

# Информатика

КВН

Человек не может понимать окружающий его мир только логикой мозга, он должен ощутить его логикой сердца, т.е. эмоцией.

С. В. Образцов



П Р И В Е С Т Т В И Е

**КОМАНДА**

Е Т С Т В И Е

# КОМАНДА "МЫШЬ"



Наш девиз:

Ум без догадки ничего не стоит!

# КОМАНДА

# "Клавиатура"

Наш девиз:



Умение везде найдёт применение !

КО НККУРС


"ААЗММНКА"



# Игра "ДА" "НЕТ"

Вот, обедая в столовой,  
Вы услышали звонок...  
Это вам уже не ново -  
Мчитесь с булкой на урок.


Чтоб работали исправно  
Все компьютеры всегда,  
Нужно помнить вам о главном:  
Главное здесь — чистота.



**Пыль компьютеру - лишь враг,  
И, отправившись сюда,  
Вычисти портфель, пиджак.  
Для машины грязь — беда.**

**Приходя в кабинет, приносите с  
собой еду и напитки.**


**Не касайтесь монитора —  
Пятна сразу здесь видны.  
Не хватайтесь для опоры  
Вы за электрошнуры.**



**Работать на клавиатуре нужно чистыми, сухими руками; легко нажимая на клавиши, не допуская резких ударов.**

**Всегда пытайтесь самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры; ни к чему сообщать об этом учителю.**





**В кабинет информатики нужно  
входить спокойно в грязной обуви и  
верхней одежде.**

**А крикливым шалунишкам,  
Тем, что любят поиграть,  
Здесь не место. Много слишком  
Можно невзначай сломать!**

# Ответы:

1-2, 2- 8, 3- 4, 4-3 (или 4-5), 5- 9, 6- 7, 7-10,  
8-5 (или 8 - 3), 9-1, 10- 6.

Первыми указаны номера ячеек в первой колонке.

<b>5. Горнер</b>	<b>5. Язык программирования</b>
<b>6. Питер Нортон</b>	<b>6. Законы алгебры логики</b>
<b>7. Джон Непер</b>	<b>7. Программа-оболочка для операционной системы DOS, облегчающая выполнение команд этой системы</b>
<b>8. Ада Лавлейс</b>	<b>8. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел</b>
<b>9. Джон фон Нейман</b>	<b>9. Способ вычисления значения многочлена без использования операции возведения в степень</b>
<b>10. Де Морган</b>	<b>10. Приспособление, позволяющее производить умножение многозначных чисел на однозначное</b>

**“Мозговой штурм”**

**1 балл за верный ответ**

# А знаешь ли ты ?

1. Как образно говорят об информации, требующей анализа?

- а) Еда для выводов
- б) Пицца для размышлений
- в) Кушанье для дум
- г) Закуска для инсинуаций

**б) Пицца для размышлений**

2. Как называется человек на компьютерном языке?

- а) Пользователь
- б) Клиент
- в) Пациент
- г) Заказчик

**а) Пользователь**

3. Какая из этих величин - из области информатики?

- а) Киловатт
- б) Килобайт
- в) Килобар
- г) Киловольт

**б) Килобайт**

4. Как называется точное и понятное предписание исполнителю совершить указанную последовательность команд?

- а) Программой
- б) Алгоритмом
- в) Кодом
- г) Блок-схемой

**б) Алгоритмом**

**5. Как называют внутреннее устройство компьютера?**

- а) Интерьер
- б) Архитектура
- в) Анатомия
- г) Начинка

**6. Для чего память компьютера не предназначена?**

- а) Запись информации
- б) Хранение информации
- в) Выдача информации
- г) Преобразование информации

**7. Какое “аппетитное” устройство есть у ПК?**

- а) Пищевлок
- б) Блок питания
- в) Полевая кухня
- г) Интернет-кафе

**8. Где живёт мышка компьютера?**

- а) В клетке
- б) В аквариуме
- в) На коврике
- г) В мышеловке

# "Брейн - ринг"

*Жизнь не шутка. Но от шуток откажись –  
и безжизненной тотчас же будет жизнь.*

Ф. Носков

1. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру на команду "По порядку номеров рассчитайсь".  
В какой системе счисления?

2. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30x30 и одним из элементов компьютера?

Все они связаны со словом "винчестер"

3. Когда появился манипулятор типа "мышь", то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки.  
Назвать имя этого персонажа.  
Колобок

**4. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой?**

**Хранение информации**

**5. У кого головка находится на конце руки?**

**У накопителя на жёстких магнитных дисках. Обычно головки чтения- записи крепятся на специальном рычаге выборки, который называется Access arm, а arm – это «рычаг», «рука»**

**6. Если бы осьминоги умели считать, то какой системой счисления скорее всего они бы воспользовались?**

**Восьмеричной**

**Задание.** Перед вами имена 10 файлов. В двух файлах находится информация, в которой подробно изложено сообщение о человеке, рассказывается история, привычки и т.п. Ваша задача – определить эти файлы. Каждый выбирает только 1 файл. Объяснить.

<b>a.bmp</b>	<b>leto_12.avi</b>	<b>mama.jpg</b>	<b>ura.wav</b>	<b>dog.txt</b>
<b>cat.exe</b>	<b>music.mp3</b>	<b>boy.psd</b>	<b>1t.com</b>	<b>base1.doc</b>

**dog.txt**

**base1.doc**



# Как это может быть?

Ей было **1100** лет.

Она в **101** класс ходила.

В портфеле по **100** книг носила.

Все это правда, а не бред.

Когда пыля **десятком** ног,

Она шагала по дороге,

За ней всегда бежал щенок

С одним хвостом, зато **стоногий**,

Она ловила каждый звук

Своими **десятью** ушами,

И **10** загорелых рук

Портфель и поводок держали.

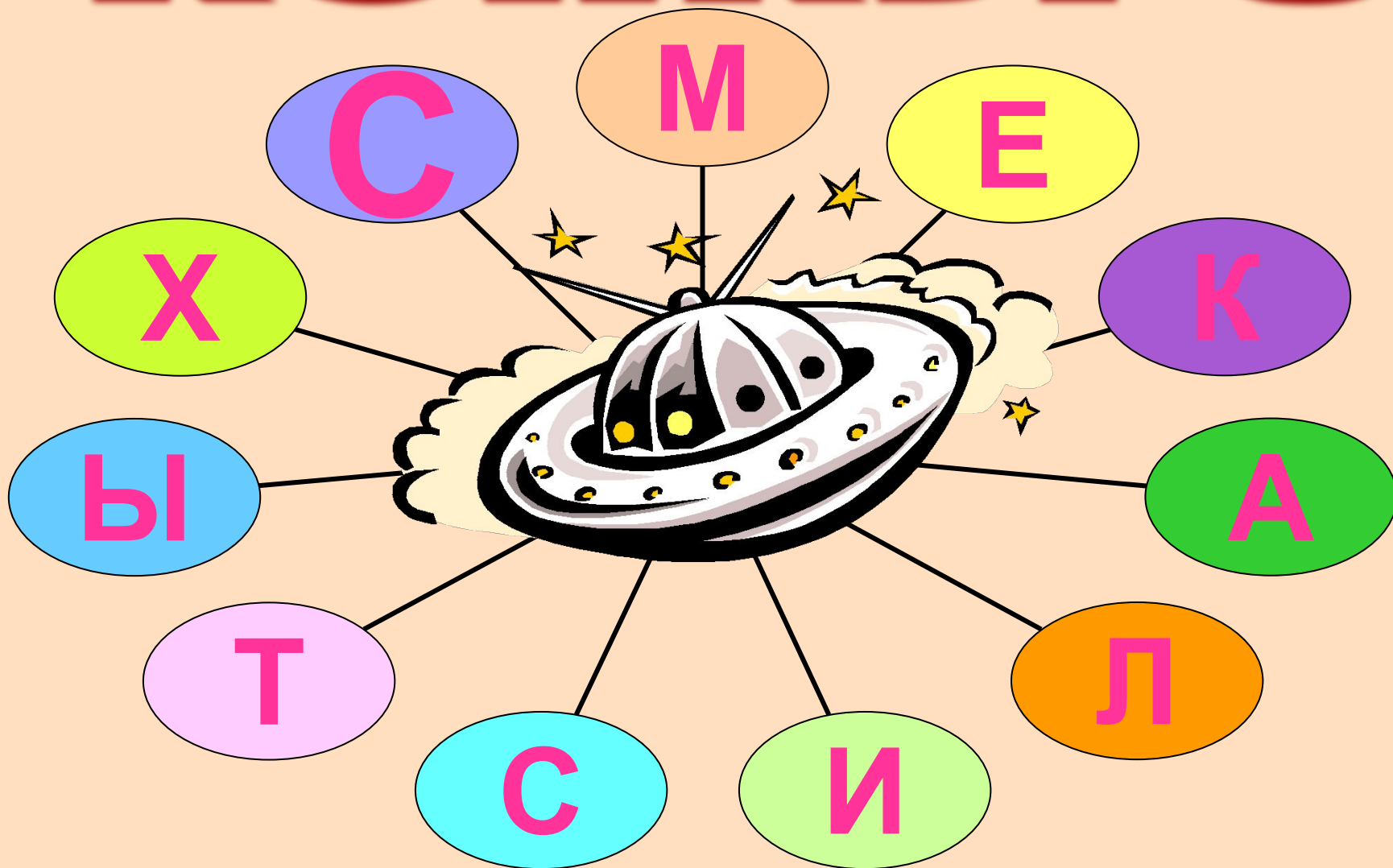
И **10** темно-синих глаз

Оглядывали мир привычно.

Но станет все совсем обычным,

Когда поймете наш рассказ.

# КОНКУРС



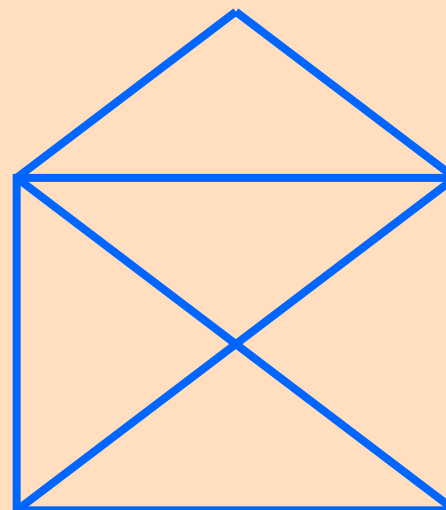
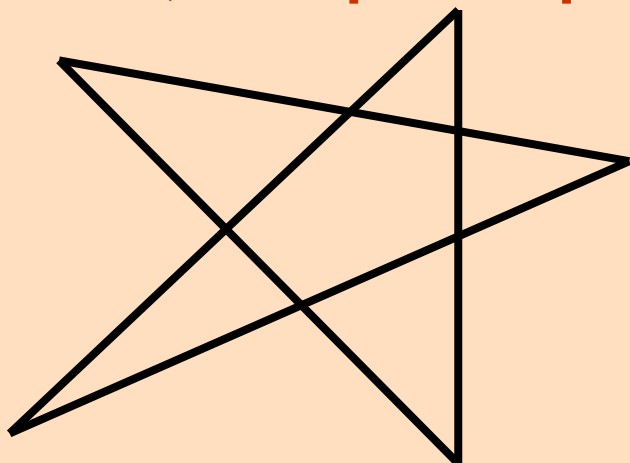




# КОНКУРС ХУДОЖНИКОВ И ПОЭТОВ

## Задание 1.

Не отрывая авторучки, и дважды не проводя по одной линии, начертите фигуры:



## **Задание 2.**

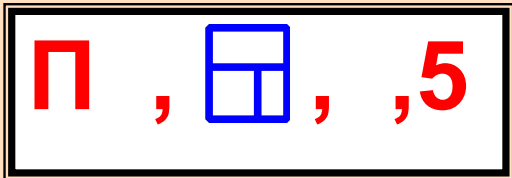
**Что может храниться в следующих файлах?**

**House.doc      House.bmp**

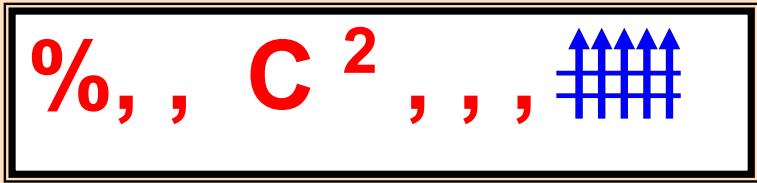
## **Задание 3.**

**Участникам команд даётся 5 минут: изобразить (можно на компьютере) и прославить в стихах компьютер будущего.**

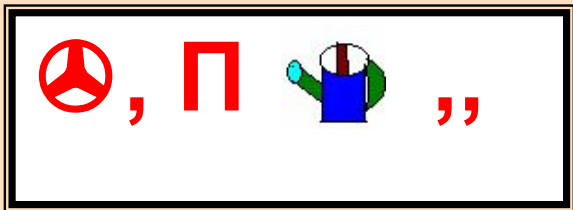
# Разгадай ребусы



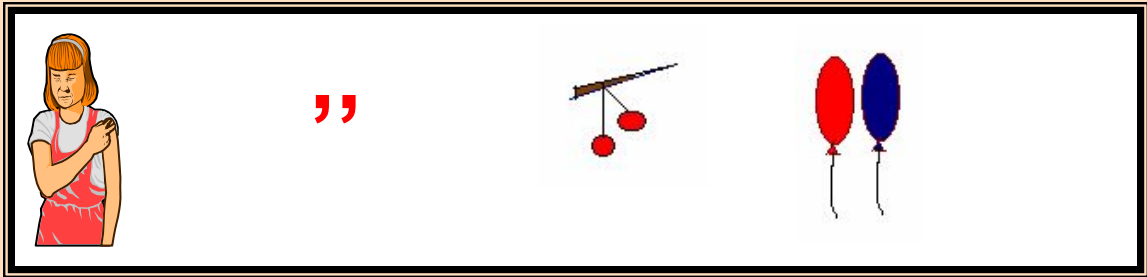
память



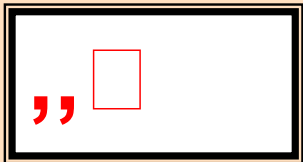
процессор



дисплей



клавиатура



шина

