

Цели мероприятия:

- повышение интереса к предмету за счет игровой формы работы;
- развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- развитие у школьников умение излагать мысли;
- воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.
- принимать решения в нестандартной ситуации,
- научить ребят работать в группе и индивидуально,
- развивать внимание и находчивость,
- расширять кругозор учащихся

Форма проведения: Игра - соревнование двух команд.

Участники: учащиеся 11 классов.

Оборудование для мероприятия: мультимедийный проектор, листы с заданиями конкурсов для команд, бланк для жюри, листы ответов для жюри, мультимедийная презентация, приготовленная для использования на всем протяжении игры, призы, грамоты.

План мероприятия:

Вводное слово ведущего.

1. Конкурс «Приветствие»
2. Конкурс «Снайпер»
3. Конкурс «Системы счисления»
4. Конкурс «Анаграммы»
5. Конкурс Капитанов
6. Конкурс «Найди закономерность»
7. Конкурс «Склейка слов»
8. Конкурс «Кодировщики-художники»
9. Творческий конкурс «Домашнее задание»
10. Конкурс «Кто больше!?»

Итоги игры. Награждение победителей.

Ход соревнования:

Ведущий: Добрый день! Мы приветствуем Вас на игре: «Турнир интеллектуалов».

Я приглашаю вас на игру, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, и уважение к соперникам, стойкость, волю к победе, находчивость.

Впереди несколько конкурсов, и то, как вы справитесь с ними, поможет выявить и назвать в конце занятия победителей.

Учитывать ваши успехи будет серьезное, авторитетное жюри: (предоставление членов жюри):

1. _____
2. _____
3. _____

В игре участвуют: команда

1. _____ капитан команды _____
2. _____ капитан команды _____

Итак, мы начинаем!

1. Конкурс «Приветствие»

Ведущий: Итак, первый конкурс “Приветствие”. Участники приготовили небольшое представление своей команды, которое оценят наше жюри. Оценивается оригинальность, творчество, новизна, качество выполнения задания. Максимальный балл за этот конкурс - 10.

Первой будет выступать команда _____

(Выступает первая команда).

Ну, молодцы! Теперь приглашаем команду _____

(Выступает вторая команда).

2. Конкурс «Снайпер»

Ведущий: Пока жюри подсчитывает баллы, мы переходим к следующему конкурсу «Снайпер». *(Приложение 1).*

На данном этапе командам предстоит выбрать зеленую или синюю дорожку. Это могут сделать капитаны команд или один из игроков. На слайдах появляются вопросы и варианты ответов к ним. На раздумье дается 5 с. Если команда выбрала правильный ответ, то она попадает в мишень, и она закрывается. За одну закрытую мишень – 1 балл. Максимальный балл за конкурс – 6.

Первой будет отвечать команда «_____» *(Команда отвечает на вопросы).*

Теперь на вопросы отвечает команда «_____» *(Команда отвечает на вопросы).*

Ведущий: Команды держались хорошо! Ну, а мы попросим жюри объявить результаты за конкурсы «Приветствие» и «Снайпер». *(Жюри объявляет промежуточные итоги).*

3. Конкурс «Системы счисления»

Ведущий: Мы переходим к следующему конкурсу «Системы счисления» *(Приложение 2)*. Вам предстоит решить задачи, связанные с двоичной системой счисления и римской системой счисления. На листах есть подсказка - обозначение римский цифр, которыми вы можете воспользоваться. На выполнение задания отводится 3 мин. За правильно решенную задачу – 5 баллов. Максимальный балл за конкурс – 10. *(Команды выполняют задания).*

4. Конкурс «Анаграммы»

Ведущий: Следующий конкурс называется «Анаграммы». Анаграммы - это головоломки, в которых переставляются буквы в словах. Вам необходимо выбрать папку и расшифровать слова в анаграммах *(Приложение 3)*. Время на выполнения задания 1 мин. За правильно расшифрованную анаграмму – 1 балл. Максимальный балл за конкурс - -14.

(Команды решают задачи).

Ведущий: А сейчас попросим жюри объявить промежуточные результаты за конкурсы «Системы счисления» и «Анаграммы». *(Жюри объявляет промежуточные итоги).*

5. Конкурс капитанов

Ведущий: Кто в школе смог быть капитаном,

Тому открыты все пути:

Владеть он будет океаном,

Воздушным, водным и земным!

Капитаны, вам необходимо с помощью программы Microsoft Word 2010 набрать текст, состоящий из символов, таким образом, как показано на рисунке *(Приложение 4)*. Будут оцениваться быстрота выполнения задания, правильность и аккуратность. Время на выполнение этого задания – 3 мин. Максимальный балл за конкурс – 10. Итак, мы начинаем!

(капитаны из каждой команды садятся за компьютеры и выполняют задания).

6. Конкурс «Найди закономерность»

Ведущий: Теперь переходим к конкурсу «Найди закономерность». Ваша задача найти закономерность и определить следующий член последовательности *(Приложение 5)*. Вы выбираете поочередно задания. Если ответ правильный, то монета с соответствующим числом падает на данное место и команда получает 2 балла. Время на раздумье 20 с. Максимальный балл за конкурс – 6. *(Команды решают задачи).*

Ведущий: Ну, молодцы, команды! Старались из-за всех сил! Хотите узнать промежуточные результаты? Тогда попросим жюри объявить результаты за конкурсы «Конкурс капитанов» и «Найди закономерность». *(Жюри объявляет промежуточные итоги).*

7. Конкурс «Склейка слов»

Ведущий: Следующий наш конкурс «Склейка слов». На листочках представлены части слов (*Приложение 6*). Вам необходимо соединить эти части и получить из них слова. Сколько правильных соответствий - столько и баллов получает команда. Время на выполнение задания 1 мин. За одно правильное получившееся слово – 1 балл. Максимальный балл за конкурс – 9. (*Команды выполняют задания*).

8. Конкурс «Кодировщики-художники»

Ведущий: Представьте, что мы с вами попали в город Пикчерс - культурную столицу страны. Необходимо принять участие в художественной выставке. Вам нужно раскрасить таблицу, используя код графического файла и таблицу с кодами цветов за 7 минут (*Приложение 7*). Оценивается быстрота выполнения задания, правильность и аккуратность. Максимальный балл за конкурс – 10.

Ведущий: Попросим жюри объявить результаты за конкурсы «Склейка слов» и «Кодировщики-художники». (*Жюри объявляет промежуточные итоги*).

9. Конкурс «Домашнее задание»

Ведущий: Команды подготовили домашнее задание на тему информатики. Максимальная оценка за конкурс - 10 баллов.

Первой приглашаем команду _____ (*Выступает первая команда*).

Своё домашнее задание представит команда _____ (*Выступает вторая команда*).

10. Конкурс «Кто больше?!»

Ведущий: А теперь мы переходим к последнему конкурсу нашей игры «Кто больше?!». Вам необходимо найти в таблице (*Приложение 8*) слова, связанные с информатикой. На подготовку – 2 минуты. За каждое найденное слово - 1 балл. Максимальная оценка за конкурс - 13 баллов. (*Команды выполняют задания*)

Ведущий: Ну, что ж ребята, вот и закончилась наша игра. Пока жюри подводит итоги, я хочу вас поблагодарить за интересную игру, за находчивость, которую вы проявили и за активное участие. Хочется поблагодарить всех, кто пришел на эту игру, всех, кто принимал в ней участие и кто помог её организовать.

Продолжается век.

И другой приближается век.

По кремнистым ступеням

Взбираясь к опасным вершинам...

Никогда, никогда, никогда

Не отдаст человек

Своего превосходства

Умнейшим машинам.

(П. Антокольский)

(Жюри подсчитывает очки).

Ведущий: А сейчас, наступает самый волнительный, самый долгожданный, самый приятный момент, когда жюри объявит нам результаты сегодняшней игры и наградит победителей. Слово предоставляется жюри. *(Награждение команд).*

Конкурс «Снайпер»

Вопросы для зеленой дорожки:

1. Какое из периферийных устройств поможет получить электронную копию фотографии.

Графический планшет

Сканер

Принтер

Плоттер

2. Каким файлом обычно является файл с расширением . exe

Текстовым

Графическим

Библиотечным

Исполняемым

3. Что означает слово РОУМИНГ

Мобильная связь между городами

Компьютерная сеть

Компьютерный вирус

Систему защиты информации

4. Сколько битов несёт слово ЁЛКА?

4

8

16

32

5. Компьютерные программы, которые можно бесплатно использовать и копировать, обозначаются термином:.

comware

hardware

software

freeware

6. Как звали ученого Паскаля, в честь которого назван язык программирования Pascal?

Билл

Блез

Владимир

Борланд

Вопросы для синей дорожки:

1. Одна иконка из изображенных на рисунке не является ярлычком программы Microsoft Office. Какая?



2. Какая из приведенных ниже программ является графическим редактором?

Microsoft Exsel

Microsoft Paint

Opera

Microsoft Word

3. Компьютерные вирусы не распространяются через:

Монитор

Электронную почту

Флеш-накопители

Интернет

4. Как называется точное и понятное предписание исполнителю совершить указанную последовательность команд?

Электричество

Компьютер

Алгоритм

Интернет

5. Из приведенных расширений файлов расширением файла мультимедиа не является

. mp3

. wma

. doc

. avi

6. Какой из следующих предметов может являться бумажным носителем информации

Книга

CD-диск

Глиняная табличка

Flash-диск

Конкурс «Системы счисления»

Вопросы для первой команды:

1. Праздничную коробку наполнили бабочками. Когда коробку открыли, бабочки разлетелись в разные стороны. Определи, сколько было в коробке бабочек, если в двоичной системе счисления их было 10101?

Ответ: 21

2. Прототипом современной компьютерной мыши является прибор изображенный на этом рисунке. Изобрел его Дуглас Энгельбарт в MCMLXIII. В каком году Дуглас Энгельбарт изобрел этот прибор?

Ответ: (1964)

Вопросы для второй команды:

1. С каждой яблони в саду было собрано 10110 кг яблок. Сколько кг яблок собрали с 20 яблонь?

Ответ: ($22 \cdot 20 = 440$)

2. Суперкомпьютеры используют ученые и инженеры в сложных расчетах, например, при проектировании воздействия волн в океане на нефтяные платформы, когда очень важна скорость обработки операций процессором. Суперкомпьютер "Ломоносов", созданный российскими учеными в MMX году, признан одним из самых мощных в мире. В каком году создан суперкомпьютер "Ломоносов"?

Ответ: (2010)

Конкурс «Анаграммы»

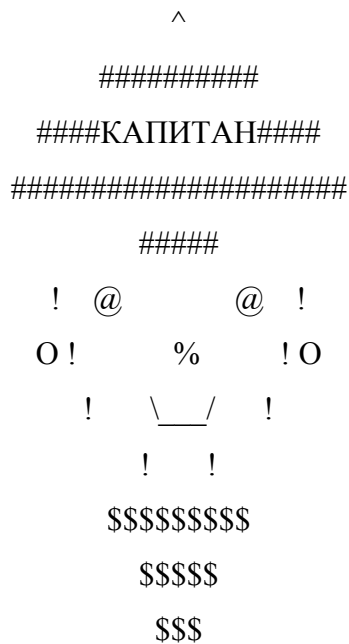
«Анаграммы»

ретьюпомк	компьютер	чесвентир	винчестер
вредайр	драйвер	красен	сканер
демом	модем	локитайб	килобайт
лайф	файл	схеромикма	микросхема
ротином	монитор	мьпята	память
атексид	дискета	аниш	шина
нирперт	принтер	уншаикни	наушники

«Анаграммы»

НИИЯРОФЦАМ	информация	ТЮРЕЬПОМК	компьютер
СОРЦОЕСПР	процессор	СТРИГЕР	регистр
КИПЬЛЕС	пиксель	ВЕРАЙДР	драйвер
ФЕСЙРЕТНИ	интерфейс	ОКОСДВДИ	дисковод
МАПРОМГРА	программа	МАЛГИТОР	алгоритм
ИНВЧРЕТСЕ	винчестер	РЕВЕРС	сервер
РЕНАКС	сканер	СРЕДА	адрес

Конкурс капитанов



Конкурс «Найди закономерность»

1) 18,15,12. 9,6,:

Какое число должно быть следующим?

1) 1, 2) 2, 3) 3, 4) 4.

2) 1,4,9,16,:

Какое число должно быть следующим?

1) 17, 2) 19, 3) 20, 4) 25.

3) 1,2,3,5,8,:

Какое число должно быть следующим?

1) 9, 2) 11, 3) 13, 4) 15.

4) 7, 8, 13, 19, 30, 47, 75, :

Какое число должно быть следующим?

1) 120, 2) 122, 3) 118, 4) 124.

5) 9,5,8,4,7,:

Какое число должно быть следующим?

1) 3, 2) 4, 3) 5, 4) 6.

6) 3,7,15,31,63

Какое число должно быть следующим?

- 1) 121, 2) 123, 3) 125, 4) 127.

Приложение 6

Конкурс «Склейка слов»



Склейка слов

пар	кон
диск	азия
ком	оса
кипа	ус
гимн	овод
бой	пот
пол	рак
бал	кость
приз	рис

Ответы:



Склейка слов

пар	кон
диск	азия
ком	оса
кипа	ус
гимн	овод
бой	пот
пол	рак
бал	кость
приз	рис

Конкурс «Кодировщики-художники»

коды графических файлов

Для 1 команды

1110	0110	0110	0110	0110
0001	1110	0010	0010	0010
0110	0001	1110	0100	0100
0110	0010	0001	1110	0001
0110	0010	0100	0001	1110

Для 2 команды

1110	0001	0100	0010	0011
0001	1110	0100	0010	0011
0100	0001	1110	0010	0011
0010	0010	0001	1110	0011
0011	0011	0011	0001	1110

Таблица с кодами цветов.

№	Название цв.	Интенс.	Красный	Зеленый	Синий
0	черный	0	0	0	0
1	синий	0	0	0	1
2	зеленый	0	0	1	0
3	голубой	0	0	1	1
4	красный	0	1	0	0
5	фиолетовый	0	1	0	1
6	коричневый	0	1	1	0
7	белый	0	1	1	1
8	серый	1	0	0	0
9	св.-синий	1	0	0	1
10	св.-зеленый	1	0	1	0
11	св.-голубой	1	0	1	1
12	св.-красный	1	1	0	0
13	св.-фиолетовый	1	1	0	1
14	желтый	1	1	1	0
15	ярко-белый	1	1	1	1

Ответы:

1 команда:	2 команда:

Приложение 8

Конкурс «Кто больше?!»

Т	И	Л	И	Т	А	К	И	М	С
У	Д	И	Л	Е	Р	Р	О	С	К
Ш	Б	С	О	Р	А	М	Е	Х	А
Ы	М	С	Е	Ц	О	Р	Р	Е	Н
К	М	О	Н	И	Д	П	Е	Д	О
Л	А	В	И	Т	И	С	М	А	М
П	К	А	А	О	Р	К	Е	Т	К
Л	А	Б	Т	У	Р	Б	П	М	О
А	Т	Е	Л	Б	А	Ю	Т	Е	Р

Ответы: плата, кабель,
клавиатура, компьютер,
монитор, дискета, модем,
мышь, процессор, сканер,
микросхема, дилер, утилита.