

Интеллектуальные забавы

Сценарий конкурса.

Цели:

- углубить знания в области устройств ЭВМ, поиска информации;
- развитие логического и системного мышления;
- воспитание коллективизма, взаимоподдержки;
- формирование способностей доведения начатого до конца, умения анализировать и выделять главное.

Оборудование и оформление:

- ✓ Проектор, компьютерный кабинет, Интернет, набор устройств, составляющих ЭВМ (системная плата, ЖМД, магнитооптический диск CD-диски и дискеты, Flash –память, CD –ROM).
- ✓ Презентация материалов для конкурсов, названия и логотипы команд, раздаточный материал для команд, плакаты - мысли авторитетов.

Аналитическая машина не претендует на изобретение чего-либо.

Она может делать все то, что мы сумеем ей приказать.

Леди Лавлейс, 1844г.

Система программирования делает компьютер удобным. Для этого она предлагает язык и различные услуги, которые фактически являются программами, вызываются и управляются языковыми средствами.

Ф.П.Брукс мл., 1975г.

Целые числа создал Господь Бог, остальное – дело рук человеческих.

Л.Кронекер.

Ход конкурса.

I. Приветствия команд.

II. Конкурс дизайнеров.

Два человека от команды готовят логотип и название команды, используя средства компьютерной графики.

III. Разминка команд.

Логика настоящего программиста.

По данным определениям отгадайте компьютерный термин или понятие информатики, которое является многозначным словом. Давший правильный ответ по меньшему числу определений считается выигравшим.

1. Своевременная, объективная, ложная, проверенная полная, исчерпывающая, секретная, массовая, генетическая, газетная, телевизионная, научно-техническая... (Информация)
2. Деловая, спортивная, настольная, подвижная, карточная, логическая, словесная, опасная, компьютерная, обучающая, имитационная... (Игра)

3. Любительская, профессиональная, сборная, спортивная, футбольная, баскетбольная, дружная, сплоченная, саперная, пожарная, машинная... (Команда)
4. Текстовый, бинарный, графический, программный, системный, исполняемый, командный, пакетный, скрытый, архивный... (Файл)
5. Честное, громкое, доброе, знакомое, красивое, редкое, собственное, полное, доменное... (Имя)
6. Большое, высокое, узкое, пластиковое, слуховое, закрытое, открытое, разбитое, распахнутое, восстановленное, активное, неактивное, диалоговое... (Окно)
7. Агентурная, торговая, рыболовная, любовная, паучья, локальная, глобальная, региональная, корпоративная, школьная, компьютерная... (Сеть)
8. Свежая, вчерашняя, утренняя, вечерняя, редакционная, читательская, воздушная, голубиная, полевая, электронная... (Почта)
9. Людские, природные, экономические, скрытые, аппаратные, программные, информационные, открытые, закрытые... (Ресурсы)
10. Материальное, пенсионное, техническое, финансовое, математическое, программное... (Обеспечение)
11. Следственная, верная, тупиковая, единственная, новая, старая, последняя, демонстрационная, удачная... (Версия)
12. Физическое, логическое, полное, быстрое... (Форматирование)
13. Жизненный, санный, морской, воздушный, железнодорожный, Млечный, полный... (Путь)
14. Разнообразное, диетическое, ресторанное, выпадающее, вложенное, контекстное... (Меню)
15. Полная, пустая, потребительская, ивовая, плетеная, баскетбольная, мусорная... (Корзина)
16. Пшеничное, футбольное, текстовое, числовое, логическое, денежное, уникальное, ключевое... (Поле)
17. Картонная, кожаная, пластиковая, пухлая, вложенная... (Папка)
18. Турнирная, тиражная, Периодическая, электронная... (Таблица)
19. Святая, оправданная, явная, грубая... (Ложь)
20. Заработная, входная, достойная, высокая, своевременная, комбинированная, печатная, материнская... (Плата)
21. Транспортная, лечебная, камерная, бескамерная, надувная, шипованная, электрическая, главная, локальная, универсальная, последовательная, адресная... (Шина)
22. Иностраный, воздушный, морской, речной, торговый, коммуникационный, последовательный, параллельный, игровой... (Порт)
23. Аналоговый, композитный, цифровой, монохромный, цветной... (Монитор)
24. Неподвижный, подвижный, объемный, стеновой, оконный, дверной, шлакобетонный, политический, избирательный, левый, правый, системный... (Блок)

IV. Найди информацию и представь презентацию о ней

(не более 5 слайдов)

- 1) Магнитооптический диск
- 2) Стример

V. Конкурс капитанов.

1. Как можно назвать максимальный номер ячейки памяти? (Объем памяти)
2. Какая связь между городом Англии, ружьем 30/30 и одним из элементов компьютера? (Винчестер)
3. Сколько точек в пикселе? (1)
4. Что является результатом обработки информации? (Информация)
5. Как называется выдача чужой программы за собственную? (Плагиат)
6. Имя какого греческого философа получила одна из компьютерных программ-переводчиков? (Сократ)

Компьютерные омонимы.

С помощью предложенных подсказок отгадайте компьютерные термины и понятия информатики.

1. Не только освобождение от электрического заряда, но и позиция в записи числа. (Разряд)
2. Не только единица давления, но и популярный язык программирования. (Паскаль)
3. Не только нотный знак, требующий повышения звука на полутон, но и название символа «#» на клавиатуре ПК. (Диез)
4. Не только соединение, содержащее атом металла и одну или несколько гидроксидных групп ОН, но и число, определяющее систему счисления. (Основание)

VI. Командные забавы.

Одним словом. (Презентация материалов)

Найдите слово, определяющее предложенные вам пары слов.

1. Инициализация, разметка, разбиение-... (Форматирование)
2. Клавиатура, мышь, принтер, сканер-... (Периферия)
3. Монитор, видеокарта, видеоадаптер-... (Видеосистема)
4. Алгол, Паскаль, Пролог, Си-... (Язык программирования)
5. Оперативная память, магнитный диск, магнитная лента, оптический диск-... (Носитель)
6. WinZip, WinRar, Win Arj-... (Архиватор)

1. Расположите средства работы с информацией в порядке их появления (при правильном определении порядка буквы образуют слово):
 - а) береста;
 - ж) глиняные плитки;
 - л) бумага;
 - н) пергамент;
 - р) папирус;
 - у) свиная кожа.(журнал.)

2. Расположите средства работы с информацией в порядке их появления (при правильном определении порядка буквы образуют слово):
- а) граммофон;
 - к) фонограф;
 - о) магнитофон;
 - н) CD- плеер;
 - р) патефон;
 - т) проигрыватель.
- (картон.)
3. Расположите средства работы с информацией в порядке их появления (при правильном определении порядка буквы образуют слово):
- а) ксерокопия;
 - ж) фототграфия;
 - к) ватман;
 - о) копировальная бумага.
- (кожа.)

VI. Вы – нам, мы – вам.

Команды обмениваются вопросами.

VII. Компьютерные забавушки - частушки.

1. Эту мышку даже мама
Может смело в руки брать.
У нее на спинке кнопки,
Чтоб программы выбирать.
2. Раньше шкаф от толстых книжек
Рассыпался и трещал,
А теперь все эти книжки
Я на диск один «ужал».
3. От сестренки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс - файлы дверь!
4. Петька, жадина, не дал
Откусить конфету!
Я ему за это дам...
С вирусом дискету!
5. Ах, зачем вам, Марь Ивана,
Бегать на уроки?!
Киньте курс ваш на компьютер-
Меньше вам мороки!

1. Ах, подруженьки мои,
Как же я любила!
На свиданья в Интернет
К милому ходила.
2. Помогите нашей Свете-
Заблудилась в Интернете!
Целый день уж там плутает,
Ведь всего три буквы знает.
3. Делать Коля стенгазету
За компьютер сел с утра.
Но тот час забыл про это:
Увлекла его игра.
4. Есть компьютер у Кравцова,
Он за ним весь день сидит.
А придет Антон наш в школу-
И задачу не решит.
5. Не знакомлюсь во дворе я-
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

VIII. «Какие странные слова...»

1. Амперсанд – это...
 - а) величина, равная произведению тока на напряжение;
 - б) название символа «&»;
 - в) название символа «^».
2. Ассемблер – это...
 - а) язык программирования;
 - б) системная программа, осуществляющая «сборку» отдельных процедур разработанной программы;
 - в) элемент программы.

Правильный ответ – б).

3. Виртуальный – это...
 - а) вспомогательный;
 - б) доведённый до совершенства;
 - в) не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера.

Правильный ответ – а).

Правильный ответ – в).

4. Гипертекст – это...

- а) текст очень большого объёма;
- б) текст, полностью состоящий из прописных букв;
- в) текст, содержащий связи с текстом других документов.

Правильный ответ – в).

5. Идентификатор – это...

- а) раздел программы, в котором описываются используемые величины;
- б) имя объекта в программе;
- в) нормативный документ, устанавливающий требования к продукции или процессу.

Правильный ответ – б).

6. Пиксель – это...

- а) звуковой сигнал на компьютере;
- б) минимальный элемент изображения на экране монитора;
- в) единица измерения высоты символов.

Правильный ответ – б).

7. Провайдер – это...

- а) второе название программы «Проводник» операционной системы Windows;
- б) фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом;
- в) фирма, осуществляющая ремонт компьютеров.

Правильный ответ – б).

8. Сервер – это...

- а) главный компьютер многоканальной локальной сети;
- б) элемент системного блока персонального компьютера;
- в) человек, ремонтирующий компьютеры.

Правильный ответ – а).

9. Слэш – это...

- а) название символа «\$»;
- б) жаргонное название разъема расширения на материнской плате компьютера;
- в) название символа «/».

Правильный ответ – в).

10. Тильда – это...

- а) название символа «*»;
- б) название символа «~»;
- в) название символа «@».

Правильный ответ – б).

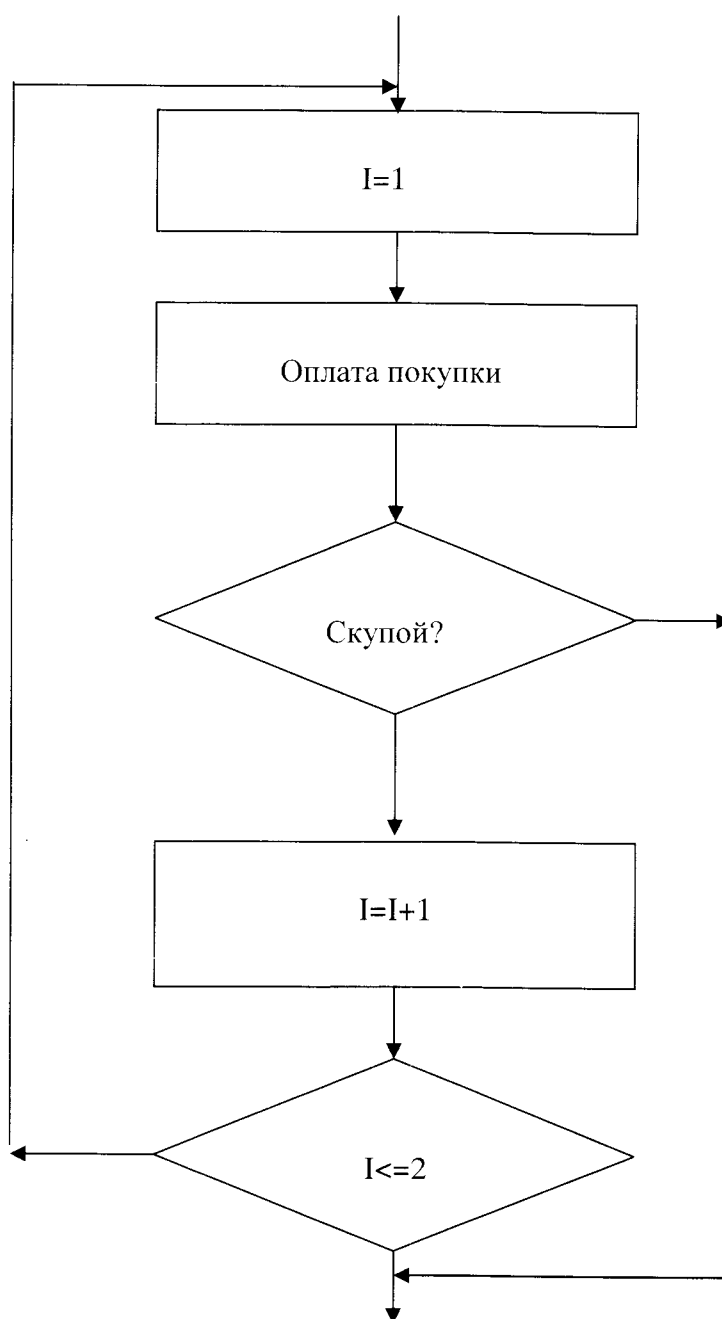
IX. Забавные блок – схемы.

1. Попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме.



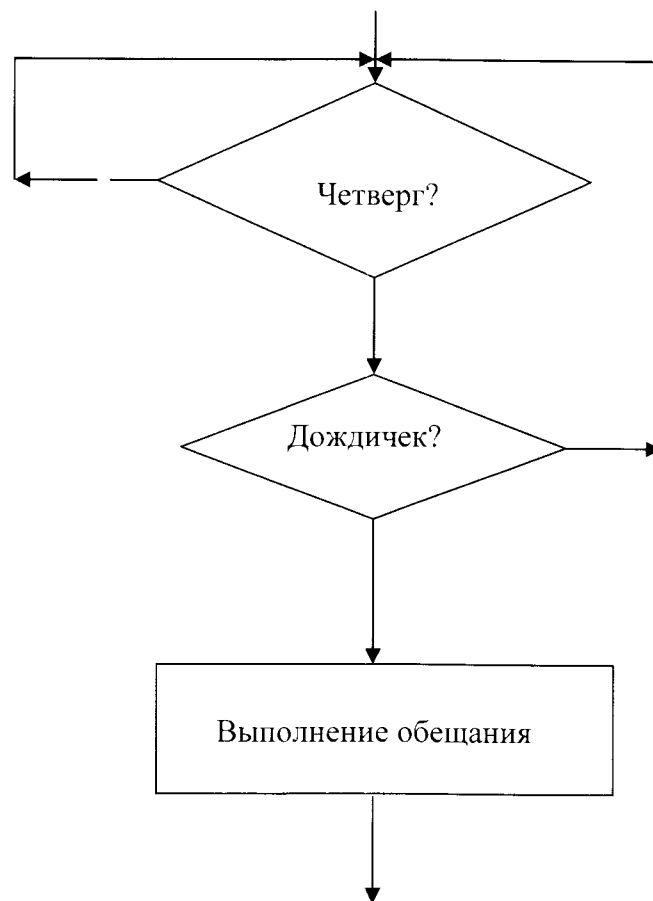
(С глаз долой - из сердца вон.)

2. Попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме.



(Скупой платит дважды.)

3. Попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме.



(После дождичка в четверг.)

Х. Забавный магазин.

Какой из предметов, находящихся на столе – лишний? Почему?

XI. Подведение итогов, награждение победителей.