

Информационный

калейдоскоп



Девиз нашего конкурса:

«Ум человека имеет три ключа, все открывающих, -

Ñ знание

Ñ мысль

Ñ воображение:

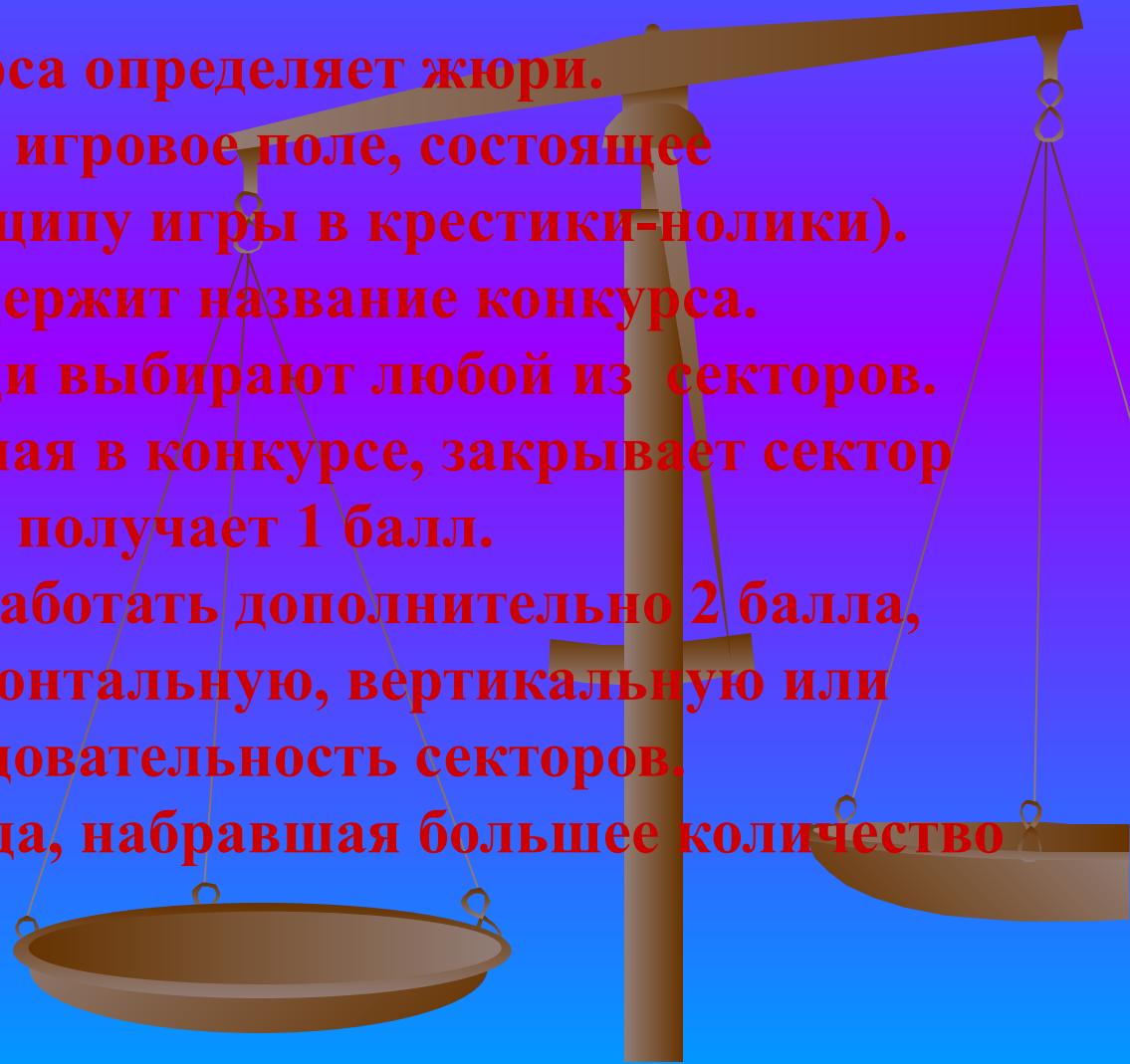
все в этом»

Виктор

Гюго

Правила игры

1. В игре участвуют две команды: «Крестики» и «Нолики».
2. Победителей конкурса определяет жюри.
3. В игре используется игровое поле, состоящее из 9 секторов (по принципу игры в крестики-нолики).
4. Каждый сектор содержит название конкурса.
5. Команды по очереди выбирают любой из секторов.
6. Команда, победившая в конкурсе, закрывает сектор своим логотипом и получает 1 балл.
7. Команда может заработать дополнительно 2 балла, закрыв первой горизонтальную, вертикальную или диагональную последовательность секторов.
4. Выигрывает команда, набравшая большее количество баллов.



Синонимы	Комплимент	Колесо истории
Пантомима	Конкурс капитанов	Змейка
Алгоритм	Кто больше?	Невероятные истории

Конкурс синонимы

- На экранах вашего компьютера выведена таблица, у которой не заполнен третий столбик.
- За 2 минуты необходимо подобрать слово-синоним и вписать его в таблицу.
- **В первую очередь** необходимо вписать слова **основного списка**.
- А если **останется время** подобрать синонимы к словам из **дополнительного списка**.

Конкурс синонимы

№ п/п	Исходное слово	Слово-синоним
	Основные слова	
1.	8 бит	байт
2.	Лазерный, оптический диск диск	CD-ROM
3.	Web-страница	сайт
4.	Гибкий диск	дискета. флоппи-диск
5.	Чип	микросхема
6.	Дисплей	монитор
7.	Каталог	папка
8.	ЭВМ	компьютер
	Дополнительные слова	
9.	Hard Disk	винчестер, жесткий диск
10.	WWW	Всемирная паутина
11.	Enter	удалить
12.	FALSE	ложь



Конкурс «Алгоритм»

Выполните алгоритм: «Чей брат Сережа?»

1) Запишите слово.

2) Замените первую букву на букву К.

3) Выполните 3 раза задание п.4

4) Уберите третью букву.

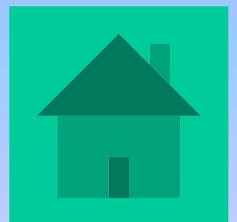
5) Вставьте перед третьей буквой букву Ш.

Ответ: КЕША



Конкурс «Пантомимы»

- ❖ От каждой команды приглашается по одному самому артистичному участнику.
- ❖ За 2 минут необходимо придумать, а затем показать своей команде с помощью пантомимы предложенные понятия, имеющие отношение к ЭВМ.
- ❖ Выбор заданий осуществляется с помощью жеребьевки.
- ❖ Побеждает та команда, которая быстрее отгадает предложенные слова.



Конкурс «Комплимент»

- ❖ Команды за отведенное время (**5 минут**) должны придумать речь, состоящую из самых изысканных комплиментов в адрес жюри от юных любителей информатики, т.е. комплименты должны содержать соответствующее сравнение.
- ❖ Речь каждая команда начинает со слов:
«Ваши глаза светятся, как самые дорогие жидкокристаллические мониторы...»



Конкурс «Змейка»

- ❖ В табличках приведены слова, связанные с информатикой, причем буквы слов записаны змейкой, т.е. они могут быть записаны в любом направлении по горизонтали и по вертикали (слева направо, снизу вверх и т.д.), но не по диагонали.
- ❖ Команда первая давшая ответ, зарабатывает 1 балл.
- ❖ Побеждает команда, набравшая больше баллов.

Е	Й	К
Б	С	И

А	М	Ь
К	Я	Т

Е	Н	А
Р	С	К

Р	К	У
О	С	Р

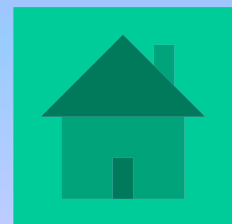
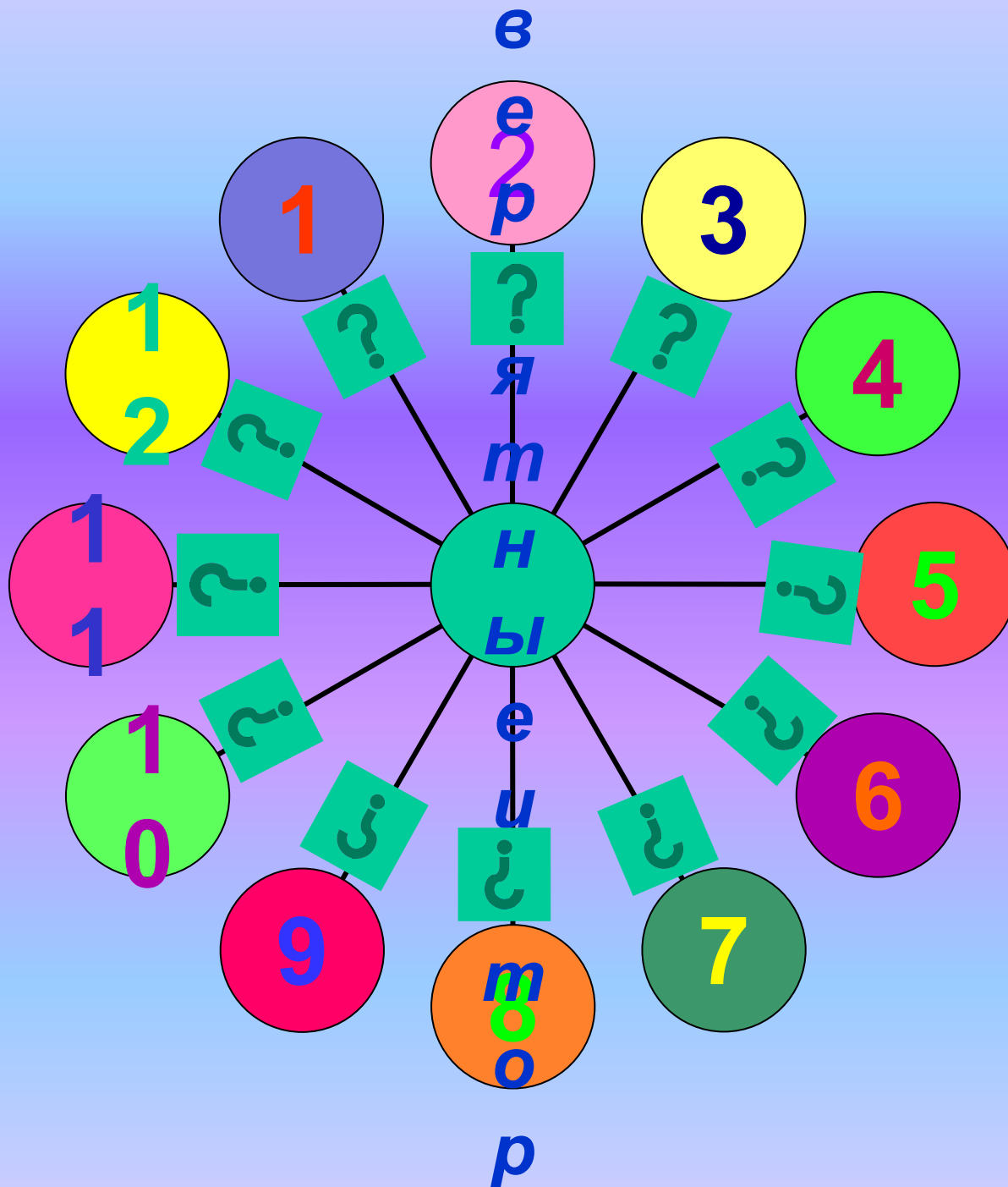
А	О	Н
К	П	К

С	Р	Е
Е	Р	В



Конкурс «Невероятные истории?»

- Каждой командам (по очереди) зачитывается
- «невероятная история». Команда выбирает
- номер истории.
- Задача команды – определить, правдивая эта история (зеленая карточка) или выдуманная
- (красная карточка).
- За правильный ответ дается 1 балл.



История 1



Основатели фирмы Microsoft Билл Гейс и Пол Аллен учились еще в IX классе, когда получили свой первый оплачиваемый заказ на написание программы. Естественно, чтобы получить заказ, им пришлось скрыть свой возраст.

Как вы считаете, правдива ли эта история?



История 2



А вот еще одна история про Билла Гейтса и Пола Аллена. Рассказывают, что именно они написали интерпретатор Бейсика для машины «Альтаир», а затем бесплатно распространили его среди всех владельцев «Альтаира».

Верите ли вы в подобное бескорыстие?



История 3



Оказывается, компьютеры могут играть на бирже, как и люди. Было проведено исследование, в процессе которого участвовали две команды на шести участников: в первой – люди, во второй – ЭВМ. В конце игры выяснили, что электронные игроки заработали на 7% меньше прибыли, чем живые.

Верите ли вы, что ЭВМ проиграли?



История 4



Записи на компакт-диске считаются едва ли не самым надежным способом хранения информации. Но, оказывается, диски подвержены воздействию грибка, который питается углеродом и азотом, входящими в состав пластиковых покрытий компакт-дисков, таким образом разрушая дорожки с записями.

Верите ли вы в существование подобного грибка?



История 5



В конце 70-х годов XX века в университета Карнеги-Меллона Патрик Лэнгли написал программу «Бэкон». После загрузки в неё данных о проведённых экспериментах программа сама заново открыла такие важные законы, как третий закон движения планет Кеплера, газовый закон Бойля-Мариотта, законы, как закон дифракции света Снелля, закон Блэка об удельной теплоемкости и закон Ома для электрических цепей. Это был настоящий прорыв в области искусственного интеллекта.

Верите ли вы в эту историю?



История 6



Существует программа, которая открывает новый закон или разрабатывает новую конструкцию, применимую в жизни! Она была написана в 80-х гг., прошлого столетия и называется «Эвриско». Ее работа основана на проверке всех элементов и логических взаимосвязей между ними. Когда в эту программу заложили сведения о кристаллах, полупроводниках и интегральных схемах, то «Эвриско» предложило использовать многослойное конструирование, которое обеспечивало бы более высокую плотность размещения (на один кристалл кремния помещалось больше транзисторов). По существу, это была первая сверхбольшая интегральная схема.

Верите ли вы в эту историю?



История 7



Английский студент разработал интеллектуальный тостер, который печатает информацию на кусках хлеба. Тостер подключается к телефонной линии. Сервер автоматически определяет местоположение тостера по номеру телефона, после чего на тостер передается информация о погоде для данного района, которая трафаретом (солнышко, дождь, облако) наносится на хлеб.

Верите ли вы в эту историю?



История 8



Иг-Нобелевская премия («невероятно гениальный»), которая вручается «за достижения, которые нельзя или не стоит повторять», была вручена американскому программисту, защищающую клавиатуру от кошачьих лап. Его программа различает, когда клавиатурой пользуется человек, когда кошка. В последнем случае программ срабатывает и динамики раздражаются устрашающим воем.

Верите ли вы в существование подобной программы?



История 9



Еще одна новинка! Одной из компаний по производству компакт-дисков созданы диски, толщина которых в 5 раз меньше обычной. Это делает их настолько гибкими, что позволяет сворачивать в трубочку.

Верите ли вы в существование подобной технологии?



История 10



В Кембридже разработана новая технология производства микрочипов; по новой технологии микрочипы могут изготавливаться из пластика. Результат – дешевые в производстве и устойчивые к механическим повреждениям микрочипы.

Верите ли вы в существование подобной технологии?



История 11



И еще одна история про Билла Гейтса и Пола Аллена. Оказывается, перфоленту со своим знаменитым интерпретатором Бейсика для машины «Альтаир» они оценили в 500\$.

Верите ли вы в эту историю ?



История 12

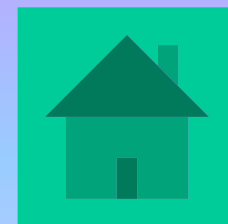
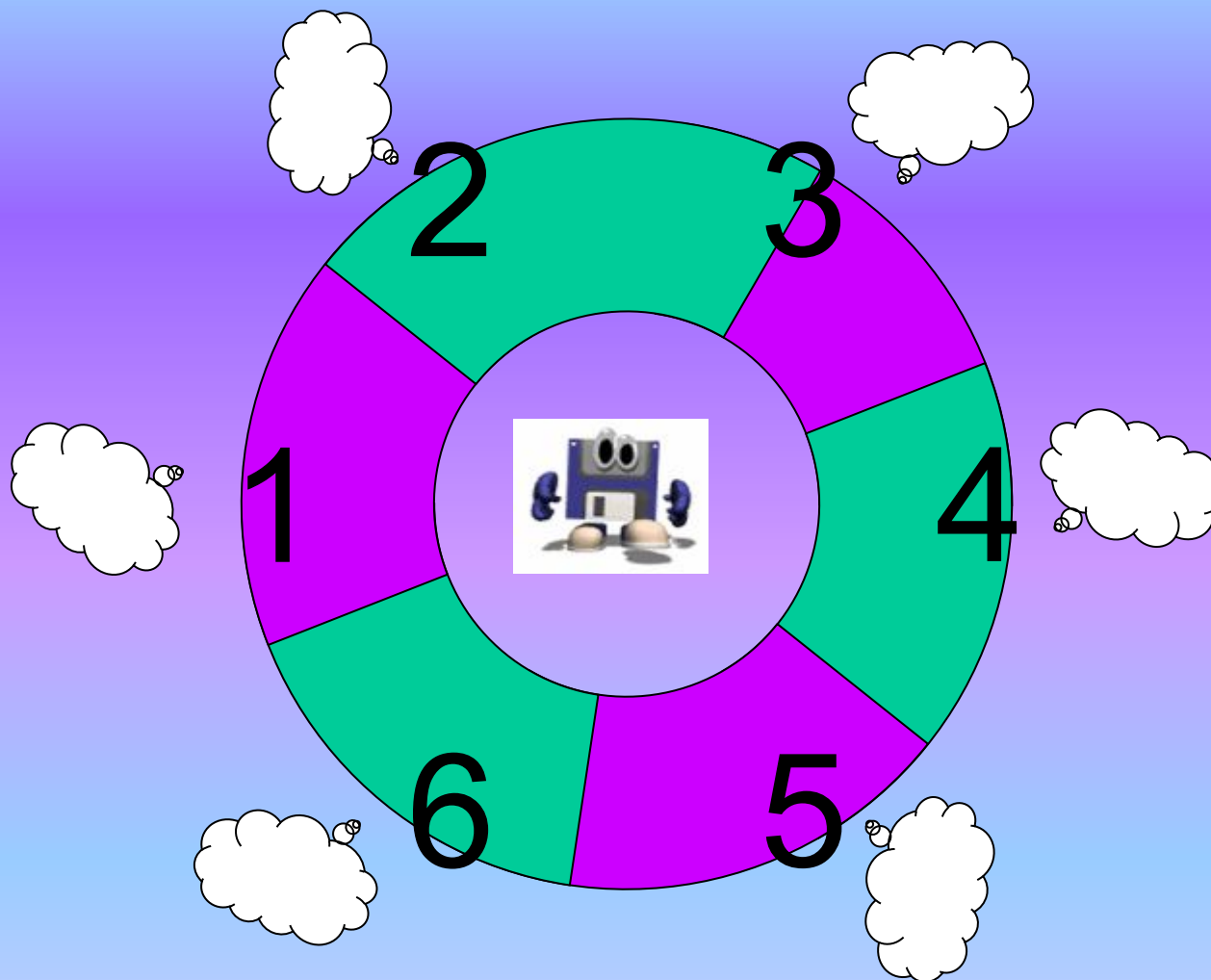


Общеизвестен факт, что первые ЭВМ имели чрезвычайно большие размеры, а соответственно и массу. Масса первой ЭВМ составляла 1 тонну.

Верно ли это утверждение?



Конкурс «Колесо истории»



Вопрос 1

14 апреля 1692 года в особняке герцогини Д,Эгийон в Малом Люксембурге произошло примечательное событие, описанное Жаном Лоре:

От горничной до герцогини
К математической машине
Проявлен интерес.
И вот однажды некто...
... с большим проникновением

Им рассказал про вычисления и логику
И тем исторг глубокий искренний восторг
И в благодарность за беседу
Был удостоен Архимеду

**□ О какой математической машине идет речь в стихотворении?
Кто был ее создателем?**

**Варианты
ответов:**

- 1) «паскалево колесо», француз Блез Паскаль
- 2) «аналитическая машина», англичанин Чарльз Беббидж
- 3) арифмометр, русский В.Т. Однер
- 4) «Эниак», американец Джордж Моучли

Верный ответ:

«паскалево колесо», француз Блез Паскаль

Блез Паскаль – знаменитый французский ученый. С 18 лет он работал над созданием математической машины, которая могла бы производить четыре действия арифметики. Первая работающая модель машины была готова к 1642 г., но ученый продолжил работу. В 1645 г. Арифметическая машина или «паскалево колесо», было готово

Вопрос 2

В 1871 году в английском журнале «Панч» было напечатано стихотворение:

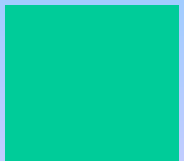
Служа науке, он терпел лишения,
Был рок его тревожен и суров,
Он злой судьбою избран был мишенью
Скорей ударов, нежели даров.
С тех пор, когда влекомый блеском таинств,
Присущих математике, решил
Ступить на многотрудный путь, пытаюсь
Достичь математических вершин.

с Какому изобретателю и ученому посвящено это стихотворение?

Каков его вклад в развитие вычислительной техники?

**Варианты
ответов:**

- 1) француз Блез Паскаль
- 2) англичанин Чарльз Беббидж
- 3) русский В.Т. Однер
- 4) американец Джордж Моучли



Верный ответ:

2) «аналитическая машина», англичанин Чарльз Беббидж

Главным делом жизни английского ученого, по его словам, были вычислительные машины, над созданием которых он работал более 50 лет. Ученый сконструировал «аналитическую машину» - прообраз современных компьютеров.



Вопрос 3

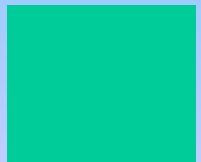
В письме президенту Брюссельской академии наук один из создателей вычислительных машин написал: «Я сам удивляюсь могуществу составляемой мною машины, за год перед этим я и не поверил бы возможности такого результата. Эта машина может производить действия над ста переменными (числами), которые могут изменяться; каждое число может состоять из 25 цифр».

□ **Кто автор письма и о какой машине идет речь?**

Варианты

ответов:

- 1) «паскалево колесо», француз Блез Паскаль
- 2) «аналитическая машина», англичанин Чарльз Беббидж
- 3) арифмометр, русский В.Т. Однер
- 4) «Эниак», американец Джордж Моучли



Верный ответ:

**2) «аналитическая машина», англичанин
Чарльз Беббидж**

Автором письма является английский ученый Чарльз Беббидж. Речь идет об «аналитической машине», над которой он работал в 50-е г.г. XIX в.



Вопрос 4

Около 200 лет назад на знаменитой улице знаменитого города был открыт «храм очарований, или механический, физический и оптический кабинет». В нем были собраны лучшие работы народных умельцев того времени. При входе гостей встречал механический швейцар, который как бы парил в воздухе и играл на валторне. Всеобщее удивление вызывали лающая автоматическая собака. Петух, который хлопал крыльями и вскакивал на перекладину. Кошко мяукала, змея шипела. Механические слуги обслуживали посетителей. Слуга-автомат разносил на подносе напитки...

□ **Где это было?**

Варианты
ответов:

- 1) Санкт-Петербург, Невский проспект
- 2) Лондон, Бейкер-стрит
- 3) Париж, Елисейские поля
- 4) Нью-Йорк, Бродвей



Верный ответ:

1) Санкт-Петербург, Невский проспект



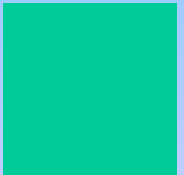
Вопрос 5

Известный писатель и поэт сказал: «Мы почитаем всех нул7ями. А единицами себя»

□ Кто автор этих строк

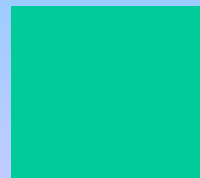
Варианты
ответов:

- 1) Иоганн Вольфганг Гете
- 2) Джордж Гордон Байрон
- 3) Александр Сергеевич Пушкин
- 4) Редьярд Киплинг



Верный ответ:

3) Александр Сергеевич Пушкин



Вопрос 6

Нам говорят «безумец» и «фантаст»,
Но, выйдя из зависимости грустной,
С годами мозг мыслителя искусный
Мыслителя искусственно создаст.

□ **Кому принадлежат пророческие слова**

Варианты
ответов:

- 1) Иоганн Вольфганг Гете
- 2) Джордж Гордон Байрон
- 3) Александр Сергеевич Пушкин
- 4) Редьярд Киплинг

Верный ответ:

1) Иоганн Вольфганг Гете



Конкурс «Кто больше?»

- Команды по очереди называют термины из информатики на букву «П».
- Однокоренные слова не учитываются.
- Первым начинает капитан команды, выбравший конкурс.
- Побеждает капитан, назвавший больше слов.
- В случае равного количества ответов победа присуждается команде, выбравшей этот конкурс



Конкурс капитанов «Ассоциации»

- Капитану каждой команды нужно написать 4 слова, с которыми у него ассоциируются слово или словосочетание, написанное на карточках.
- Потом за 2 минуты каждый член команды записывает свои ассоциации.
- Жюри учитывает количество совпадений.