Турнір з інформатики



**Форма заходу** — змагання між командами.

**Тема:** «Турнір з інформатики»

**Мета:** вплинути на розвиток в учнів пізнавальних інтересів, потреби глибокого і творчого оволодіння знаннями, прагнення постійно ознайомлюватись з найсучаснішими досягненнями науки і техніки; сприяти розвитку творчого мислення; вплинути на розвиток вміння працювати в команді.

**Місце проведення —** ТВПУ сфери послуг та туризму, м. Тернопіль, група №12.

**Час проведення** — 14.00, 5 березня 2014 року.

Захід підготовлено та проведено студенткою V курсу фізико-математичного факультету Рупою В.Р.

**Керівник:** Мандзюк В.І.

**Хід виховного заходу**

**Підготовчий етап**

* Вибрати ведучих конкурсної програми та забезпечити їх копіями сценарію;
* Поділити учнів групи на дві команди;
* Виготовити грамоти для кожної з команд;
* Виготовити для журі таблиці для вписування балів за кожен конкурс, карточки з балами;
* Забезпечити журі додатковим теоретичним матеріалом для правильної оцінки результатів;
* Підготувати всі необхідні матеріали, що використовуються командами у конкурсах;
* Подбати про мультимедійне забезпечення;
* Підготувати приміщення до виховного заходу.

**Сценарій**

**Ведучий-1:** Дорогі глядачі й шановне журі! Ми починаємо турнір з інформаційних технологій. Сьогоднішню зустріч судить компетентне журі в складі:

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Ведучий-2:** Мипочинаємо перший конкурс «**Привітання»,** в якому кожна із команд повинна придумати собі назву та вибрати капітана. На цей конкурс виділяється 5 хв.

**Ведучий-1:** Нагадуємо, що максимальна кількість балів за цей конкурс – 10 балів.

**Ведучий-2:** Просимо на сцену для привітання команду №1.

**Ведучий-1:** А зараз виступить команда №2.

**Ведучий-2:** Отож вельмишановне журі, просимо оцінити наші команди!

**Ведучий-1:** Наступний конкурс «**Розминка»,** на якому кожна із команд по черзі відповідає на десять запитання протягом 30 секунд. Кожна правильна відповідь оцінюється по 1 балу.

**Ведучий-2:** Отож зосередьтесь! Відповідати потрібно швидко! Запитання для команди №1. Почали!!!

**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 пристрій для введення графічних даних. *(сканер)*
6. Назвіть програму перегляду веб-сторінок. *(браузер)*
7. Назвіть мінімальний елемент зображення, що формується на екрані монітора*(піксель).*
8. За допомогою команд якого меню можна копіювати чи переміщати фрагменти тексту? *(Правка)*
9. Який значок на робочому столі дає змогу повернути вилучені файли або видалити їх зовсім? *(кошик, корзина)*
10. Що означає розширення файла? *(тип файла)*

**Ведучий-1:** Тепер черга показати свій результат другій команді.

**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? *(рідкокристалічні)*
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 можна завантажити програму Калькулятор? *(Пуск-Програми- Стандартні)*
8. Як називають програму , що здатна до само розмноження та має руйнівну силу? *(Вірус)*
9. За допомогою якого значка можна отримати доступ до комп’ютерів, які підключені до мережі? *(Мережене оточення або сетевое окружение)*
10. Який значок є посиланням на файл чи папку? *(ярлик)*

**Ведучий-2:** Надамо слово нашим журі!

**Ведучий-1:** Наступний наш конкурс **«Знавець інформатики».** Правила цього конкурсу такі: обидві команди отримують по одному екземпляру таблиці, перша колонка якої заповнена. Членам команди потрібно заповнити другу колонку і таким чином продовжити фразу.

**Ведучий-2:** Кожна правильно відгадана фраза оцінюється по 1 балу, загалом — 12 балів. На цей конкурс виділяється 40 секунд. Та команда, котра впорається із завданням першою отримає 3 додаткових бали. Успіхів усім! =)

Таблиця для конкурсу «Знавець інформатики»

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Буфер… | *обміну* |
| 1. Материнська… | *плата* |
| 1. Системний… | *блок* |
| 1. Електронна… | *пошта* |
| 1. Компакт… | *диск* |
| 1. База… | *даних* |
| 1. Мережне… | *оточення* |
| 1. Операційна… | *система* |
| 1. Жорсткий… | *диск* |
| 1. Графічний… | *редактор* |
| 1. Панель… | *інструментів, задач* |
| 1. Оперативна… | *пам’ять* |
| 1. Блок… | *живлення* |
| 1. Центральний… | *процесор* |
| 1. Програмне… | *забезпечення* |

**Ведучий-1:** Ну що ж, команди готові? Просимо журі підвести попередні підсумки.

**Ведучий-2:** Ну а тепер переходимо до конкурсу **«Математична пантоніма»**. Для кожної команди написано по 6 слів. Один учасник, обраний командою їх бачить, решта — ні. Він повинен показати за 2 хв. те, що означає кожне з цих слів своїй команді таким чином, щоб команда могла вгадати ці слова. За кожне вгадане слово — 1бал.

**Ведучий-1:** Спочатку виступає команда «…»!

**Перша команда**

1. Трикутник.
2. Точка.
3. Множення.
4. Циркуль.
5. Перпендикуляр.
6. Площа.

**Ведучий-2:** Зустрічаємо команду «…».

**Друга команда**

1. Прямокутник.
2. Промінь.
3. Ділення.
4. Транспортир.
5. Медіана.
6. Периметр.

**Ведучий-1:** Давайте послухаємо, що скаже наше шановне журі!

**Ведучий-2:** Спасибі журі, а тепер у нас **«Конкурс капітанів»**. Запрошуємо капітанів команд вийти на сцену. Вам необхідно назвати якнайбільше пристроїв комп'ютера. Називати пристрої по черзі. Виграє той капітан, що назве більше всіх. Його перемога принесе команді 5 балів.

**Ведучий-1:** Чи готові наші судді оцінити останній конкурс?

**Ведучий-2:** Отже, на черзі конкурс «**Шифрувальник»**.У повісті Артура Конана Дойля «Танцюючі чоловічки» злочинець використовував оригінальний код для запису своїх погроз. Одну і ту ж інформацію можна передати різними сигналами і навіть зовсім різними способами. Якщо ми домовились, то уже отримаємо код або шифр.

**Ведучий-1:** Зараз протягом 2-х хвилин команди спробують розшифрувати тексти і пояснити спосіб кодування. Капітанів команд прошу отримати завдання.

**Завдання:**

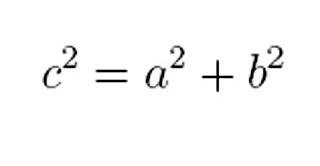
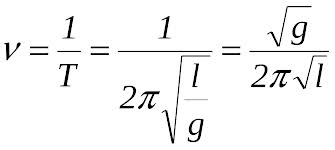
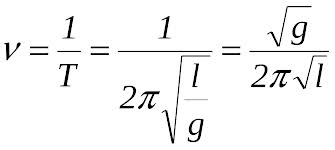
**І**. **«Поса шила ф фасі»** («Роза *жила в вазі», глухі приголосні замінюються дзвінкими, а дзвінкі — глухими)*

**ІІ**. **Акитамрофні** («*Інформатика», слово пишеться навпаки)*

**Ведучий-2:** Зауважимо, конкурс оцінюється у 6 балів за перше завдання і 4 бали — за друге. Разом — 10 балів. На конкурс ви маєте 5 хв.

**Ведучий-1:** В наступному турі ми проведемо змагання між командами під назвою **«Блискавка».** Для цього потрібно з кожної команди обрати трьох гравців. Зараза пояснимо для чого. Отже:

* 1. Перший учасник команди має швидко і правильно набрати на комп’ютері подані математичні формули і вирази;

, , .

* 1. Другий учасник має знайти в Інтернеті інформацію по заданій темі і гарно її оформити у Microsoft Office Word. (Тема: Тригонометрична функція, її властивості та графіки);
  2. Третій учасник має зробити графічну схему, в якій показати професії пов’язані з комп’ютерними технологіями.

**Ведучий-2:** Конкурс оцінюється загалом у 15 балів: по 5 балів кожне із завдань. Конкурс триватиме 7 хв.

**Ведучий-1:** Отож, просимо учасників зайняти місця за комп’ютерами. Наше дороге журі буде стежити за справедливістю протікання конкурсу. Починаємо!

**Ведучий-2:** Просимо журі оголосити результати за конкурс **«Блискавка»!**

**Ведучий-1:** Ось і підійшов наш турнір до кінця.А поки журі готуються до повідомлення загальних результатів змагань пропоную відповісти на запитання. І так, розпочнемо!

**Питання:**

1. Жаргонна назва жорсткого диску. *(вінт)*
2. Особливий стан комп’ютера, при якому не можна нічого зробити. *(зависання)*
3. Символ, який використовується в адресах електронної пошти. *(«собачка»)*
4. Частина вікна редактора Word, яка використовується для встановлення полів та відступів і т.д*. (лінійка)*
5. Пристрій для роботи комп'ютера в глобальній мережі*. (модем)*
6. Частина екрану, зайнята додатком або документом Windows. *(вікно)*
7. Скільки поколінь ЕОМ прийнято вважати створеними до теперішнього часу? *(4)*

**Ведучий-2:** Ми надаємо слово журі для оголошення результатів турніру.

**Ведучий-1:** Отже, привітаємо команду переможців і подякуємо обом командам за участь у змаганнях.

**Ведучий-2:** До наступних зустрічей!

