

Сценарій

Інтелектуальна гра

БРЕЙН-РИНГ з інформатики.

Ведучий: _____.

Учасники: дві команди по 5 учнів з _____ та _____ класів.

Жюрі:

- _____
- _____
- _____
- _____

Хід гри

Мелодія Strauss - Also Sprach Zarathustra.mp3.

Вступне слово ведучого

21 століття! 21 століття! 21 століття!

Швидкий розвиток комп'ютерної техніки й різноманітного програмного забезпечення – одна з характерних особливостей сучасного періоду розвитку людства.

Технології, де основним компонентом є комп'ютер, проникають практично у всі сфери людської діяльності. Те, що ще недавно здавалося фантастикою, тепер, завдяки науково-технічному прогресу, особливо прогресу в області комп'ютерних технологій, стало реальністю.

Комп'ютерні технології використовуються у видавництвах і великих бібліотеках, в банках і на складах, в системах зв'язку і системах керування транспортом, податкових інспекціях і в сфері розваг. Зараз практично неможливо уявити сучасний офіс без повсякденного широкого застосування комп'ютера. Комп'ютер став невід'ємним атрибутом робочого місця робітників багатьох професій.

Ми користуємося комп'ютером на уроках та вдома, готуємо домашні завдання та просто розважаємося. Але все ж одне з найважливіших завдань комп'ютера – допомагати у навчанні.

- А чи багато ви знаєте про комп'ютер?
- Чи задумуєтеся ви над тим, хто був творцем перших комп'ютерів?
- Чи є в комп'ютера серце та чи вміє він говорити?
- А може в ньому є двигун внутрішнього згорання і нам потрібно доливати пальне?

На всі ці запитання вам дадуть вичерпні відповіді наші юні знавці інформаційних технологій. Але вони не просто тут зібралися, а зібралися, щоб в чесній інформаційній боротьбі здобути звання кращих знавців інформатики.

Отже, **БРЕЙН-РИНГ з інформатики** я вважаю відкритим.

Сьогодні змагаються дві команди знавців інформатики:

команда _____ класу та команда _____ класу.

Тому давайте з ними познайомимосся.

Прошу представитися команду _____ класу. (команда демонструє свою назву та девіз)

Прошу представитися команду _____ класу. (команда демонструє свою назву та девіз).

А тепер УВАГА!

Правила гри:

Змагання відбуватимуться в три тури.

Перший тур складається з запитань по історії розвитку обчислювальної техніки. *(За кожну правильну повну відповідь зараховується 1 бал).*

Другий тур складається з запитань по будові комп'ютера, спрямовані на ваше вміння розгадувати загадки та спритність. *(За кожну правильну повну відповідь зараховується 1 бал).*

Третій тур – реванш, або остаточна перемога. *(Завдання творчого характеру, за кращу повну відповідь команда може отримати до 5 балів).*

Кожне запитання я проголошую два рази, після цього лунає звуковий сигнал.

На розмірковування дається 1 хв.

Якщо команда знає правильну відповідь, то капітан команди піднімає руку. Команда, яка підняла руку першою, має право відповідати.

Якщо команда дала невірну відповідь, то команді-суперниці надається можливість 1 хвилини на роздуми та право на відповідь.

Перший тур

1. Назвіть і покажіть найдавніший обчислювальний прилад.

(Пальці).

2. Такими обчислювальними приладами користувалися років 30 тому, а назва його нагадує один з розділів математики. Назвіть цей прилад.

(Арифмометр).

3. Відгадайте загадку: "Худе, всі ребра видно, а рахувати може".

(Рахівниця).

4. Чому на всіх дрютиках рахівниць по 10 кісточок, а на одній тільки 4?

(Так відокремлюють, наприклад, гривні від копійок).

5. Цей обчислювальний прилад використовували стародавні народи, зокрема китайці.

Протягом середніх віків він широко використовувався у Європі. Як він називається?

(Абак).

6. За даними японської статистики саме через нього японські школярі прогулюють уроки математики.

(Мікрокалькулятор).

8. Програміст Пажитков придумав цю розвагу на радість дітям і дорослим. Про що йде мова?

(Тетріс).

9. Скільки байт має слово "інформатика"?

(1 символ – це 1 байт, отже 11 байт)

10. В інформації множення часто позначають символом * . Чому так роблять?
(щоб не переплутати з літерою „х”).

Закінчився перший тур. Поки журі, підводять підсумки за перший тур, зробимо відео-паузу.

Залежність Від Соціальних Мереж

Відеоролик Залежність Від Соціальних Мереж.тр4.

Шановні судді оголосить результати першого туру! Привітаємо переможців першого туру!

Ну як, суперники, ви трохи відпочили, то тепер починаємо другий тур.

Другий тур

1. Якщо треба знову й знову
Вести з комп'ютером розмову,
Є помічник – "тваринка" в нас,
Що допоможе нам всяк час.
(Миша).

2. Якщо ви поїдете до Каліфорнії, будете там працювати з комп'ютером і протягом 2 годин жодного разу цього не зробите, то вас оштрафують на 500 доларів. Що саме ви повинні зробити, щоб уникнути штрафу?
(Обов'язкову перерву для відпочинку).

3. Про нього знаємо ми нині:
З ним справу мають в медицині.
Біолог з ним теж справу має,
А комп'ютер від нього страждає.
(Вірус).

4. З ним справу має архітектор,
З ним справу має будівник.
Хто за комп'ютером працює,
До нього теж давно вже звик.
Скажіть, про що іде тут мова -
Назвіть одне англійське слово.
(Windows).

5. В одному кілограмі тисяча грам, в одному кілометрі тисяча метрів, а скільки байтів у одному кілобайті?
(1024).

6. Ця всесвітня мережа
Стільки знає – просто жах!

З нею вчись ти працювати –
Теж багато будеш знати.
(Інтернет).

7. Хто хоче щось запам'ятати –
В блокнот свій може записати.
Комп'ютер теж немов блокнот –
Не має з пам'яттю турбот.
А як називають комп'ютер-блокнот?
(Ноут-бук).

8. Спочатку так називали місто у Великобританії, потім рушницю, а тепер так називають важливу частину комп'ютера.
(Вінчестер).

Закінчився другий тур. Поки журі, підводять підсумки за другий тур та загальну кількість балів.

А тепер ми перейдемо до третього туру.
Реванш, або остаточна перемога!

Третій тур

Проводиться розповідь на тему: "Чи допомагає мені комп'ютер в навчанні?".
(На підготовку аргументів надається 5 хвилин, а на виступ 2 хвилини).

Відеоролик Париж. Музей інформатики.тр4.

Фінал

Просипо журі підвести підсумки за третій тур та оголосити переможців.

Журі підводить остаточний підсумок, оголошується кінцевий результат змагання, вітають переможців.

Мелодія фонова.тр3.

На цьому я оголошую **БРЕЙН-РИНГ з інформатики** закритим!
Вивчайте інформатику! До побачення!