Конкурс веселих інформатиків

**Мета**: розвивати пам’ять, увагу, логічне мислення учнів; поглибити розуміння ними фактичного матеріалу; зацікавити учнів інформатикою, інформаційними технологіями, їхнім значенням та використанням у сучасному житті; розширити світогляд учнів; виховання взаємоповаги, вмінь працювати в групі.

**Хід гри**

***Слово вчителя***

Інформатика як наука досить молода: вона сформувалася всього 50 років тому, але вже стала необхідною складовою освіти сучасної людини. Англійський варіант назви інформатики звучить як Computer Science — комп’ютерна наука. Найвидатнішим досягненням у цій галузі було створення персональних комп’ютерів, які швидко стали невід’ємною частиною повсякденного життя людей.

Сьогодні ми зібралися, щоб зіграти у гру «Конкурс винахідливих інформатиків». Хочу представити учасників.

Яхочу, щоб вашим девізом були такі слова: «Люди припиняють грати не тому, що дорослішають, а дорослішають тому, що припиняють грати». Нас очікує гра. Хай буде весела і без зла. А щоб змагання було чесним, слід вибрати журі почесне. (Представлення членів журі)

**1.** **Привітання команд.**

 Кожна команда презентує свою назву і свій девіз. Найвища оцінка 5 балів.

**2. Розминка.**

 Кожній команді даються запитання на які через 30 с. треба дати відповідь. За кожну правильну відповідь команда отримує 2 бали.

|  |  |
| --- | --- |
| І команда | ІІ команда |
| 1. Враховуючи, що кожен символ кодується одним байтом, укажіть інформаційний обсяг такого речення в бітах: (1 байт = 8 біт)
 |
| Ой, яка чудова українська мова!(248 біт) | Хто не працює, той не їсть!(216 біт) |
| 1. Навести приклади де використовуються знання з інформатики у вашій професії.
 | 1. Навести приклади де використовуються знання з інформатики у вашій професії.
 |
| 1. Який діаметр у міліметрах має компакт-диск СD-RW

(120 мм.) | 1. Який діаметр у метрах має компакт-диск СD-RW

(0,12 м.) |
|  |  |
|  |  |

**3. Хто швидше?**

 Кожна команда по черзі вибирають номер питання і відповідають на нього. Якщо команда немає відповіді або дала неправильну відповідь команда суперника має право дати відповідь на це питання. Кожна відповідь оцінюється в 1 бал. Серед 30 - и питань є два бонусні позначені +1.

1. Як називається жорсткий магнітний диск? (Вінчестер)
2. Пристрій, в який вставляють диск. (Дисковод)
3. Як називається операційна система переважної більшості наших комп’ютерів? (Windows)
4. Назва стандартної програми для малювання. (Paint)
5. Одиниці подання даних в комп’ютер. (Байт)
6. Пристрій для зчитування зображень та введення їх в комп’ютер. (Сканер)
7. Програма для роботи з текстовими документами. (Word)
8. Пристрій для виведення інформації на друк. (Принтер)
9. Програми для боротьби з вірусами. (Антивіруси)
10. Процес «запаковування» кількох файлів чи каталогів у єдиний файл називається. (Архівацією)
11. Вони бувають 15-, 17-, 19-дюймові. (Монітори)
12. Як називається гнучкий магнітний диск? (Дискета)
13. Пристрій зовнішньої пам’яті комп’ютера, призначений тільки для читання інформації, називається. (CD-ROM)
14. Додатковий пристрій введення з двома кнопками. (Миша)
15. Він необхідний для зв’язку між комп’ютерами у глобальній Мережі. (Модем)
16. Портативний комп’ютер. (Ноутбук)
17. Найменша одиниця подання інформації. (Біт)
18. Його називають серцем комп’ютера. (Мікропроцесор)
19. Стандартна програма для обчислень. (Калькулятор)
20. Обсяг стандартної дискети. (1,44 Мбайт)
21. Стандартний пристрій для введення даних. (Клавіатура)
22. Програмний код, який може несанкціоновано запускатися і самовідтворюватися. (Вірус)
23. Скінченна однозначна послідовність точно визначених кроків або дій називається. (Алгоритмом)
24. Процес створення програм називають. (Програмуванням)
25. Що більше: 1 Мбайт чи 1000 кбайт? *(1 Мбайт > 1000 кбайт*)
26. Основна характеристика мікропроцесора. (Тактова частота)
27. Мінімальний елемент зображення на екрані називається. (Піксель)
28. Глобальна комп’ютерна мережа називається? (Інтернет)
29. **Придумати комп’ютерні терміни**

*Завдання для І команди на літеру «П»*

1.Пам’ять.

2. Процесор.

3. Програма.

4. Піктограма.

5. Програмне забезпечення.

6. Прикладна програма.

7. Паскаль.

8. Провідник.

9. Перевірка диска.

10. Панель управління.

*Завдання для ІІ команди «К»*

1. Клавіатура.
2. Килимок.
3. Кластер.
4. Команда.
5. Кнопка.
6. Комп’ютер.
7. Калькулятор.
8. Курсор.
9. Клавіша.
10. Каталог.

Слово вчителя. Підбиття підсумків, визначення та нагородження переможців.