

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Цоци-Юртовская СШ№1 им.Хамерзаева Х.А.»

Викторина по информатике
«Знатоки ПК»

2022г.

Викторина «Знатоки ПК»

Цель: В игровой форме проверить знания и владение терминологией по темам: “История развития вычислительной техники”, “Информация. Действия над информацией. Единицы измерения информации”, “Основные устройства компьютера”, “Технология обработки графической информации”.

Развивать внимательность, находчивость, чувство ответственности и взаимоподдержки. Повысить интерес к предмету.

Задачи:

1. *Воспитательная* - развитие познавательного интереса, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.
2. *Учебная* - повторение основных понятий, определений.
3. *Развивающая* - развитие внимательности, памяти.

Оборудование:

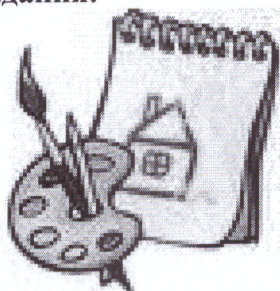
Карточки с заданиями, компьютеры.

Правила:

Класс разделен на две команды, между ними проводится игра. Каждая команда перед игрой придумывает название. Жюри - учителя, пришедшие на игру.

Игра состоит из шести заданий. На каждое из них отводится определенное количество времени. В конкурсе выигрывает та команда, которая назвала ответ первой и правильно. За верный ответ дается один балл. Те задания, которые не были выполнены, разбираются коллективно.

Задания:



I. Из каждой команды выбирается лучший “художник”.

На протяжении всей игры “художники” выполняют рисунок в графическом редакторе Paint (рисунок для конкурса выбирается по желанию учителя, проводящего игру).

Задание оценивается в 10 баллов, все остальные задания по 5 баллов.

II. На карточках написаны названия вычислительных

“приборов”: пальцы, счеты, арифмометр, компьютер. Нужно расположить их в порядке “появления”. На обороте карточек написаны цифры, если задание выполнено верно, то получается год создания первой ЭВМ ENIAC; (1945, создатели Дж. Моучли, Дж. Эккерт). (На задание отводится 3 мин).

III. Разгадайте кроссворд. (На задание отводится 5 мин).

Кроссворд выдается на карточках вместе с вопросами.

Если все отгадано верно, то в результате получится слово “викторина”.

1											
1	к	л	а	В	и	а	т	у	р	а	
2	п	р	И	н	т	е	р				
3	д	о	К	у	м	е	н	т			
4	с	ч	ё	Т	ы						
5	п	р	О	ц	е	с	с	о	р		
6	ш	Р	и	ф	т						
7	м	о	н	И	т	о	р				
8	т	е	л	е	ф	о	Н				
9	п	А	м	я	т	ь					

По горизонтали: 1.

Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер. (*Клавиатура*)

2. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу. (*Принтер*)

3. Любой текст, созданный с помощью текстового процессора, вместе с включен-

ными в него текстовыми материалами. (*Документ*) 4. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков. (*Счеты*) 5. Главное устройство, “мозг” компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера. (*Процессор*) 6. Полный набор букв алфавита с общим стилем начертания. (*Шрифт*) 7. Устройство, на которое выводится информация. (*Монитор*) 8. Распространенное в быту средство связи. 9. Запоминающее устройство. (*Память*)

IV. Способы получения и передачи информации.



- Словами объяснить понятие, не называя его (ведро, чашка, самовар, кресло).

- С помощью жестов и мимики не произнося ни звука, объяснить фразу (слон купается, обезьяна ест банан)

Из команд, для объяснения, вызываются самые артистичные и находчивые ученики. Ответ может дать любая команда.

У. Кодирование (На задание дается 7 мин).

Командам выдаются карточки с вопросами. Ответ приведен на карточках, только его надо найти в прямоугольниках и квадратах, где буквы слов переставлены “змейкой”. Под каждой фигурой написана буква, если отвечать на вопросы по порядку и верно, то в итоге получится слово “молодцы”

Вопросы:

1. Универсальное устройство для обработки информации (*компьютер*).
2. Устройство ввода информации (*клавиатура*).
3. Как иначе можно назвать новости, знания, сообщения (*информация*).
4. Единица измерения информации (*килобайт*).
5. Устройство ввода информации в компьютер с листа бумаги (*сканер*).
6. Способ общения программы с пользователем (“внешний вид” программы) (*интерфейс*).
7. Действие над информацией (*передача*).

VI. Антианаграмма. (На задание отводится 7 мин).

(Анаграмма: “монитор” можно составить слова рот, мир и т.д., но нельзя составить слово “ротор”, т.к. два раза встречается буква “р”).

Из слов на карточке составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.

1. Овод, диск (*дисковод*).
2. Детка, си (*дискета*).
3. Миф, нота, икра (*информатика*).
4. Ель, писк (*пиксель*).
5. Сор, процесс (*процессор*).
6. Кол, кони (*колонки*).
7. Грамм, порог (*программа*).
8. Бег, май, там (*мегабайт*).

7. «Угадайка»

В путешествии должно быть весело. Ведущий предлагает командам поиграть в «Угадайку». В называемом ведущим слове необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами. Например, бант – байт, хобот – робот. (Для более быстрого проведения конкурса вопросы ведущего демонстрируют с помощью проектора.) (список литературы №4)

Вопрос ведущего (ведущий выбирает один из предложенных вариантов)	Ответ членов команды.
болонка	колонка
Боль, соль, моль, роль	ноль

Кит, бот	бит
Ваза, фаза	база (данных)
Вектор, лектор	Сектор
злак	Знак
Ком, кол	Код
Палка, шапка	Папка
Пробег, продел	Пробел
профессор	Процессор
риск	Диск
Род, ком, кол	Код
строфа	Строка
сумка	Сумма
Тина, мина	Шина
чистота	Частота (тактовая)
суть	Сеть
клок	Блок (системный)
Весть, тесть, честь, лесть	шесть
Пост, корт	Порт (последовательный, параллельный, USB)

8. «Встреча с туземцем».

В глубине острова встретили туземца. Чтобы понять друг друга, надо связать между собой термины, изучаемые в информатике и термины, используемые при изучении русского языка.

Определения, используемые при изучении информатики – слева, при изучении русского языка – справа. Необходимо найти пары определений, обозначающих одно и то же слово (омонимы). (список литературы №4)

1. В текстовом редакторе Microsoft Word – текст, написанный до нажатия клавиши Enter.	1. Раздел грамматики, изучающий законы соединения слов и строения предложений.
2. Жаргонное название корневого каталога.	2. В грамматике – определение, выраженное существительным.
3. Программа, созданная под управлением операционной системы Windows	3. «Красная» строка.
4. Совокупность правил записи символов в языке программирования	4. Совокупность приемов использования языковых средств для выражения мыслей и идей.
5. Совокупность характеристик символа или абзаца в текстовом редакторе Microsoft Word .	5. Основная, значимая часть слова.

Ответы

- 1-3 (абзац)
- 2-5 (корень).
- 3-2 (приложение)
- 4- 1 (синтаксис)
- 5-4 (стиль)

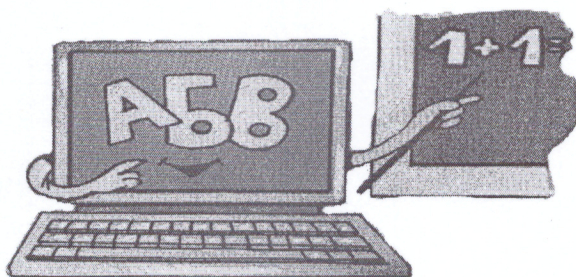
9. «Марафон».

Туземец обещает вывести на ту часть острова, где часто видны пролетающие самолеты. Дорога очень трудная и долгая, придется карабкаться по горам. Для прохождения марафона каждому участнику команды вручается шарик воздушный. Его нужно лопнуть, из него выпадет засунутая туда записка, на вопрос надо ответить верно. Если ответа не

последовало, то вопрос передается команде, потом болельщикам команды, потом другой команде и ее болельщикам.(список литературы №7)

Вопросы конкурса «Марафон».	Ответы.
Первая в мире женщина-программист	Ада Лавлейс
Ткач, впервые использовавший перфокарту	Жаккард
Назовите профессию Сэмюэла Морзе	художник
Родина Ч.Бэббиджа	Англия
Наименьшая единица измерения информации	Бит
Какие значения приобретает бит	0 и 1
Профессия человека, занимающегося пропагандой информационных технологий в среде населения возраста от 7 до 17 лет.	Учитель
Предприятие связи, осуществляющее передачу текстовой информации	Почта
Последовательность действий со строго определенными правилами	Алгоритм
«Огнестрельное» название жесткого диска	Винчестер
Поименованная область на диске, содержащая определенную информацию	Файл
Назовите фамилию известного ученого, в честь которого назван язык программирования.	Паскаль
Корпорация, основанная двумя студентами в 1975 году	Microsoft
Знаковая система представления информации	Язык
Каким информационным процессом связаны книги, фотографии и годовые кольца на деревьях	Хранением
Каким информационным процессом связаны магнитофон, телефон и радио?	Передача
Носитель информации, вырабатывавшийся из кожи животных.	Пергамент
Человек, составляющий программы	Программист
Компания, которая с 1971года производит процессоры	Intel

Итоги: жюри подсчитывает баллы, оценивает работы “художников”. Побеждает команда, набравшая большее число баллов. Команда победителей получает пятерки по информатике, и обе команды награждаются дипломами.



Викторина по информатике « Знатоки ПК»





