**Виховний захід для 6 класу**

**Гра: «У світі цікавої інформатики»**

**Вчитель інформатики: Білодід Тетяна Леонідівна**

## Мета: повторити та закріпити основний програмний матеріал; вдосконалювати навички роботи в групах, вміння аналізувати та пояснювати, давати повну відповідь,виховувати толерантне ставлення дітей один до одного, інтерес до предмету.

**Хід заходу**

**I. Організація початку заходу**

- Сьогодні ми зібралися тут, аби визначити, хто ж з вас най-най веселіший і найвинахідливіший? Гра відкриє зовсім інші сторони інформатики, ті, на які не завжди звернеш увагу на уроці. Для багатьох ця гра дасть можливість проявити свою любов до предмету, а для деяких може стати поштовхом до зацікавленості. Отже, турнір! В турнірі приймають участь 2 команди. Між ними проводиться 5 конкурсів.

**-** А зараз візьмемо клятву з команд.

*"Клянемося дотримуватися правила інтелектуальної боротьби, поважати в боротьбі супротивника, себе, суддю, вболівальника".*

**Всі разом:** "Клянемося, клянемося, клянемося".

**ІІ. Основна частина заходу**

** 1 конкурс**

*« Розминка»(по 18 запитань кожній команді)*

*Правильна відповідь(2 бали), неправильна відповідь(0 балів), відповідь команди-суперника(1 бал).*

**№1**

Інформатика – це наука про:

1. Про технічні засоби опрацювання інформації,
2. Про властивості інформації,
3. Про перетворення інформації з однієї форми в іншу,
4. Про структуру, властивості, закономірності і методи створення, зберігання, пошуку, перетворення, передачу і використання інформації.

**№2**

Перші ЕОМ були створені у:

1. В 40-і роки,
2. В 60-і роки,
3. В 70-і роки,
4. В 80-і роки.

**№3**

Масове виробництво ПК почалося з:

1. В 40-і роки,

2. В 50-і роки,

3. В 80-і роки,

4. В 90-і роки.

**№4**

Перший масовий ПК бу випущений фірмою:

1. IBM,
2. Acer,
3. Ford,
4. Apple.

**№5**

Успіх комп’ютерів IBM був визначений наступними факторами(розмістити у порядку значимості):

1. Новизною технологій,
2. Відносною простотою інтерфейса,
3. Відкритістю архітектури,
4. Персоналізацією комп’ютерів.

**№6**

Розмістіть моделі комп’ютерів IBM у порядку хронології їх появи:

1. Pentium,
2. IBM PC-286 AT,
3. IBM PC-386,
4. IBM PC-486.

**№7**

Загальною властивістю машини Бебіджа і сучасного комп’ютера є властивість опрацьовувати:

1. Числову інформацію,
2. Текстову інформацію,
3. Звукову інформацію,
4. Графічну інформацію.

**№8**

Автором проекту першої універсальної обчислювальної машини є:

1. Б.Паскаль,
2. Ч.Бебідж,
3. Дж фон Нейман,
4. Ада Лавлейс.

**№9**

Автором першої алгоритмічної мови і першим програмістом є:

1. Б.Паскаль,
2. Ч.Бебідж,
3. Дж фон Нейман,
4. Ада Лавлейс.

**№10**

Основні принципи функціонування ЕОМ сформулював:

1. Б.Паскаль,
2. Ч.Бебідж,
3. Дж фон Нейман,
4. Ада Лавлейс.

**№11**

Перші механічні обчислювальні прилади(арифмометри) розробили:

1. Паскаль, Лейбніц,
2. Бебідж, Дж. Фон Нейман,
3. Нейман, Лавлейс,
4. Бебідж, Лавлейс.

**№12**

За основну одиницю вимірювання кількості інформації прийнято:

1. 1 бод,

2. 1 біт,

3. 1 байт,

4. 1 Кбайт.

**№13**

З допомогою 1 біта можна представити:

1. Число від 0 до 15,
2. Один довільний символ,
3. Числа 0 та 1,
4. Біт не являється одиницею пам’яті.

**№14**

Чому дорівнює 1 байт:

1. 10 біт,
2. 10 Кбайт,
3. 8 біт,
4. 1 бод.

**№15**

Числа в оперативній пам’яті представляються:

1. Своїми графічними образами,
2. У двійковій формі,
3. У 16-вій формі,
4. Двома бодами.

**№16**

Швидкість виконання операцій комп’ютера залежить від:

1. Розміру екрана дисплея,

2. Частоти процесора,

3. Напруги живлення,

4. Швидкості натиску на клавіші.

**№17**

При виключенні комп’ютера вся інформація стирається на:

1. Гнучкому диску,
2. На жорстокому диску,
3. На CD-ROM,
4. В оперативній пам’яті.

**№18**

Звукова карта – це

1. Пристрій для введення графічної інформації,
2. Пристрій для виведення алфавітно-цифрової інформації,
3. Пристрій для збереження інформації,
4. Пристрій для введення –виведення звукової інформації.

**№1**

Який пристрій має найбільшу швидкість передачі даних:

1. CD-ROM,
2. Жорсткий диск,
3. Дисковод для гнучких дисків,
4. Мікросхеми оперативної пам’яті.

**№2**

Монітор комп’ютера – це

1. Пристрій для введення графічної інформації,
2. Пристрій для виведення алфавітно-цифрової і графічної інформації,
3. Пристрій для введення-виведення звукової інформації,
4. Пристрій для з’єднання комп’ютерів.

**№3**

Який пристрій може негативно впливати на здоров’я людини:

1. Принтер,

2. Монітор,

3. Системний блок,

4. Модем.

**№4**

У якому напрямі від монітора шкідливі випромінювання максимальні:

1. Від екрану вперед,
2. Від екрану назад,
3. Від екрану вниз,
4. Від екрану вверх.

**№5**

Розподільна здатність і колір монітора залежить від:

1. Об’єму оперативної пам’яті,
2. Об’єму відеопам’яті,
3. Об’єму постійної пам’яті,
4. Швидкодії процесора.

**№6**

Об’єм дискети складає:

1. 360 Кбайт,
2. 720 Кбайт,
3. 1,2 Мбайт,
4. 1,44 Мбайт.

**№7**

У цілях збереження інформації гнучкі диски потрібно оберігати від:

1. Холоду,
2. Магнітних полів,
3. Світла,
4. Перепадів атмосфорного тиску.

**№8**

До складу мультимедіа-комп’ютера обов’язково входить:

1. Проекційна панель,

2. CD-ROM, дисковод, звукова плата,

3. Модем,

4. Плоттер.

**№9**

Пристрої комп’ютера, які не належать до основних:

1. Додаткові,
2. Другорядні,
3. Периферійні,
4. Місцеві.

**№10**

Центральний процесор виконує наступні функції:

1. Виконує арифметичні та логічні операції,
2. Контролює стан пристроїв,
3. Зберігає активні програми та дані,
4. Здійснює перетворення змінного струму у постійний струм.

**№11**

Основними характеристиками процесора є:

1. Модель, тактова частота, розрядність,
2. Об’єм оперативної пам’яті,
3. Швидкість звернення до зовнішніх присроїв,
4. Розрядність адресної шини.

**№12**

Одиницею вимірювання тактової частоти є:

1. Мбайт,
2. МГц,
3. Бод,
4. ТБайт.

**№13**

Оперативна пам’ять призначена для:

1. Виконання арифметичних та логічних операцій,
2. Керування процесами передачі даних,
3. Збереження активних програм та даних,
4. Контроль стану пристроїв.

**№14**

Клавіатура комп’ютера – це

1. Пристрій для введення графічної інформації,
2. Пристрій збереження даних,
3. Пристрій для введення алфавітно-цифрової інформації,
4. Пристрій для введення алфавітно-цифрової та графічної інформації.

**№15**

 Принтер – це

1. Пристрій введення графічної інформації,
2. Пристрій виведення інформації на паперовий носій,
3. Пристрій введення інформації з паперового носія,
4. Пристрій для збереження даних.

 **№16**

Розмістіть принтери у порядку зростання їх продуктивності:

1. Струминні,
2. Лазерні,
3. Матричні.

**№17**

Сканер – це

1. Пристрій введення інформації,
2. Пристрій виведення інформації,
3. Пристрій збереження інформації,
4. Пристрій введення-виведення звукової інформації.

**№18**

Модем – це

1. Пристрій для виведення алфавітно-цифрової та графічної інформації,
2. Пристрій для збереження даних,
3. Пристрій для з’єднання комп’ютерів у глобальну мережу засобами зв’язку,
4. Пристрій для введення керуючої інформації.

 **2 конкурс**

*«Розв’язати кросворд»*

*Командам пропонуються однакові кросворди. Час розв’язання –5 хв. Правильно розв’язаний приносить команді 5 балів*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |  |  | 2 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 3 |   |   |   |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 4 |   |   |   |   |   |   |  |  |  |
|  |  |  |  | 5 |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 7 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 8 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |

1. Пристрій, що має більше 100 кнопок. *(клавіатура)*

2. «Очі» комп'ютера. *(монітор)*

3. Маленька, сіренька, з хвостиком. *(мишка)*

4. Друкуючий пристрій. *(принтер)*

5. Одиниця вимірювання діагоналі екрану. *(дюйм)*

6. Маніпулятор для ігор. *(джойстик)*

7. Пристрій для передачі інформації з паперу в комп'ютер. *(сканер)*

 8. Розмножуючий пристрій. *(ксерокс)*

1. **конкурс**

***«Дешифратор».***

*Завдання: Метод координат.*

*В цій таблиці сховані частинки записок Зайця(А2, Г6, Г1, А6, В3, Б1, Г4, Б4); Вовка (А3, Г2, Б3, Г5, Б2, Б6, В2, В6) і записка для тебе (В5, А1, Г3, А4, В1).*

*Віднови записки і незабудь розділити текст на слова*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **А** | Мол | Голо | Оди | ць.У | яжа | яза |
| **Б** | - йо | ре | єцьд | оги. | юут | адв |
| **В** | РА! | акр | йця | цаф | ТИ - | аще |
| **Г** | едл | нза | оде | гон | об | вн |

**Відповіді:**

Заєць: Головне для зайця – його ноги.

Вовк: Один заєць добре, а два краще.

Ти: Ти – молодець. Ура!

1. **Конкурс**

***« Конкурс капітанів»***

*Відповідають по черзі капітани. На відповідь – 1-3 секунди. За правильну відповідь - 1 бал. Якщо капітан дає невірну відповідь, то можливість відповіді переходить до іншого.*

- Дія, що виконується клавішею *(натиск)*

- Неправильний запис в програмі *(помилка)*

- Нуль або одиниця в інформатиці *(біт)*

- Спеціальна програма, яка виконує небажані для користувача дії на

 комп’ютері *(вірус)*

- Мінімальний адресований елемент запам'ятовуючого пристрою

 *(комірка пам’яті)*

- Чітко визначена послідовність дій при розв’язування задачі *(алгоритм)*

- Вказівка виконавцю *(команда)*

- Проблема яку потрібно вирішувати *(задача)*

- Пристрій ЕВМ, який призначений для відображення текстової та графічної

 інформації *(монітор, дисплей)*

- Графічний спосіб представлення інформації *(блок-схема)*

- Порожнє місце, що з'являється між символами *(пробіл)*

- Найпростіший пристрій для обрахунку *(рахівниця)*

- Гнучкий магнітний диск *(дискета)*

- Так називають спеціалістів в своїй області *(ас)*

- «Мозок» комп’ютера (*процесор)*

- Зломщик комп’ютерних програм *(хакер)*

- Популярні серед школярів вид комп’ютерних програм *(гра)*

- Багато раз повторювана частина алгоритму програми *(цикл)*

- Друкуючий пристрій *(принтер)*

- Вказівник місцезнаходження на екрані (*курсор)*

- Стан, в якому ввімкнений й комп’ютер не реагує на дії користувача

 *(зависання)*

- Місце зберігання інформації (пам’ять)

- Користувач-початківець *(чайник)*

- Як на комп’ютерному жаргоні називається сукупність апаратних засобів

 *(залізо)*

- Всесвітня глобальна мережа *(Інтернет)*

- Кишеньковий «обраховуючий» пристрій *(калькулятор)*

- Знак, що використовується для відділення цілої частини від дробової в інформатиці *(крапка)*

- Як називають людину - фаната комп’ютерних ігор *(геймер)*

- Числове представлення думки викладача про роботу учня *(оцінка)*

**- Розбір програми *(аналіз)*

**5 Конкурс**

*«Друкарі»*

*Командам пропонується створити оригінальну листівку до свята.*

**ІІІ. Заключна частина**

Підведення підсумків.

Визначення переможців