

Вікторина з інформатики «Щасливий випадок»

Мета: розвивати пам'ять, увагу, логічне мислення учнів; поглибити розуміння ними фактичного матеріалу; зацікавити учнів інформатикою, інформаційними технологіями, їхнім значенням та використанням у сучасному житті; розширити світогляд учнів; виховання взаємоповаги, вмінь працювати в групі.

Хід гри

Слово вчителя

Інформатика як наука досить молода: вона сформувалася всього 50 років тому, але вже стала необхідною складовою освіти сучасної людини. Англійський варіант назви інформатики звучить як Computer Science — комп'ютерна наука. Найвидатнішим досягненням у цій галузі було створення персональних комп'ютерів, які швидко стали невід'ємною частиною повсякденного життя людей.

Есхіл казав: «Мудрий не той, хто багато знає, а той чиї знання корисні», сьогодні ми це перевіримо.

Я хочу, щоб вашим девізом були такі слова: *«Люди припиняють грати не тому, що дорослішають, а дорослішають тому, що припиняють грати»*. Нас очікує гра. Хай буде весела і без зла. А щоб змагання було чесним, слід вибрати журі почесне. (Представлення членів журі)

I ГЕЙМ «Хто швидше?»

1. Як називається жорсткий магнітний диск? (Вінчестер)
2. Пристрій, в який вставляють диск. (Дисковод)
3. Як називається компакт-диск для читання та запису? (CD-RW)
4. Його називають Hard Ware комп'ютера? (Апаратне забезпечення)
5. Як називається операційна система переважної більшості наших комп'ютерів? (Windows)
6. Назва стандартної програми для малювання. (Paint)
7. Одиниці подання даних в комп'ютер. (Байт)
8. Пристрій для зчитування зображень та введення їх в комп'ютер. (Сканер)
9. Програма для роботи з текстовими документами. (Word)
10. Пристрій для виведення інформації на друк. (Принтер)
11. Розмір дискети, з якою ми працюємо. (3,5")
12. Програми для боротьби з вірусами. (Антивірусні)
13. Процес «запаковування» кількох файлів чи каталогів у єдиний файл називається. (Архівацією)
14. Дія, протилежна дефрагментації. (Фрагментація)
15. Вони бувають 15-, 17-, 19-дюймові. (Монітори)
16. Як називається гнучкий магнітний диск? (Дискета)
17. Пристрій зовнішньої пам'яті комп'ютера, призначений тільки для читання інформації, називається. (CD-ROM)
18. Додатковий пристрій введення з двома кнопками. (Миша)
19. Він необхідний для зв'язку між комп'ютерами у глобальній Мережі. (Модем)
20. Портативний комп'ютер-«наколінник». (Ноутбук)
21. Найменша одиниця подання інформації. (Біт)
22. Його називають серцем комп'ютера. (Мікропроцесор)
23. Стандартна програма для обчислень. (Калькулятор)
24. Обсяг стандартної дискети. (1,44 Мбайт)
25. Стандартний пристрій для введення даних. (Клавіатура)
26. Програмний код, який може несанкціоновано запускатися і самовідтворюватися. (Вірус)
27. Скорочення обсягу вихідних файлів шляхом усунення надлишкової інформації.

- (Стиснення даних)
28. Дія, протилежна фрагментації. (Дефрагментація)
29. Його називають Soft Ware комп'ютера. (Програмне забезпечення)
30. Вони бувають матричні, струменеві, лазерні. (Принтери)

II ГЕЙМ «Темна конячка»

1. Гра «Частокіл». Знайти написане слово за розміром літер:

АУАЛАКТИРВ (клавіатура).

2. Придумати гумористичну розповідь з використанням комп'ютерних термінів (за кожний термін надається 1 бал).

Наприклад: йшов хакер по Windows, у його руках були пристрої введення інформації—клавіатура й миша, а назустріч йому малювалка Paint...

3. Розгадати анаграми. Якщо переставити літери, то одержите слова з курсу «Інформатика».

КАТГАОЛ; ЯОМЦАІФРІН
РОГПАМРА; КТАІФРАМНИО

III ГЕЙМ «Гонка за лідером»

Придумати комп'ютерні терміни на літеру «П».

Пам'ять.

Процесор.

Програма.

Піктограма.

Програмне забезпечення.

Прикладна програма.

Паскаль.

Провідник.

Перевірка диска.

Панель управління.

IV ГЕЙМ

Намалювати малюнок на тему: «Сучасна людина у світі інформаційних технологій».

Слово вчителя. Підбивають підсумки, переможців нагороджують грамотами.