

Тема: «Інформаційний калейдоскоп»

Мета:

пізнавальна: закріпити базові знання учнів з теми «Інформація, історія ЕОМ»;

розвиваюча: розвивати логічне мислення учнів, уміння виділяти головне, суттєве, узагальнювати наявну інформацію, а також розвивати навички самостійної роботи, увагу;

вихована: виховувати цікавість до предмета за рахунок ігрової форми роботи, дисциплінованості, відчуття колективізму і здорової конкуренції.

Правила гри:

1. В грі беруть участь дві команди по 10 учнів (5 хлопчиків та 5 дівчаток).
2. Переможців кожного конкурсу визначає журі.
3. В грі використовується ігрове поле, яке складається з 9 секторів (за принципом гри «Хрестики-нулики»). Кожен сектор містить назву конкурсу і відповідний йому малюнок.

Синоніми	Комплімент	Шкідлив і поради
Пантоміма	Конкурс капітанів	Змійка
Проект ЕОМ XXI ст.	Музичний конкурс	Неймовірні історії

Команди по черзі вибирають довільний сектор та проводиться конкурс, який відповідає відповідному сектору. Команда, яка перемогла у конкурсі, закриває сектор своїм логотипом і отримує 1 бал. Команда може заробити додаткові 2 бали, якщо закриє горизонтальну, вертикальну чи

діагональну послідовність секторів.

4. Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Хід гри

Попередній етап

Ведучий 1.

Доброго всім дня.

Минають дні, минають роки.

Прогрес крокує повсякчас,

І вже новиночки науки

Прийшли до школи і до нас.

Просторій клас, а в нім машини,

і кожному - як би пізнати

Світ, що несе в собі тайни,

Твій розум прагне розгадати.

Тож не барімося, до діла

І зараз конкурс проведем,

Та операторів умілих

Сьогодні тут ми віднайдем.

Ведучий 2.

Вітаю високоповажне журі та талановитих і інтелектуальних учасників. Ми дуже раді бачити вас на грі «Інформаційний калейдоскоп». Почати гру мені хотілося б словами Віктора Гюго: «Розум людини має три ключі, що відкривають все, - знання, думку, уяву». І я думаю, що саме ці слова повинні стати девізом нашого конкурсу.

Ведучий 1.

Я із задоволенням представляю журі сьогоднішніх змагань:

Криницька Галина Миронівна – заступник директора школи з виховної роботи, вчитель інформатики;

Голіната Ганна Василівна – вчитель математики;

Дмитрів Ганна Михайлівна – вчитель математики та фізики;

Турів Богдан Романович – вчитель фізики.

Ведучий 2.

Перед тим, як познайомитися з командами, прослухаєте будь ласка правила гри «Інформаційний калейдоскоп» (*озвучуються правила*)

Ведучий 1.

Я вітаю учасників сьогоднішніх змагань – учнів 8-А класу.

Отже, починаємо.

Прошу капітанів команд підійти до мене і провести жеребкування, щоб визначити, хто першим буде робити хід. (*проводиться жеребкування*).

Конкурс «Синоніми»

Ведучий по черзі зачитує 8 слів.

Потрібно підібрати синонім до кожного із них. Команда, яка першою назвала синонім, заробляє 1 бал. Виграє команда, яка набрала більше балів. Якщо рахунок рівний, то використовуються додаткові завдання.

п/п	Вихідне слово	Слово-синонім
1	8 біт	байт
2	CD-ROM	Лазерний, оптичний диск
3	Web-сторінка	сайт
4	Гнучкий диск	дискета, флопі-диск
5	дисплей	монітор
6	каталог	папка
7	комп'ютер	ЕОМ
8	мікросхема	чіп

	Додаткові слова	
9	FALSE	хибне
10	Hard Disk	Вінчестер, жорсткий диск
11	WWW	Всесвітня павутина



Команда 1



Команда 2

Конкурс «Комплімент»

Команда за відведений проміжок часу (5 хвилин) повинна придумати виступ, який містить найвишуканіші компліменти на адресу капітана команди-суперника від юних любителів інформатики, тобто компліменти повинні містити наступні порівняння: твої очі світяться, як найдорожчі рідкокристалічні монітори, тощо.

Конкурс «Шкідливі поради»

Під час цього конкурсу команди повинні скласти кілька жартівливих «шкідливих» порад для користувачів ЕОМ, учнів, програмістів і т.д.

Команди по черзі представляють на суд журі свої поради. Журі вибирає переможця, оцінюючи оригінальність, риму, гумор.

Конкурс «Пантоміма»

На протязі 5 хвилин команди придумують, як за допомогою пантоміми зобразити запропоновані поняття, що мають відношення до ЕОМ.

Завдання для 1 команди: вірус та антивірусні програми.

Завдання для 2 команди: мишка і курсор.

Конкурс капітанів.

Капітани по черзі називають терміни з інформатики (інформаційних технологій) на запропоновану букву (наприклад «П»).

Однокореневі слова не враховуються.

Першим розпочинає капітан, яки вибрав даний конкурс. У випадку рівних кількостей відповідей, виграє та команда, яка перша розпочала конкурс.



Команда 1



Команда 2

Конкурс «Змійка»

В таблицках наведені слова, які пов'язані з інформатикою та комп'ютером, причому букви слів записані змійкою, тобто вони можуть бути записані в будь-якому напрямку по горизонталі та по вертикалі (зліва направо, зверху вниз і т.д.), але не по діагоналі.

Командам демонструється таблиця, і та команда, яка першою дає правильну відповідь, отримує 1 бал.

Перемагає команда, яка набрала балів.

Е	Й	К	А	М	Ь	А	О	Н
Б	С	И	П	Я	Т	К	П	К
Е	Н	А	Р	К	У	С	Р	Е
Р	С	К	О	С	Р	Е	Р	В

Конкурс «Ерудит»

Командам надаються слова. Завдання – з поданих слів за 1 хвилину скласти кросворд. Чим більше перетинів у кросворді – тим вищий бал (3 бали). Слова для кросворду: клавіатура, модем, дискета, байт, принтер, вінчестер, гігабайт, біт, сканер, процесор, форматування, інформатика, мегагерц, Інтернет.

Музичний конкурс

Учасникам команд пропонується завдання – необхідно згадати та написати слова з інформатики, які б містили ноти: до, ре, мі, фа, соль, ля, сі. Перемагає та команда, яка більше придумала слів за 2 хвилини. Конкурс оцінюється в 2 бали.

Конкурс «Неймовірні історії»

Ведучий зачитує для кожної команди (по черзі) яку-небудь «неймовірну» історію. Завдання команди – визначити, правдива ця історія чи вигадана. За правильну відповідь дається 1 бал.

Приклади запитань:

1. Засновники фірми Microsoft Білл Гейтс і Пол Аллен навчалися ще в 9 класі, коли отримали своє перше оплачуване замовлення на написання програми. Звичайно, щоб отримати замовлення, їм довелося приховати свій вік. Як ви вважаєте, правдива ця історія чи ні? (Так).

2. А ось ще одна історія про Білла Гейтса і Пола Аллена. Розповідають, що саме вони написали інтерпретатор Бейсіка для машини «Альтаир», а потім безкоштовно розповсюдили його серед всіх власників «Альтаиру». Чи вірите ви у подібну безкорисність? (Ні.)

3. Виявляється, комп'ютери можуть грати на біржі, як і люди. Було проведено дослідження, в процесі якого брали участь дві команди із шести учасників: в першій – люди, в другій – ЕОМ. В кінці гри вияснили, що електронні гравці заробили на 7% менше прибутку, чим живі. Чи вірите ви, що ЕОМ програли? (Ні.)

4. Записи на компакт-диску вважаються одними з найнадійніших способів збереження інформації. Але, виявляється, диски можуть «хворіти»

грибком, який живиться киснем та азотом, що входить до складу пластикових покриттів компакт-дисків, таким чином образом порушуючи доріжки із записами. Чи вірите ви в існування подібного грибка? (Так.)

5. Англійський студент розробив інтелектуальний тостер, який друкує інформацію на кусках хліба. Тостер підключається до телефонної лінії. Сервер автоматично визначає місце знаходження тостера за номером телефону, після чого на тостер передається інформація про погоду для даного району, яка трафаретом (сонячно, дощ, хмарно) наноситься на хліб. Чи вірите ви у цю історію? (Так.)

6. Іг-Нобелівська премія («неймовірно геніальний»), яка надається «за досягнення, що не можна чи не варто повторювати», була вручена американському програмісту, який написав програму, що захищала клавіатуру від котячих лапок. Його програма розрізняє, коли клавіатурою користується людина, а коли – кіт. В останньому випадку програма спрацьовує і колонки включаються на всю потужність. Чи вірите ви в існування подібної програми? (Так)

Конкурс «Запитання-відповіді»

Запитання для першої команди:

1. Наука, що вивчає властивості інформації, закономірності її пошуку, збирання, збереження, передавання і обробки? (інформатика)

2. Яка найменша одиниця кодування інформації? (біт)

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

4. Мінімальний елемент збереження, що формується на екрані монітора. (піксель)

5. Який французький вчений створив першу арифметичну машину, що виконувала операції додавання та віднімання? (*Паскаль*)

6. Американська фірма, яка є лідером у виробництві комп'ютерного програмного забезпечення. (*Мікрософт*)

7. MS - DOS, Linux, Windows - це назви чого? (*операційних систем*)

8. Які файли мають розширення .mp3? (*музичні*)

9. Тип принтера, який виконує найякісніший та найшвидший друк? (*лазерний*)

10. Назвіть пристрій введення інформації, розташований на вашому робочому місці (*клавіатура*)

11. Програма, яка дає змогу опрацьовувати тексти? (*текстовий редактор*)

12. Скільки біт займає в пам'яті комп'ютера 1 символ? (*8 біт*)

13. Інша назва жорсткого диску. (*вінчестер*)

14. Призначення клавіші ESC. (*відміна виконання команди*)

15. Складовою частини якої науки була інформатика? (*математика*)

Запитання для другої команди:

1. Назвіть пристрій виведення інформації, розташований на вашому робочому місці. (*монітор*)

2. Як називається гнучка пластина, вкрита магнітним шаром, що використовується для збереження інформації? (*дискета*)

3. Як називається область даних на диску, що має ім'я? (*файл*)

4. Згідно з двійковим кодуванням скільки байт займає в пам'яті і символ? (*1 байт*)

5. Маніпулятор, який використовується в комп'ютерних іграх? (*джойстик*)

6. За допомогою якої клавіші можна вилучити символ за курсором?(*delete*)

7. Хто є засновником корпорації Microsoft?(*Білл Гейтс*)

8. Які файли мають розширення .txt, doc?(*текстові*)

9. Головний пристрій ЕОМ? (*процесор*)

10. Як називається покажчик, який вибирає на екрані об'єкти для подальшої роботи?(*курсор*)

11. Назвіть пристрій для введення графічної інформації.(*сканер*)

12. Для негайного перезавантаження комп'ютера необхідно натиснути комбінацію клавіш...(*Alt + Ctrl + del*)

13. Значок, який є посиланням на існуючий файл чи папку (*ярлик*)

14. Назвіть функціональні клавіші.(*F1 - F12*)

15. У яких одиницях вимірюють розмір екрану монітора по діагоналі?(*дюйм*).

Конкурс "Реставрація".

Завдання – з окремих слів скласти вислів. Хто швидше і вірно складе - отримує 2 бали.

Вислів:

1. Від майстра на набирайся вправності, а від комп'ютера - розуму.

2. Розумній людині будь-яка справа не страшна з комп'ютером.



Підведення підсумків та нагородження команд.

