

•К
•Н
•В

«Знай

информатику»

К
↓
О
↓
Н
↓
К
↓
У
↓
Р
↓
С

•Е
•А

•С
•О

В

К

Н

•Л
•В

•Б
•Х

•Х

«Учиться можно только весело...

Чтобы переваривать знания,

Надо поглощать их с аппетитом»

А. Франс

Этапы конкурса:

Игра со зрителями

Приветствие команд;

Разминка;

Конкурс «Закончи стихотворение»;

Конкурс «Веришь – не веришь»;

Конкурс «Найди соответствие»;

Практическое задание в Word;

Анаграмма;

Дом. задание;

Конкурс «Исполни частушку»;

Конкурс капитанов;

Подведение итогов;

Игра со зрителями.

Приветствие команд:

- Название
- Представление
- Эмблема
- Газета



Разминка (1)

Смешные вопросы и ответы на них. Каждой команде задаются вопросы, и они в свою очередь отвечают на них.

1. Сколько надо программистов, чтобы ввинтить электрическую лампочку?

2. Почему программисты не заливают в машину 95-й бензин?

3. Для ухода за пожилым компьютером требуется приятная девушка, которая бы... (продолжите).

4. Опоздавший Вовочка влетает в класс. Не поздоровался, шапки не снял.

Учительница строго: -Вовочка! Немедленно выйди и ... (продолжите)!!!

- за самый смешной ответ максимально 2 балла



Конкурс «ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ»

НЕ ОСТАВИТ БЕЗ ОТВЕТОВ,
ТЕЛЕВИЗОР УМНЫЙ ЭТОТ,
ЗАДАВАЙ ВОПРОС БЫСТРЕЙ
И СМОТРИ-КА НА ...

ДИСПЛЕЙ

ВПРАВО, ВЛЕВО, ВВЕРХ И ВНИЗ
ВЫПОЛНЯЕТ БЕЗ КАПРИЗ.
ТАК И СКАЧЕТ КАК ЗАЙЧИШКА
ПО ЭКРАНУ ЛОВКО ...

МЫШКА

ЧТОБЫ МЫСЛЬ НЕ ПОТЕРЯТЬ,
НУЖНО В ФАЙЛ ВСЁ ЗАПИСАТЬ,
А ПОТОМ БЕЗ ВСЯКОЙ СПЕШКИ
В ПАПКЕ СОХРАНИТЬ НА ...

КАК ЗАПРАВСКИЙ ЭРУДИТ
ОН ЛЕГКО РУКОВОДИТ
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМ ПРОЦЕССОМ
УМ КОМПЬЮТЕРА - ...

ПРОЦЕССОР

ФЛЕШКЕ



ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

**НА ВОПРОСЫ ДАСТ ОТВЕТ
НАШ ПОМОЩНИК - ИНТЕРНЕТ.
ПИСЬМА БЫСТРО ПОЛУЧАЕМ,
К ТЕЛЕФОНУ ПОДКЛЮЧАЕМ
ВЕЩЬ, ИЗВЕСТНУЮ ВАМ ВСЕМ!
НАЗЫВАЕТСЯ ...**

МОДЕМ

**ОН РЕШАЕТ ВСЕ ПРОБЛЕМЫ
И СОДЕРЖИТ МИКРОСХЕМЫ.
ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА – КАК БОГ
ЛУЧШИЙ ДРУГ - ...**

СИСТЕМНЫЙ БЛОК



ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

**ВДРУГ НА БЕЛЕНЬКОМ ЛИСТОЧКЕ
ПОЯВЛЯТЬСЯ СТАЛИ ТОЧКИ,
СТРОКИ ВЫРОСЛИ ИЗ СЛОВ.
ВОТ И ТЕКСТ УЖЕ ГОТОВ.
ОЧЕНЬ БЫСТРО, СЛОВНО СПРИНТЕР
НА ПЕЧАТЬ ВЫВОДИТ ...**

ПРИНТЕР

**КНОПОЧКИ НА НЕЙ ВСЕГДА
НАЖИМАЕМ БЕЗ ТРУДА.
ДА И ПАЛЬЦАМ ФИЗКУЛЬТУРА
ЭТО ВОТ - ...**

КЛАВИАТУРА



Конкурс- “Веришь – не веришь”

- Команды в течении 10 сек поднимают руку, если верят, и не поднимают, если не верят.

Верите ли вы, что наименьшей единицей информации, которая выражает логическое значение Да или Нет и обозначается двойным числом 1 или 0 является БИТ.

Да

Верите ли вы, что информацию на компьютере хранят в виде файлов.

Да

Верите ли вы, что за обработку данных в компьютере отвечает одна самая большая микросхема – память.

Нет- процессор

Верите ли вы, что по-английски WINDOWS-это система.

Нет-окна



Верите ли вы, что информация обрабатывается группами по 8 битов в каждой и такая группа называется байтом.

Да

Верите ли вы, что производительность компьютера в первую очередь зависит от производительности памяти

Нет – от процессора

Верите ли вы, что монитор это стандартное устройство для ввода данных в компьютер.

Нет

– клавиатура

Верите ли вы, что калькулятор имеет два режима работы обычный и инженерный.

Да



Верите ли вы, что для работы с графическими данными в состав Windows входит стандартный графический редактор WORD.

Нет - Paint

Верите ли вы, что лазерный проигрыватель служит для воспроизведения на компьютере музыкальных компакт-дисков.

Да

Верите ли вы, что каждый файл имеет имя. Имя состоит из собственного имени файла и расширения имени.

Да

Верите ли вы, что для доступа к свойствам объектов используется контекстное меню.

Да



Конкурс “Найди соответствие”

Правильно выполненное задание— 2 балла.

Сейчас вам будет показана табличка с колонками. В левой колонке – названия программ и файлов, в правой – расширение имени файла, которое по умолчанию присваивается при их создании. Расширения приведены произвольно. Необходимо найти соответствие.

1. БЛОКНОТ		BMP
2. MICROSOFT WORD		TXT
3. MICROSOFT POWERPOINT		EXE
4. АРХИВНЫЙ ФАЙЛ		PPT
5. ЗАГРУЗОЧНЫЙ ФАЙЛ		ARJ
6. PAINT		DOC

Ответ: 2 6 4 5 3 1.



ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

На практическое задание дается 10 мин.

Задание выполняется тремя учащимися по очереди, т. к состоит из трех частей:

Напечатать текст «Овощи» и создать рисунок используя возможности текстового процессора и применив известные вам режимы работы и приемы копирования, вырезания и вставки) —

правильно выполненное задание принесет вам 3 балла, дополнительный балл — за скорость.

Пока члены команд выполняют практическую работу мы перейдем к следующему конкурсу.



АНАГРАММА

РЕШИТЕ АНАГРАММЫ. ЕСЛИ ВЫ СДЕЛАЕТЕ ВСЕ ПРАВИЛЬНО, ТО В ДИАГОНАЛИ ВТОРОГО КВАДРАТА СОБЕРЕТСЯ ЕЩЕ ОДНО СЛОВО И ПОЛУЧИТЕ 2 БАЛЛА

З	Л	Ш	Ю
К	Д	С	И
Н	М	Ю	Е
А	А	Б	З

Ш	Л	Ю	З
Д	И	С	К
М	Е	Н	Ю
Б	А	З	А

Обоснуйте найденное слово и это принесет вам дополнительный балл

Шина – группа линий электрических соединений, обеспечивающих передачу данных и управляющих сигналов между компонентами компьютера.



Дом задание:

“Юмор из Интернета”

(смешные анекдоты)

-команды должны рассказать анекдоты.

- **Максимально 3 балла**

-показ сценок на тему “Информатика” и всё что связано с ей.

- сценки в виде известной нам телевизионной передачи «Большая разница».

- **Максимально 5 баллов**



конкурс «Частушки»

Исполнить частушки (раздать участникам напечатанные на листочках частушки , время подготовки 2 минуты) - **3 балла**

Видно милого по морде
Ночевал сегодня в WORD'e
По походке видно сразу
Он в "Контакте " был, зараза.

* * *

Мил сказал, что в Интернете
Все продукты есть на свете
Я с кошёлкой в Интернет-
Враки всё, продуктов нет

У меня с моим дружкой
Работёнка клёвая:
База данных у него,
У меня торговая.

* * *

Купил давеча компьютер -
Вроде было всё " о'кей "
А недавно спохватился:
Нету кнопки " any key «



Эту мышку даже мама
Может смело в руки брать.
У неё на спинке кнопки,
Чтоб программы выбирать.

* * *

Петька, жадина, не дал
Откусить конфету!
Я ему за это дам...
С вирусом дискету

Ах, зачем вам, Марь Иванна,
Бегать на уроки?!
Киньте курс ваш на компьютер
Меньше всем мороки!

* * *

Не знакомлюсь во дворе я -
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.



Конкурс капитанов

А теперь расслабимся и проведем для капитанов разминку.

Правила:

- Ведущий ставит перед капитанами некий предмет и читает стихотворение;*
- Услышав слово “три”, капитан должен успеть схватить предмет ;/дискета/- и принести команде*
3 балла
- Первое “ложное хватание” штрафруется предупреждением, а второе – снижением на 1 балл;*



Подведение итогов.

- члены жюри высказываются об игре;

Награждение:

...

Конкурс заканчивается исполнением песни

на музыку песни группы “Любэ”- “Давай за”



Может быть просто влияние времени
Может мы стали другим поколением
Может судьба и нас научит иному
Но не желаем мы жить по другому.
Жизнь виртуальная в наших
сознаниях,
Быть программистами наше
призвание.
Щёлкать по клавишам дело занятное,
На фронте компьютера станем
солдатами.
Припев:
Давай за жизнь
С компьютером всегда.
Давай за тех,
Кто создал их тогда.
Не примем жизни мы с тобой другой
Да здравствует всегда компьютер мой.
2- куплет
Мир виртуальная сетка окутала
Судьбы связала, сплела, перепутала..

Сети электронной большое сплетение
Двинемся мы на его покорение
Мысли уверенных станут движением
Всюду, всегда будем в ногу со
временем Компьютер для всех и
компьютер всегда!
Хорошая истина очень проста.
Припев.
3- куплет
Компьютеры это ни цель и ни
средство
Хотели бы вы жить с мечтой по
соседству.
А мы вот живём, потому что мечтаем,
Мечты исполняются – это мы знаем.
Пусть счастье у нас не сравнить с
Интернетом
И наши решения сойдутся с ответом
Со скоростью света решим все
проблемы,
За нашим умом не угнаться модему



Игра со зрителями

- 1) Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.
/информатика/
- 2) Сколько байт в одном килобайте.
/1024/
- 3) Способ записи чисел с помощью заданного набора специальных знаков.
/система счисления/
- 4) Минимальная единица измерения кол-ва информации.
/бит/
- 5) Перечень файлов
/каталог/
- 6) Алгоритм, записанный на языке программирования
/программа/
- 7) Манипулятор в виде укрепленной на шарнире ручки с кнопкой, употребляется в основном для компьютерных игр.
/джойстик/
- 8) Сколько бит в одном байте
/8/
- 9) Запись алгоритма в виде графических обозначений, соединенных стрелками
/блок-схема/
- 10) Программа, которая загружается при включении компьютера и управляет работой всех его устройств
/ОС/



Выполните практическое задание:

I. Задание 1.

- II. Наберите текст – шрифт Calibri, для заголовка - размер 18, начертание полужирный, выравнивание по центру, цвет красный; основной текст – размер 14, выравнивание по ширине, цвет стандартный.
- III. Используйте копирование и вставку фрагментов.

Овощи.

Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла:

Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу,
«ОХ!»

Хозяйка тем временем ножик взяла
И ножиком этим крошить начала!

Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу,
«ОХ!»

Задание 2.

Вот овощи спор завели на столе,
Кто лучше, вкусней и нужней на земле?

Картошка,
Капуста,
Морковка,
Горох,
Петрушка и свекла,
«ОХ!»

Накрытые крышкою в душном горшке,
Кипели, кипели в крутом кипятке.

Картошка,
Капуста,
Морковка,
Горох,
Петрушка и свекла,
«ОХ!»

Задание 3:

Создайте в текстовом процессоре следующий рисунок:

