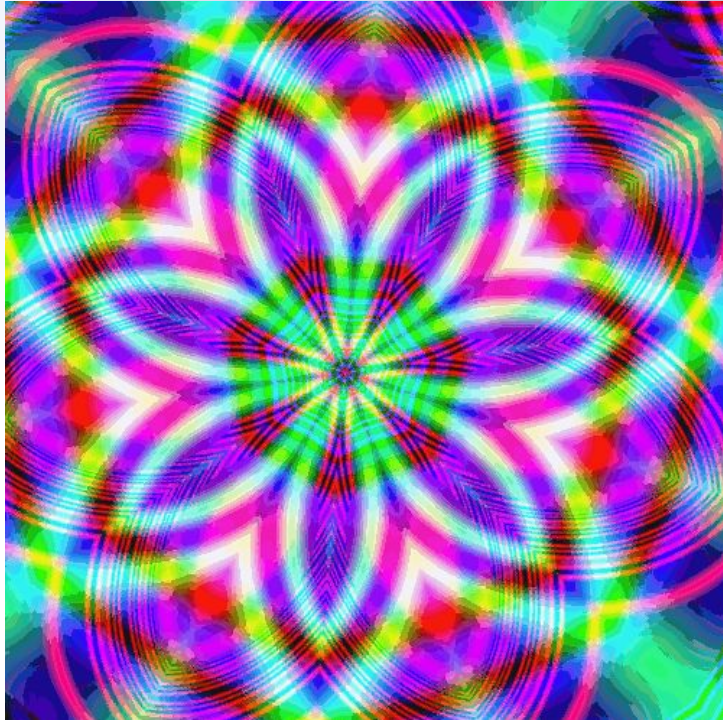
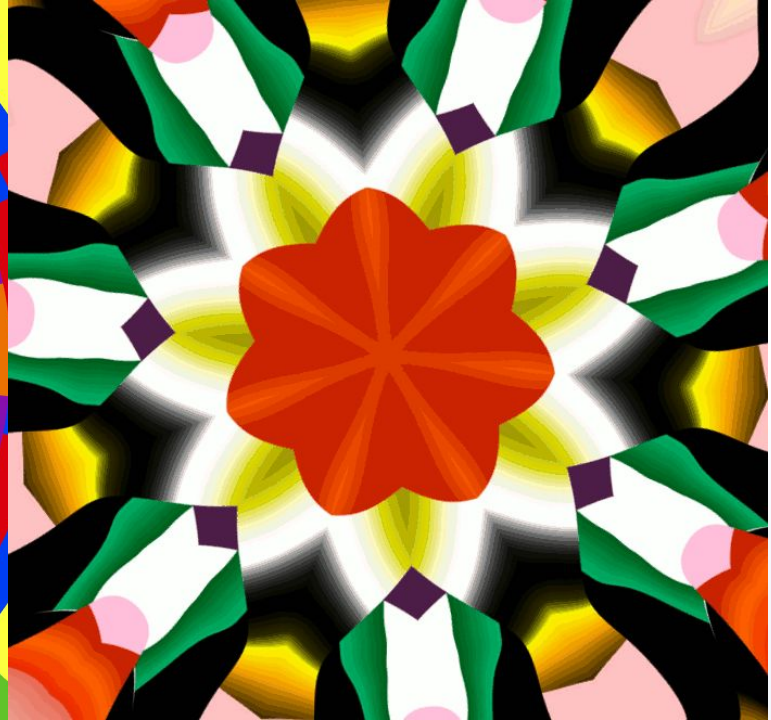
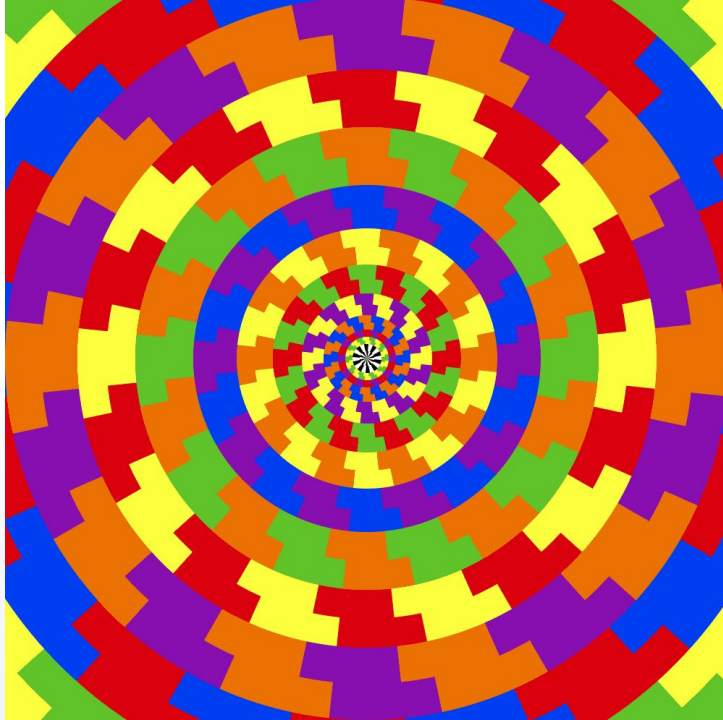




**Какое понятие является основным
для информатики?**





ИГР

А

ИНФОРМАЦИОНН ЫЙ

КАЛЕЙПОСКОП



Цели игры:

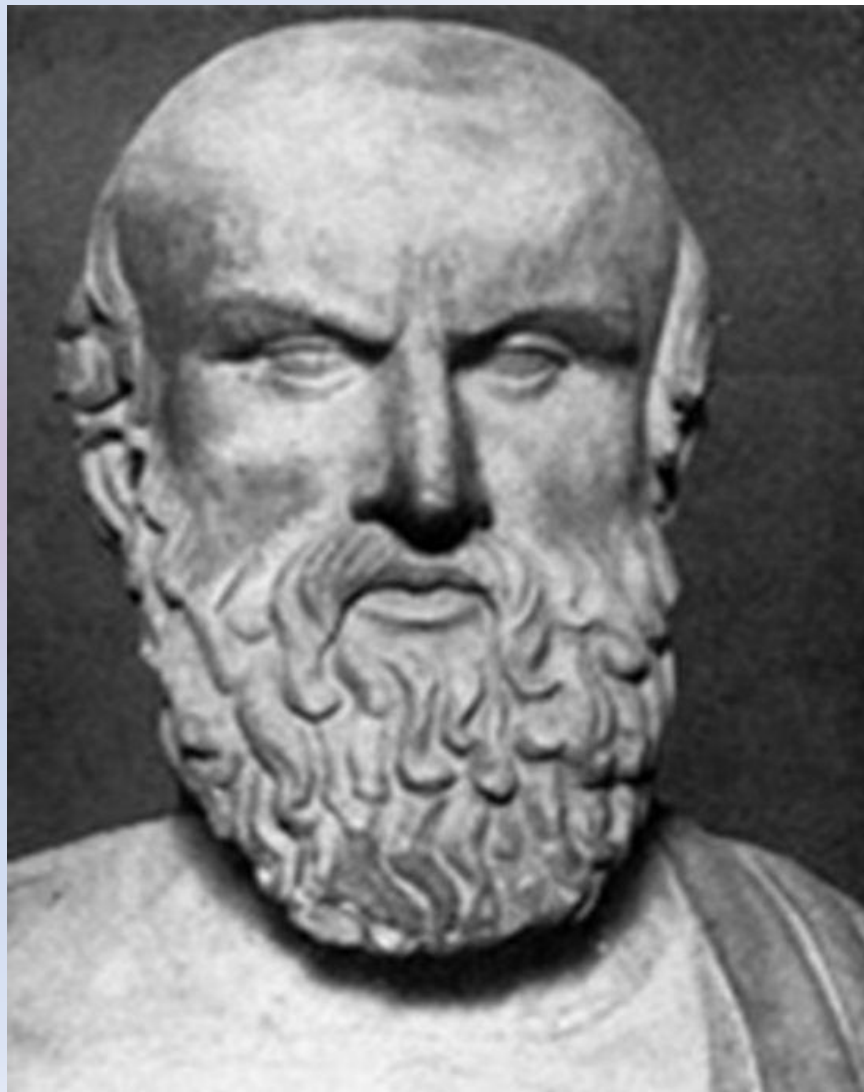
- воспитание уважения к сопернику, умения вести спор, самостоятельности, целеустремлённости, честности, умения работать в команде, ответственности в достижении цели;
- развитие познавательного интереса, памяти, логического мышления, внимательности, находчивости;
- формирование устойчивого интереса к информатике, повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях.



Эпиграф

***«Мудр не тот,
кто знает
много,
а тот, чьи
знания
полезны»***

**Эсхил (ок.500 лет до н.
э.)**



Приветствия команд



1 конкурс «Разминка»



1. Единица информации, о которой абсолютно достоверно известно, что она состоит из 8-ми более мелких единиц

Бай

2. Когда говорят о компьютерных вирусах, то сразу вспоминают его, нашего соотечественника.

Евгений

3. Как называется человек - фанат компьютер-ных игр?

Касперский

Гейме

4. Состояние, в котором включенный компью-тер не реагирует на действия пользователя

**Зависан
ие**

1. Совокупность байтов, носящая какое-либо гордое имя, имеющая расширение и содержащая бесценную информацию

Файл

л

2. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и диском?

Хранение

3. Назовите фамилию этого французского математика, физика, астронома, в честь которого назван один из популярных языков программирования.

Блез

4. Чья победа над гроссмейстером Гарри Каспаровым стала сенсацией 1994 года?

Дейвис

**Компьютер
ра**

1. Какие цифры используются в 5-ричной системе счисления? **0,1,2,3,4**

2. Назовите фамилию этого человека, основа-теля самой известной компании по разработке программного обеспечения. **Билл**

3. “Открой окошко — разорю тебя немножко”. О чем это? **Гейтс**
О всплывающей Интернет

4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере **рекламе**

Виру
с

1. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука.

Мультимед

2. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации

**Монитор,
дисплей**

3. Какой орган чувств позволяет получать больше информации, чем другие?

Глаз

4. Сколько бит в 3 байтах?

а₂₄



2 конкурс

«Домашнее задание»

3 конкурс «Целое и часть»

1. Байт.	1. Файл.
2. Системный блок.	2. Кнопка.
3. Клавиатура.	3. Цифра.
4. Меню.	4. Бит.
5. Папка.	5. Клавиша.
6. Число.	6. Дисковод.
7. "Мышь".	7. Букет.

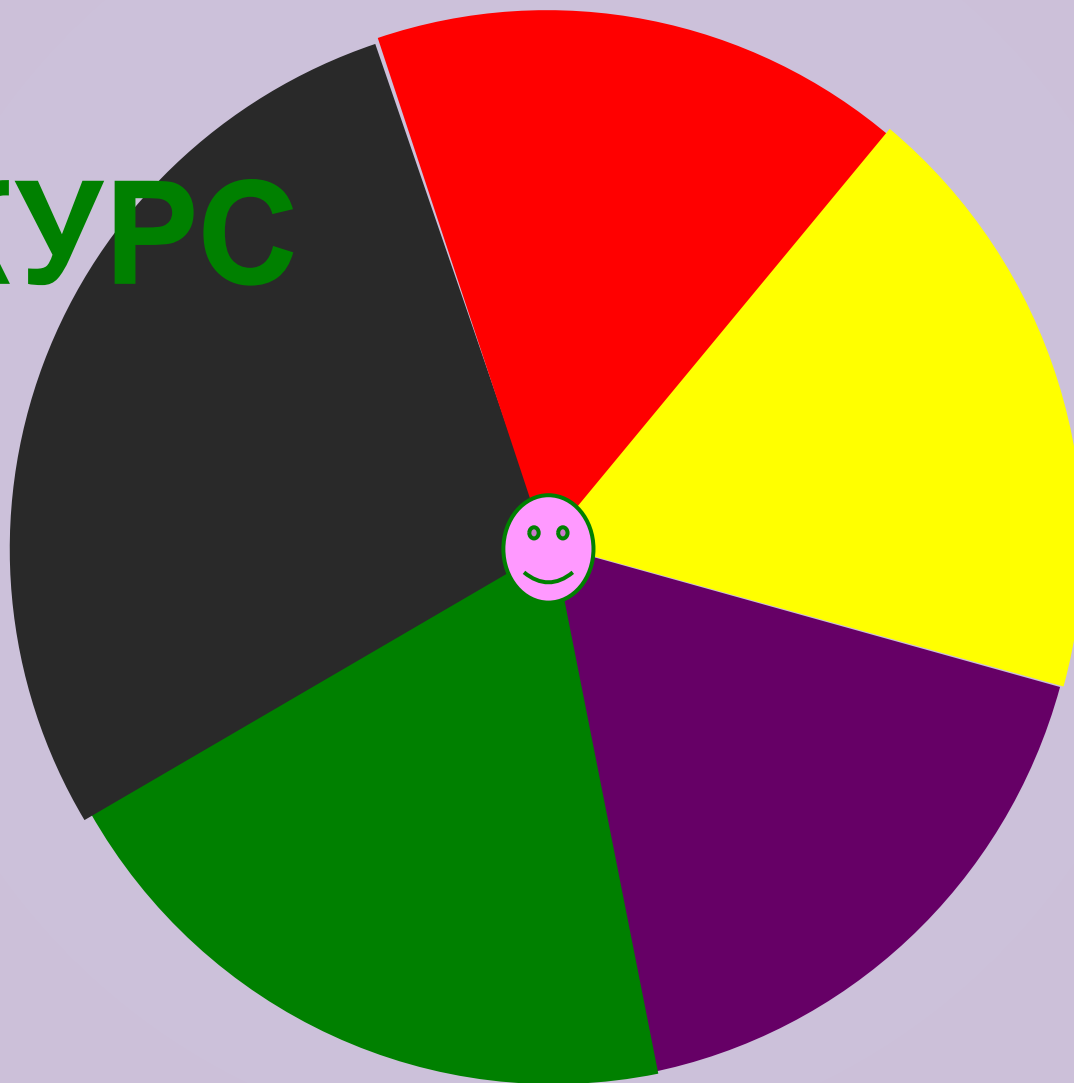


1-4, 2-6, 3-5, 4-7, 5-1, 6-3, 7-2.

Колесо фортуны

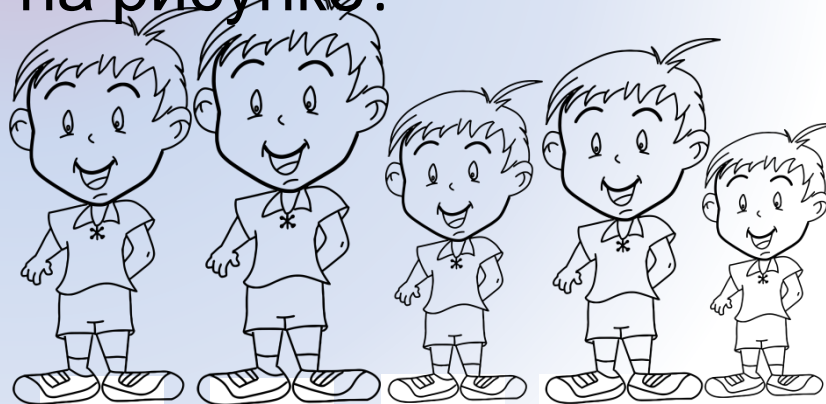
4

КОНКУРС



Логическая задача

На рисунке – Коля, Олег, Миша, Гоша и Борис.
Миша не самый высокий, но он выше Гоши, Олега и Коли. Олег стоит рядом с Колей и меньше его. Гоше, чтобы дотянуться до выключателя, приходится подставлять скамеечку или просить помощи у своего старшего брата – Олега. В каком порядке стоят мальчики на рисунке?



Назад

Ответ

Анаграмма

Путем перестановки расшифруйте слова, относящиеся к информатике. После расшифровки определите, какое слово здесь лишнее.

**КЕТСТ, ОЛИСЧ, ФРГИАК,
МАБАГУ**

Назад

Ответ

виды.

Уравнение

Дано уравнение $X = A + B + C$

Расшифровав слова A и C и "сцепив" их B, назовите слово X, связанное с информатикой.

A - учреждение для хранения старых, старинных документов, документальных материалов.

B - гласная буква.

C - фигура вращения, напоминающая бублик.

Назад

Ответ

СИМВОЛЫ

Датчане называют этот знак *«слоновий хобот»*; венгры – *«червяком»*; норвежцы *«свиным хвостом»*; китайцы *«мышонком»*, голландцы, немцы, венгры, поляки видят в нем *«обезьяний хвост»*, французы и итальянцы - *«улитку»*, а шведы предпочитают *«булочку с корицей»*. А как называют этот знак в России?

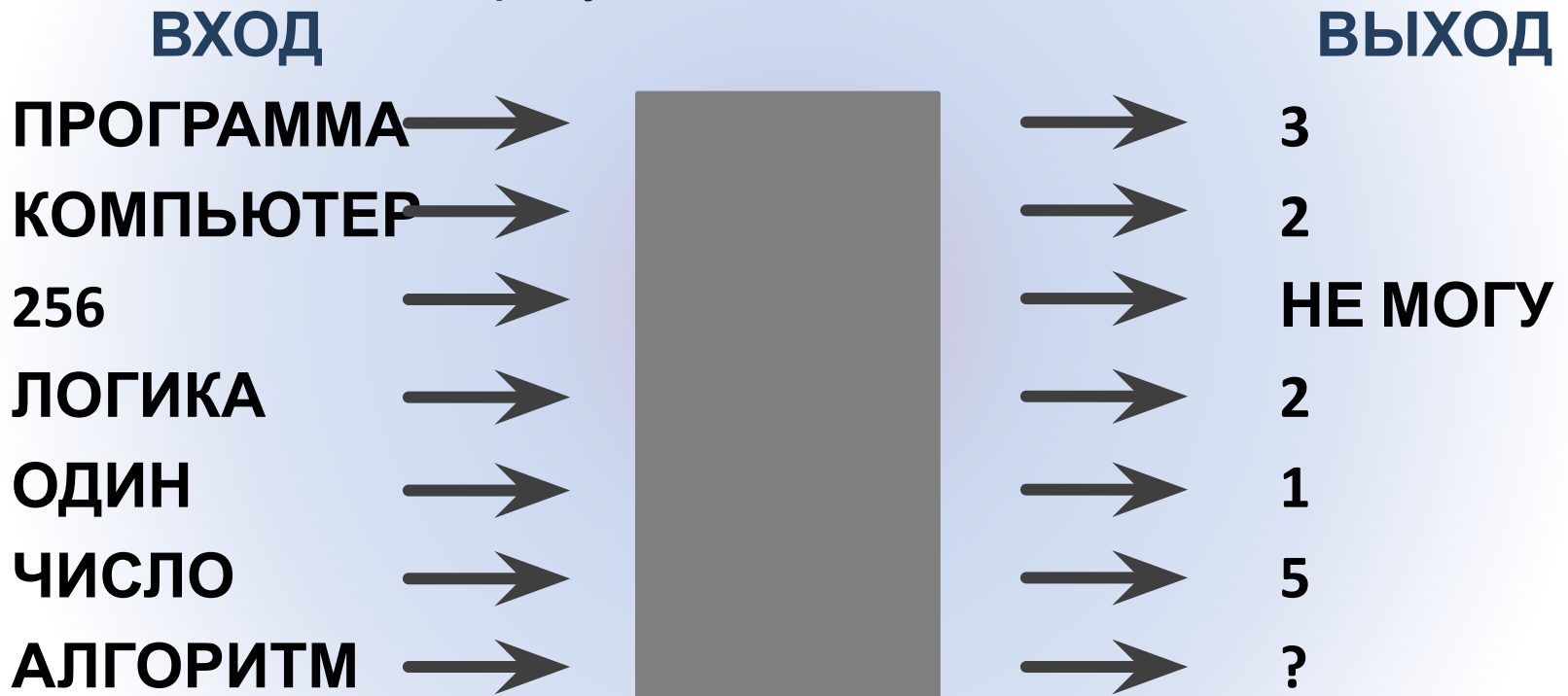
Назад

Ответ

«собака»

5 конкурс - Черный ящик

*Определите принцип преобразования информации и
результат на выходе*



Назад

Ответ

**ПОЗДРАВЛЯЕМ
ФОРТУНА ВАМ
УЛЫБНУЛАСЬ!**

6 конкурс

КОНКУРС капитанов



Каждому капитану необходимо на скорость на компьютере набрать текст. Тот капитан, который справится с этим заданием первым – получит 3 балла (при условии правильного выполнения), вторым – 2 балла, третьим – 1 балл, ну а последним – 0 баллов

7 конкурс «Пантомима»



8 конкурс «РЕБУСЫ»



1

я



A=E

чейка



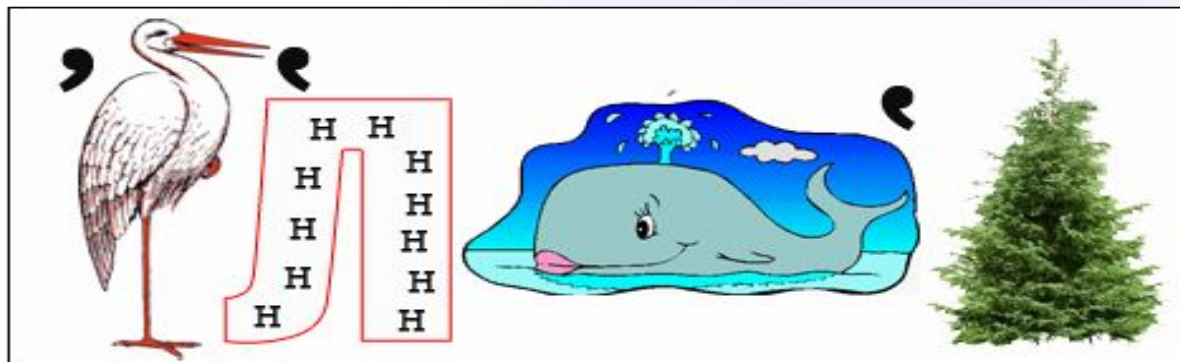
ки



лоб



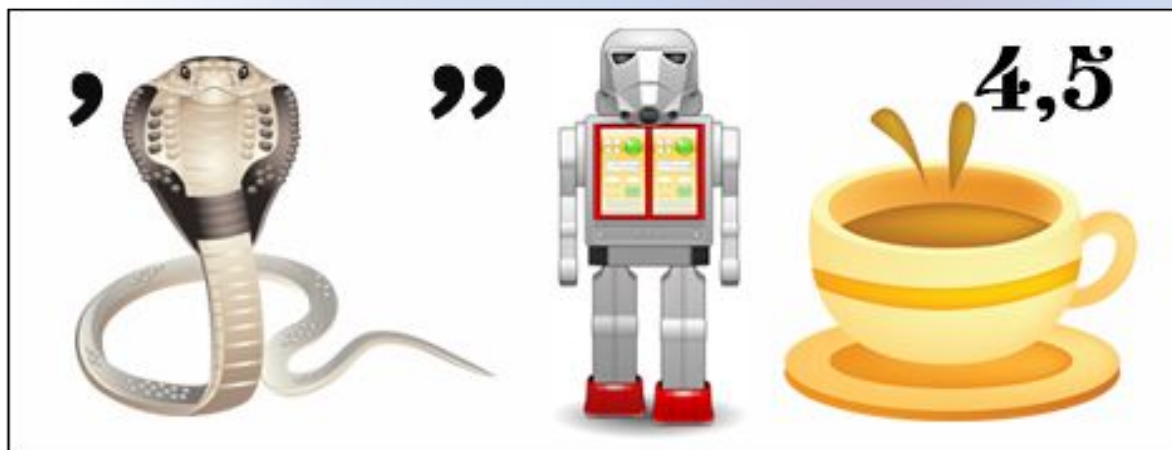
ит



Исполните
ль



Процесс
ор



Обработка



ПОДВЕДАЮЩИЕ ИТОГОВ!

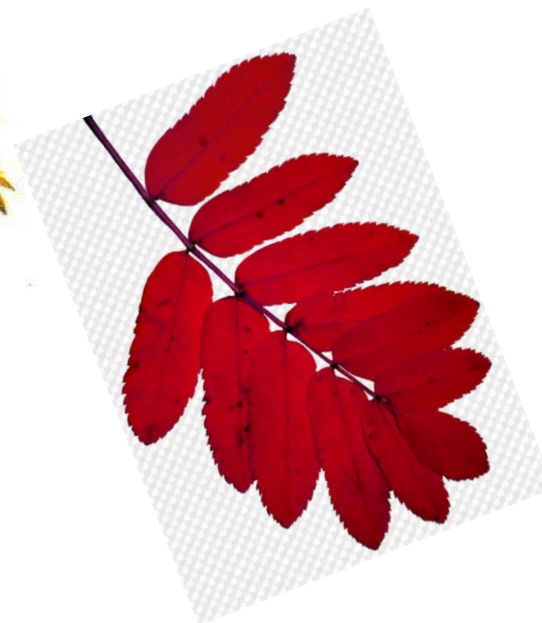


Цели игры:

- воспитание уважения к сопернику, умения вести спор, самостоятельности, целеустремлённости, честности, умения работать в команде, ответственности в достижении цели;
- развитие познавательного интереса, памяти, логического мышления, внимательности, находчивости;
- формирование устойчивого интереса к информатике, повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях.



РЕФЛЕКСИ я



**Всем спасибо за
вниманье.**

За задор и звонкий смех,

За огонь соревнования,

**Вот настал момент
Обеспечивший успех,**

прощанья,

Будет краткой наша речь

—

Говорим мы: «До

свиданья,

**До счастливых новых
встреч!»**





Спасибо
за игру!

Тікою нам

только снится...



Использованная литература

- ✓ Златопольский Д. М. Интеллектуальные игры в информатике. - СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
- ✓ Златопольский Д. М. Занимательная информатика: учебное пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

Интернет-ресурсы

- ✓ <http://www.potehechas.ru/>
- ✓ Клипы на веб-узле Office Online