відомості ще більше нас зупиняють і збивають, ніж ті, яких ми зовсім не знаємо.

А.І. Герцен

Поки представник від команди виконує завдання, останнім членам команди можна запропонувати або завдання на знаходження закономірностей, або веселу гру «Збери слово».

Визнач закономірності та продовж числові ряди (два елемента):

1. 2 3 4 5 6 7 … (8, 9)

2. 10 9 8 7 6 5 … (4, 3)

3. 5 10 15 20 25 30 … (35, 40)

4. 6 9 12 15 18 21 … (24, 27)

5. 8 8 6 6 4 4 … (2, 2)

6. 3 7 11 15 19 23 … (27, 31)

7. 9 1 7 1 5 1 … (3, 1)

8. 4 5 8 9 12 13 … (16, 17)

9. 25 25 21 21 17 17 … (14, 14)

10. 1 2 4 8 16 32 … (34, 128)

11. 21 18 16 13 11 8 … (6, 3)

12. 12 14 13 15 14 16 … (15, 17)

13. 16 12 15 11 14 10 … (13, 9)

14. 25 24 22 21 19 18 … (16, 15)

15. 16 8 4 2 1 ½ … (¼ , 1/8)

16. 3 4 6 9 13 18 … (24, 31)

17. 1 4 9 16 25 36 … (49, 64)

18. 15 16 14 17 13 18 … (12, 19)

19. 21 18 16 15 12 10 … (9, 6)

20. 4 8 10 20 22 44 … (46, 92)

Гра «Збери слово». На спини учасникам двох команд чіпляються літери одного слова. Задача: визначити слово та вишикуватись таким чином, щоб глядачі змогли його прочитати. Говорити між собою учасники не можуть. (Приклад: «Сканер», «Курсор»)

4. Виплав помилку.

Виправити помилки в алгоритмах:

а) Є 3-літрова банка соку. Відбувається його продаж.

алг Продаж соку

поч

поки не продано 3 л соку

пц

відкрити банку із соком

налити у склянку 0,2 л. соку

одержати гроші

віддати склянку покупцю

кц

прибрати пусту банку

кін

б) На фабриці фасують ялинкові прикраси по 6 кульок в одну упаковку. Всього треба розфасувати 60 кульок.

алг Розфасовка кульок

поч

взяти порожню коробку

поки не розкладено 60 кульок

пц

покласти в коробку 6 кульок

поставити коробку

кц

кін

*Конкурс оцінюється у 5 балів.*

5. Бліц.

Команди відповідають протягом 2-х хвилин на запитання. За кожну правильну відповідь – 1 бал.

**Питання команді «Хрестики»:**

1. Величини, значення який змінюються у процесі виконання програми - … (змінні)

2. Жорсткий диск у комп’ютері - … (вінчестер)

3. Клавіша, яка витирає символ перед курсором - … (BackSpace)

4. З яких службових слів складається умовний оператор? (якщо, то, інакше, все)

5. Величини, які дані в алгоритмі - … (аргументи)

6. Назвати типи даних в алгоритмічній мові (цілі, дійсні, літерні)

7. Матричний … (принтер)

8. Скільки Кбайт в 1 Мбайті? (1024)

9. Найменша одиниця вимірювання інформації - … (1 біт)

10. Пам’ять, яка очищається при вимиканні комп’ютера - … (оперативна)

11. Пристрій зв’язку комп’ютерів телефонною мережею - … (модем)

12. Яким знаком розділяють власне ім’я файлу і його розширення? (крапкою)

13. Клавіша введення інформації на клавіатурі - … (Enter)

14. Проводник – це операційна система? (ні)

15. Службове слово алгоритмічної мови для закінчення програми - … (кін)

16. Який обсяг нового чистого лазерного диска? (700 Мбайт)

17. Алфавіт якої системи числення складається лише з двох цифр: 0 та 1? (двійкової)

18. Яка з цих програм не входить до професійного пакета MicrosoftOffice: Excel, PowerPoint, Pablisher, Lingvo, Outlook? (Lingvo)

19. Яка клавіша на клавіатурі відповідає за вмикання/вимикання режиму введення великих літер? (CapsLock)

20. У яких одиницях вимірюється розмір екрана монітора і яким чином? (у дюймах, по діагоналі)

**Питання команді «Нулики»:**

1. Величини, значення який не змінюються у процесі виконання програми - … (сталі)

2. Головна клавіша клавіатури - … (Enter)

3. До якої структури алгоритмічної мови відноситься слово «інакше»? (розгалуження)

4. Величини, які потрібно знайти в алгоритмі - … (результати)

5. Принтер навпаки - … (сканер)

6. Клавіша, яка видаляє символ з позиції курсору - … (Delete)

7. Скільки біт в 1 байті? (8)

8. У чому вимірюється тактова частота? (Герци)

9. Незмінна пам’ять комп’ютера - … (постійна)

10. На скільки частин поділяється клавіатура? (5)

11. Головна плата комп’ютера - … (материнська)

12. Windows– це мова програмування? (ні)

13. Чи можна в імені файлу використовувати знак «<» чи «>»? (ні)

14. Які спеціальні символи використовуються у масці імен файлів? (\*, ?)

15. Назвіть основні структури алгоритмічної мови (лінійна, розгалуження, цикл)

16. Який Обсяг нового одностороннього DVD? (3,95 Гбайт)

17. Мінімальний елемент зображення, що формується на екрані монітора - … (пік сель)

18. MS-DOS, Unix, Linux. Що це? (операційні системи)

19. Яка клавіша на клавіатурі вмикає/вимикає малу цифрову клавіатуру? (NumLock)

20. Що використовують для охолодження процесора комп’ютера або вінчестера великого обсягу? (вентилятор або Cooler)

6. Логіка.

**Хто художник?**

Воронов, Павлов, Левицький та Сахаров – четверо талановитих молодих людей. Один з них – танцівник, інший – художник, третій – співак, а четвертий – письменник.

Ось що відомо про них.

Воронов та Левицький сиділи у залі консерваторії в той вечір, коли співак дебютував у сольному концерті.

Павлов та письменник разом позували художнику.

Письменник написав біографічну повість про Сахарова та збирається написати про Воронова.

Воронов ніколи не чув про Левицького.

Назвіть прізвище художника.

 (Відповідь: художник – Сахаров)

*Конкурс оцінюється у 7 балів.*

7. Системи числення.

Перевести числа з двійкової системи числення в десяткову та навпаки:

10111012 = … (9310)

111011012 = … (23710)

267410 = … (1010011100102)

34510 = … (1010110012)

За кожний правильно виконаний приклад – 2 бали.

8. Перекладач.

Перекладіть алгоритмічною мовою:

а) б)

читання книг

гра в хокей

кататися на санчатах

йде сніг?

зробити гімнастику

початок

кінець

з’їсти картоплю

зварити картоплю

зварити картоплю

почистити картоплю

картопля почищена?

початок

кінець

*Конкурс оцінюється в 7 балів.*

9. Кросворд.

Команди та їх вболівальники розв’язують кросворд. За кожне правильно відгадане слово – 1 бал. Розв’язавши кросворд, у виділених клітинках учні отримають літери, з яких потрібно скласти ключове слово.

За нього – ще 2 бали. Якщо команда не відгадала всіх слів, то можна просити допомогу вболівальників. Тоді за кожне відгадане вболівальниками слово – 0,5 бали, а за ключове слово – 1 бал.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1І |  |  |
|  |  |  | 2Д | И | С | К | О | В | О | 3Д |  | Н |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 4П | Р | И | Н | Т | Е | Р |
|  |  |  |  |  | 5В | І | Н | Ч | Е | С | Т | Е | Р |  |
|  |  |  |  |  | 6М | И | Ш | А |  | К |  | Р |  |  |
|  |  |  |  |  | О |  |  |  |  | Е |  | Н |  |  |
|  | 7С |  |  |  | Н |  |  |  | 8П | Т |  | Е |  |  |
|  | 9К | Л | А | В | І | А | Т | У | Р | А |  | Т |  |  |
| 10Ф | А | Й | Л |  | Т |  |  |  | О |  |  |  |  |  |
|  | Н |  |  |  | О |  |  |  | Ц |  |  |  |  |  |
|  | Е |  |  |  | Р |  |  |  | Е |  |  |  |  |  |
|  | Р |  |  |  |  |  |  |  | С |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 11Д | Ж | О | Й | С | Т | И | К |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | Р |  |  |  |  |  |

**По горизонталі:**

2. Місце у системному блоці комп’ютера, куди вставляється дискета - … (дисковод).

4. Струминний … (принтер)

5. Жорсткий диск - … (вінчестер)

6. Кнопочний маніпулятор - … (миша)

9. Пристрій введення будь-якої інформації у комп’ютер - … (клавіатура)

10. Довільний набір даних, який має ім’я - … (файл)

11. Маніпулятор, який найчастіше використовується у комп’ютерних іграх - … (джойстик)

**По вертикалі:**

1. «Всесвітня павутина» - … (Інтернет)

3. Один із зовнішніх носіїв інформації - … (дискета)

6. Пристрій виведення текстової та графічної інформації на екран - … (монітор)

7. Пристрій, що дозволяє перенести до комп’ютера будь-яке фото - … (сканер)

8. «Мозок» комп’ютера - … (процесор)

Ключове слово: ІНФОРМАТИКА.