**Турнир:** **«Знатоки информатики» для студентов 1 курса *(Слайд 1)***

**Цели мероприятия:**

      развитие сообразительности, любознательности, логического мышления;

      укрепление памяти обучающихся;

      развитие  познавательной  активности;

      повышение информационной культуры учащихся, интереса к предмету «Информатика и ИКТ».

      воспитание  ответственного  отношения  к  коллективной  деятельности;

      содействие  воспитанию умения общаться.

**Методы обучения:**

      создание  ситуации  взаимопомощи;

      создание  ситуации успеха;

      поощрение.

**Оборудование:**

      табло для учёта очков;

      презентация  с заданиями турнира

      мультимедийный проектор;

      персональный компьютер;

      секундомер.

**План мероприятия**

1.        Конкурс «Разминка».

2.        Конкурс капитанов.

3.        Конкурс «Веришь, не веришь».

4.        Конкурс «Опознай пословицу».

5.        Конкурс «Кто больше».

6.        Подведение итогов.

7.        Награждение.

***1.*Конкурс «Разминка» *(Слайды 2-23)***

На слайде располагаются клетки с числами 5, 10, 15 (стоимость вопроса в баллах). Участники команд по очереди делают щелчок мышью по соответствующей клетке (на слайде появляется вопрос). В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов. При любом ответе ход переходит к коман­де-сопернице.

На размышление команде дается до 20 секунд (для вопросов сложностью 5 и 10 бал­лов) или 30 секунд (для вопросов сложностью 15 баллов). По мере выбора клеток командами они удаляются из рядов.

***Вопросы:***

**5 баллов**

**1)**Какая система обеспечивает работоспособность компьютера? (*Операционная*)

**2)**Популярный среди школьников вид компьютерных программ? (*Компьютерные игры*)

**3)**Взломщик компьютерных программ (*Хакер*)

**4)**Указатель местоположения на экране (*Курсор*)

**5)**Проблема, которую необходимо решить (*Задача*)

**6)**Начинающий пользователь компьютера (*Новичок*)

**7)**Как называется человек - фанат компьютерных игр (*Геймер*)

**8)**Ноль или единица в информатике (*Бит*)

**9)**«Мозг» компьютера (*Процессор*)

**10 баллов**

**1)**Что больше: 1024 Кб  или  1 Мб? (*Величины равны*)

**2)**Какой объем информации в слове КЛАВИАТУРА? (*10 байт*)

**3)**Устройство ввода информации в память компьютера с бумажного носителя (*Сканер*)

**4)**Назовите слово, противоположное слову  «*ВИРТУАЛЬНЫЙ*». (*Реальный*)

**5)**В какой стране впервые появилось слово «компьютер». (*Англия. В Англии компьютером раньше называли человека, чья деятельность была связана с расчетами)*

**15 баллов**

**1)**Специалист, «оживляющий» компьютер? (*Программист*)

**2)**Изображаемый на экране список объектов, из которых пользователь  выбирает необходимый вариант. (*Меню*)

**3)**Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера? (*Драйвер*)

**4)**Как еще называют внешние устройства компьютера? (*Периферийные*)

**5)**Переставьте  буквы  слов  ГРАММ и  ПОРА и получите слово,  связанное  с  информатикой (*Программа*)

**6)**Элементная база ЭВМ I поколения (*Электронная лампа*)

Учет набранных баллов ведет жюри.

**2.        Конкурс капитанов *(Слайд 24)***

Конкурс проводится в формате игры «Города». Ведущий называет исходное слово «КОМПЬЮТЕР», а далее капитаны по очереди называют слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны иметь отношение к предмету «Информатика и ИКТ» (термины, понятия, устройства компьютера, единицы измерения информации, программное обеспечение компьютера и т.п.). За каждое верно названное слово капитан получает 1 балл. Если капитан не знает слово или ответ затянулся (прошло более                  30 секунд), то ход передается следующему игроку.

На конкурс отводится 10 минут.

**3.        Конкурс «Веришь, не веришь» *(Слайды 25-35)***

Ведущий произносит утверждение, а участники команд должны согласиться с ним или не согласиться.

1)        Верите ли вы, что элементной базой ЭВМ второго поколения являются электронные лампы? (*Нет - полупроводники*)

2)         Верите ли вы, что были первые модели персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий диск? (*Да)*

3)        Верите ли вы, что создателем языка программирования Паскаль является Блез Паскаль? (*Нет*)

4)        Верите ли вы, что компьютерные вирусы появились в 2000 году? (*Нет*)

Первый в мире компьютерный вирус «родился» в 1981 году.

5)        Верите ли вы, что в Великобритании есть город Винчестер?(*Да*)

6)        Верите ли вы, что для доступа к свойствам объектов используется контекстное меню? (*Да*)

7)        Верите ли вы, что после операции, называемой дефрагментацией, объем свободного места на диске станет больше? (*Нет*)

8)        Верите ли вы, что производительность компьютера в первую очередь зависит от производительности памяти? (*Нет – процессора*)

9)        Верите ли вы, что основным элементом управлением рабочего стола является кнопка Пуск? (*Да*)

10)    Верите ли вы, что одной из главной функций компьютера является передача информации? (*Нет – обработка*)

***4.*Конкурс «Опознай пословицу» *(Слайды 36-37)***

|  |  |
| --- | --- |
| **ЗАДАНИЯ** | **ОТВЕТЫ** |
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты |
| Компьютер памятью не испортишь. | Кашу маслом не испортишь |
| Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. | Дареному коню в зубы не заглядывают |
| В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят. | В Тулу со свои самоваром не ездят |
| Бит байт бережет. | Копейка рубль бережет |
| Утопающий за F1 хватается. | Утопающий за соломинку хватается |
| Что из Корзины удалено, то пропало. | Что упало, то пропало |
| Вирусов бояться - в Интернет не ходить. | Волков бояться, в лес не ходить |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит. | Всяк кулик свое болото хвалит |
| Не дорога программа, дорог алгоритм. | Не дорог подарок, дорого внимание |
| По компьютерам встречают, по программам провожают. | По одежде встречают, по уму провожают |
| Не Интернетом единым жив процессорный мир | Не хлебом единым жив человек |
| На то и хакеры в Интернете, чтоб Касперский не дремал | На то и щука в реке, чтоб карась не дремал |

**5.        Конкурс «Кто больше» *(Слайд 38)***

Каждой команде в течение 2 минут ведущий задает вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл.

***Вопросы для команды 9 А класса***

1. Печатающее устройство. (*Принтер*)
2. Список, из которого нужно выбрать команду. (*Меню*)
3. Сколько байт составляет 1 Кбайт. (*1024*)
4. Программа для обслуживания периферийного устройства. (*Драйвер*)
5. Графическая метка на экране монитора, указывающая место ввода текущего символа. (*Курсор*)
6. Электронная страница в презентации (*Слайд*).
7. Какая кнопка мыши называется дополнительной? (*Правая*)
8. Наука, изучающая технологию сбора, хранения, обработки и передачи информации. (*Информатика*)
9. Древние счёты. (*Абак*)
10. Устройство, на которое выводиться информация. (*Монитор*)
11. Сколько цветов имеет монохромный дисплей (*2*)
12. Это устройство отвечает за выполнение всех арифметических операций в компьютере. (*Процессор*)
13. Системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. (*Корзина*)
14. Продолжите ряд: байт, килобайт, мегабайт, ... (*Гигабайт*)
15. Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем. (*Файл*)

***Вопросы для команды 9 Б класса***

1. Запоминающее устройство. (*Память*)
2. В компьютере он бывает гибкий, жесткий, оптический. (*Диск*)
3. Это устройство сохраняет информацию в компьютере даже при его выключении и может хранить её в течение ста лет. (*Винчестер*)
4. Именно она обеспечивает совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляет доступ к его ресурсам (*Операционная система*).
5. Продолжите  ряд: системный блок, монитор, мышь,...
6. Значок с маленькой стрелочкой в левом нижнем углу, является ссылкой на какой-либо объект Windows. (*Ярлык*)
7. Сколько бит составляют 1 байт. (*8*)
8. Последовательность команд для компьютера. (*Программа*)
9. Устройство для автоматической обработки информации. (*Компьютер*)
10. Энергонезависимый тип памяти, позволяющий хранить данные в микросхемах. (*Флеш-карта*)
11. Растровые графические изображения формируются из … (*Пикселей*)
12. Последовательность символов, которую пользователь использует для доступа к компьютеру, программе или данным. (*Команда*)
13. Сколько бит составляет 10 байт. (*80*)
14. Современные модели этих устройств подключаются к компьютеру без помощи кабеля (*Мышь, клавиатура*).
15. Название первой ЭВМ. (*Эниак*)

***Вопросы для команды 10 класса***

1. Сведения об окружающем нас мире. (*Информация*)
2. Наименьшая единица измерения объема информации. (*Бит*).
3. Электронное устройство для редактирования информации на экране дисплея без использования клавиатуры (*Световое перо*).
4. Фирма, лидирующая в создании процессоров на мировом рынке. (*Интел*)
5. Оно начинается с точки, следующей за именем файла. (*Расширение*)
6. Маленькая программа, существенно затрудняющая работу компьютера (*Вирус*)
7. В каких единицах измеряется тактовая частота процессора (*Герцах*)
8. Как называется диск, на котором записана операционная система. (*Системный или загрузочный*)
9. Почему не вручают Нобелевскую премию по информатике. (*Во времена Альфреда Нобеля информатики не существовало*)
10. Картинка, составленная из букв и специальных символов, которая выражает какое-то чувство или настроение. (*Смайлик*)
11. Число выполняемых операций в секунду. (*Быстродействие*)
12. Разъемы для подключения периферийных устройств. (*Порты*)
13. Человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи. (*Пользователь*)
14. Как называется фирма, предоставляющая доступ в Интернет (*Провайдер*)
15. Элементарный объект электронной таблицы, расположенный на пересечении столбца и строки. (*Ячейка*)

***Вопросы для команды 11 класса***

1. Набор цветных картинок-слайдов на определенную тему. (*Презентация*)
2. Массовая несанкционированная анонимная рассылка рекламы по сети Интернет. (*Спам*)
3. Устройство ввода звуковой информации в компьютер. (*Микрофон*)
4. Прикладная программа, разработанная для создания и редактирования графических изображений на компьютере. (*Графический редактор*)
5. Преобразование информации из одной символьной формы в другую, удобную для её обработки, хранения или передачи. (*Кодирование*)
6. Объединение компьютеров, расположенных на небольших расстояниях друг от друга. (*Локальная сеть*)
7. Максимально возможный объем передаваемой информации в секунду по каналам связи. (*Пропускная способность*)
8. «Мозг» компьютера. (*Процессор*)
9. Как называется программа для просмотра гипертекстовых документов (*Браузер*)
10. Способ представления информации в виде устного или письменного сообщения. (*Текст*).
11. Действие с данными, обратное кодированию. (*Декодирование*).
12. Хранилище электронных книг, справочников, энциклопедий, компьютерных игр, обучающих программ. (*Медиатека*).
13. Профессиональная деятельность по разработке программного обеспечения компьютеров. (*Программирование*).
14. Многопроводная линия, через которую процессор связывается с другими устройствами компьютера. (*Магистраль*)
15. Выделенный объект, связанный с другим файлом и реагирующий на щелчок мыши. (*Гиперссылка*)

**6.        Подведение итогов.**

7.        **Награждение.**

**Список использованной литературы**

1.        Энциклопедический словарь. Информатика. М.: Наука, 2005 г.

**Просмотрено:**