**«Інформатичний турнір»**

Сьогодні завдання вчителя інформатики – не лише навчити учнів користуватися сучасними засобами комп'ютерних технологій, а й окреслити перед учнями контури різноманітних видів діяльності, що відповідають їх інтересам і можливостям, заохочувати самостійні пошуки і творчість. Учень повинен мати право вибору, самоствердження, показати свою індивідуальність. Вчитель повинен допомогти йому усвідомити свої здібності, захопити і підтримати.

Саме позакласні заходи є одним із рушійних моментів у навчальній діяльності. Позакласна робота з інформатики ще й може мати міжпредметний характер через різноманітність можливостей і засобів, що надаються комп'ютером та інформаційними технологіями.

**Мета:**

* узагальнити й систематизувати знання учнів з інформатики;
* прищеплювати учням інтерес до інформатики;
* розвивати логічне мислення, творчість, працьовитість, впевненість у власних силах;
* вчити швидко і правильно орієнтуватись у нестандартних ситуаціях, допомагати один одному.
* розвивати критичне мислення, комунікабельність, уважність, витримку.

**Обладнання та матеріали:** комп’ютер, сценарій.

**Сценарій заходу:**

**I. Привітання команд**

Доброго дня! Радий вітати Вас на інформативному турнірі. Сьогодні на вас чекатиме ряд цікавих завдань. Судитиме виконання цих завдань наше журі, яке представляють: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**II. Розминка** (1 б. за правильну відповідь)

*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 програму перегляду веб-сторінок. (браузер)
6. Назвіть мінімальний елемент зображення, що формується на екрані монітора (піксель).
7. Який значок на робочому столі дає змогу повернути вилучені файли або видалити їх зовсім? (кошик, корзина)
8. 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? (на основі електронно-променевої трубки – CRT)
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 називають програму , що здатна до само розмноження та має руйнівну силу? (Вірус)
8. Який значок є посиланням на файл чи папку? (ярлик)

**III. Логіка справжнього інформатика** (3 б. за правильність і швидкість)

За даними визначеннями відгадайте комп'ютерний термін або поняття інформатики, яке є багатозначним словом. Той, хто дасть правильну відповідь по найменшому числу визначень виграв.

* Своєчасна, об'єктивна, хибна, перевірена, повна, вичерпна, секретна, масова, генетична, газетна, телевізійна, науково-технічна. (Інформація).
* Інформаційна, життєва, телевізійна, обов'язкова, показова, концертна, циркова, соціальна, політична, шкільна, життєва, бухгалтерська, комп'ютерна, системна, прикладна, офісна, мультимедійна, професійна, розважальна, освітня, допоміжна, мережева, ігрова.(Програма).
* Ділова, спортивна, настільна, рухлива, карткова, логічна, словесна, небезпечна, комп'ютерна, повчальна, імітаційна. (Гра).
* Текстовий, бінарний, графічний, програмний, системний, виконуваний, командний, пакетний, прихований, архівний.(Файл).
* Велике, високе, вузьке, пластикове, слухове, закрите, відкрите, розбите, розкрите, відновлене, активне, неактивне, діалогове. (Вікно).
* Життєвий, морський, повітряний, залізничний, молочний, повний. (Шлях).
* Повна, порожня, споживча, плетена, баскетбольна, сміттєва. (Корзина).
* Рубаний, декоративний, піктографічний, заголовний, текстовий, масштабований, звичайний, напівжирний, друкарський, набірний.(Шрифт).
* Зелений, шаховий, ігровий, бортовий, кишеньковий, домашній, головний, мережевий, аналоговий, цифровий, портативний, персональний. (Комп'ютер).
* Дірява, слабка, коротка, вічна, історична, генетична, моторна, образна, постійна, оперативна, зовнішня. (Пам'ять).
* Текстовий, графічний, табличний, центральний. (Процесор).
* Хребетний, місячний, автоматний, популярний, музичний, метальний, магнітний, гнучкий, жорсткий, лазерний, системний, віртуальний. (Диск).
* Аналоговий, композитний, цифровий, монохромний, кольоровий. (Монітор).
* Інфрачервона, класична, жорстка, м'яка, гнучка, музична, вертикальна, стандартна, розширена. (Клавіатура).
* Сіра, біла, оптична, безпровідна, трьохкнопкова.(Миша).
* Вузький, широкий, символьний, рядковий, матричний, струминний, лазерний, кольоровий, чорно-білий. (Принтер).

**IV. Шифрувальник** (1 б. за відгадане слово)

Кожній команді пропонується картка із завданням.

**А:**

ФАРМІНОАКИТ (інформатика)

ЯНФІРОАМІЦ (інформація)

ЮТКПРОМЕ (комп'ютер)

АКІВЛУТААР (клавіатура)

РПИНТРЕ (принтер)

**Б:**

ФХЙОК (стилі)

*Підказака: замість кожної літери в зашифрованому слові має стояти літера, яка знаходиться в українському алфавіті на N позицій праворуч від заданої, де N – кількість груп шаблонів, які виділяються в Word.*

ЮОСРЇСОРП (структура)

*Підказака: замість кожної літери в зашифрованому слові має стояти літера, яка знаходиться в українському алфавіті на N позицій ліворуч від заданої, де N – кількість способів запису макроса в Word. І це ще не все…*

**V. Показухи** (1 б. за відгадане слово)

* форматування
* стилі
* шаблон
* структура документа
* зміст документа
* таблиці
* маркований список
* макрос
* поля документа
* формула

**VI. Змагання на швидкість управління мишею** (3 б. за зроблене завдання)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **27** | **1** | **56** | Добуток чисел зліва |
| Середнє арифметичне чисел справа | **23** | **81** | **44** |

**VI. Підсумки.**

Журі оголошує результати гри, команди нагороджується призами і хорошими оцінками за тему.