**Игра «Турнир интеллектуалов»**

**Цели:**

* развитие устойчивого интереса к информатике,
* развитие творческой активности учащихся,
* расширение связей с другими предметами,
* повторение и закрепление учебного материала,
* воспитание уважения к сопернику,
* принимать решения в нестандартной ситуации,
* научить ребят работать в группе и индивидуально,
* развивать внимание и находчивость,
* расширять кругозор учащихся
* **Сценарий игры**

Игра проводится между двумя смешанными командами 7-8 класса (это ребята увлечённые информатикой из разных классов).
Приглашается жюри для оценки результатов конкурсов.
Ведущий раздаёт участникам игры бумаги и ручки, жюри задания конкурсов с правильными ответами.

* В каждой команде по 5-7 человек. В игре задействованы помощники из учеников обоих классов, зрители (болельщики). Ведущий – учитель.

**Оборудование и материалы:**

* презентация
* экран и проектор
* листы с заданиями конкурсов для команд и болельщиков
* бланк для жюри
* листы ответов для жюри

**Организация мероприятия**

2 команды по 5-7 человек в каждой.

**Ход игры**

1. **Организационный момент.**

**Эпиграф** “Кто владеет информацией, тот управляет миром”

**Учитель.**  Добрый день! Мы приветствуем Вас на КВН: **«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.

правила игры:

1. За каждый правильный ответ команда получает баллы. Причем принимаются только те ответы, которые прозвучали, после того как вы подняли руку.
2. Если ответ не правильный – могут отвечать другие команды и та, которая ответит верно, получает баллы.
3. Болельщики, своим участием в предлагаемых им заданиям, могут принести своей команде дополнительные баллы.
4. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.

За работой КВН будет следить уважаемое жюри.

Представление членов жюри\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

И, конечно же, команды будут опираться на поддержку болельщиков. Поприветствуем болельщиков.

Поприветствуем наших дорогих гостей.

* 1. **Конкурс:  Домашнее задание «Визитка команд»**
	Каждая команда заранее получает домашнее задание, выбирает командира, готовит визитку команд (имя, девиз,  песня или стих, эмблема).
	Жюри оценивает команды по 5 балльной системе. Оценивается оригинальность, творчество, новизна, качество выполнения задания,

**1 тур**  **«Анаграмма»**

Из букв на экране составить слово, связанное с информатикой. Необходимо использовать все буквы и только один раз. Команды отвечают по одному слову, по очереди. За каждое правильно составленное слово команда получает 1 балл. На подготовку дается 4 мин.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Слово: | Ответ: | Слово: | Ответ: |
| ретьюпомк | компьютер | чесвентир | винчестер |
| вредайр | драйвер | красен | сканер |
| демом | модем | локитайб | килобайт |
| лайф | файл | схеромикма | микросхема |
| ротином | монитор | аниш | шина |
| атексид | дискета | пямьта | память |
| нирперт | принтер | уншаикни | наушники |

**1)МАПРОМГРА -** программа

**2)ИНВЧРЕТСЕ -** винчестер

**3)РЕНАКС -** сканер

**4)ТЮРЕЬПОМК -** компьютер

**5)СОРЦОЕСПР -** процессор

**6)ВЕРАЙДР -** драйвер

**7)КИПЬЛЕС -** пиксель

**8)ФЕСЙРЕТНИ -** интерфейс.

9) **Реверс** – сервер.

10) **Среда**- адрес

11) **Стригер** -  регистр

### Прежде чем начать второй тур, я дам задание болельщикам команд. Они должны будут отгадать загадки, написав ответы на все загадки и по первым буквам ответов на загадки составить слово и сдать свои ответы жюри. Баллы будут зачислены той команде, за которую болеете.

Карточка 1.

1. Ответ: Монитор

* Без рук рисует, без зубов кусает. (Мороз)
* Сер, да не волк, длинноух, да не заяц, с копытами, да не лошадь. (Осел)
* Между двух светил посередине один. (Нос)
* Она вкусна и хороша – что красная, что из кабачка. (Икра)
* Бывает круглым, бывает квадратным, бывает с изюмом, бывает с маслом. Его обожают все дети на свете. (Торт)
* Прижавшись тесно к брату брат, в зеленых гнездышках сидят. Гнездышки искусные, а братишки вкусные. (Орехи)
* В сенокос – горька, а в мороз сладка. Что за ягодка? (Рябина)

2. Ответ: Принтер

* Весной в цветном сарафане лежит, зимой в белой рубашке спит. (Поле)
* Поднялись ворота – всему миру красота. (Радуга)
* Она и пахучая, она и плакучая, ветки наклоняет, от взоров скрывает. (Ива)
* В клубке живут, в ушко запрыгивают. (Нитки)
* Кланяется, кланяется, придет домой – растянется. (Топор)
* Она как еж, но больше ростом, и нос длиннее у нее. (Ехидна)
* С виду красна, раскусишь – бела. (Редиска)

### 2  тур.  Он  называется  "Дальше,  дальше,  дальше..."

Сейчас мы будем задавать вопросы, а вы должны быстро давать на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше".

**“Дальше, дальше, дальше...” (1 балл правильный ответ) (3 мин)**

**Вопросы для команды 1.**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.
/информатика/
2. Организованная последовательность действий.
/алгоритм/
3. Устройство ввода информации.
/клавиатура/
4. Сколько байт в одном килобайте.
/1024/
5. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.
/сканер/
6. Минимальная единица измерения кол-ва информации.
/бит/
7. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране
/курсор/

**Вопросы для команды 2.**

1. Центральное устройство компьютера
/процессор, системный блок/
2. Сколько бит в одном байте
/8/
3. Поименованная область внешней памяти
/файл/
4. Программы для подключения внешней памяти. Например, принтер без нее не будет печатать.
/драйверы/
5. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам
/вирус/
6. Что является носителем информации: клавиатура; мышь; магнитный диск; принтер. (Ответ: магнитный диск)
7. Перечень файлов
/каталог/

**3 тур «Ответ в тексте»**

В приведенных текстах идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Пример: “Этот **процесс ор**нитологи называют миграцией” –  процессор. В следующий тур проходит участник, справившийся с заданием быстрее.

Виды информации:

1) Я его привез в указанное место, но там никого не оказалось.

2) Когда-то он работал в идеологическом отделе.

3) Он сказал: “Пройдите к стене”.

4) Оказалось, что граф и Казанова – одно и тоже лицо.

**4 тур «Всего одна буква»**

*Задание для 1-ой команды*

К перечисленным словам необходимо добавить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами

1. *Иск* ***(Диск)***
2. *Кран* ***(Экран)***
3. *Око* ***(Окно)***
4. *Папа* ***(Папка)***
5. *Сет* ***(Сеть)***
6. *Форма* ***(Формат)***
7. *Ставка* ***(Вставка)***

*Задание для 2-ой команды*

Из перечисленных слов необходимо удалить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами:

1. *Бинт* ***(Бит)***
2. *Оплата* ***(Плата)***
3. *Спорт* ***(Порт)***
4. *Спринтер* ***(Принтер)***
5. *Тесто* ***(Тест)***
6. *Шифер* ***(Шифр)***
7. *Белок* ***(Блок)***

*Задание для болельщиков*

В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами:

1. *Бант* ***(Байт)***
2. *Болонка* ***(Колонка)***
3. *Драйзер* ***(Драйвер)***
4. *Писк* ***(Диск)***
5. *Хобот* ***(Робот)***
6. *Уборка* ***(Сборка)***
7. *Штифт* ***(Шрифт)***

**5 тур «Полуфинал»**

*Задание 1*

Расставив правильно пробелы в предложенных фразах, вы получите известные русские пословицы:

1. В сякс в оегос час тьяку знец (Всяк своего счастья кузнец) – показать как пример
2. С мел огоп уляб оит ся (Смелого пуля боится).
3. Нас ерди тыхво дув озят (На сердитых воду возят).
4. Ус трах агл аза в ели ки (У страха глаза велики)

*Задание 2*

Попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме.

Пылкие сердечные чувства

Избранник в поле зрения?

Полное забвение

Нет

Да

(С глаз долой – из сердца вон)

 **Конкурс:  Конкурс капитанов**
А пока команды готовятся, на сцену приглашаются капитаны команд.  Вам необходимо найти в таблице слова, связанные с информатикой. На подготовку – 3 минуты.  За каждое найденное слово –
1 балл.



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

Значит название **конкурса «Строение клавиатуры»**.

Сейчас мы проверим, как наши ребята знают устройство ввода информации «Клавиатуру».
На столе лежат карточки с загадками. Каждая команда берет по четыре карточки и готовит ответы в течение 1 минуты. Начинает читать свою карточку с правильным ответом та команда, которая первая отгадала загадку про клавиатуру. За каждую правильно решенную загадку команда получает 2 балла.

**Карточка 1**
Чтоб большую написать,
Надо нам …... нажать; (Caps Lock)
Чтоб малютку получить,
Надо …... отключить. (Caps Lock)

**Карточка 2**
И другой есть вариант.
Нужен здесь большой талант.
Букву мы большую пишем.
Точно делай то, что слышишь:
держи,…… не отпускай (Shift)
И на букву нажимай!

**Карточка 3**
Перейти на русский шрифт
Нам помогут …… и …… !
(Ctrl и Shift, Alt и Shift)

**Карточка 4**
В конец строчки прыгнуть всем
…… поможет без проблем! (End)

**Карточка 5**
У Del альтернатива есть.
Это клавиша ……! (Backspasе)

**Карточка 6**
А в начало чтоб попасть,
Надо срочно …… нажать! (Home)

**Карточка 7**
На другую строчку, может,
…… перейти поможет? (Enter)

**Карточка 8**
Написали предложение –
Ах, как сложно, ох, мучение!
Чуть оплошность допустили –
И ошибку получили.
Что же делать нам теперь?
Нам поможет только …...! (Del)
Под ошибку подведи
ты курсор
И …... нажми – (Del)

Слово предоставляется жюри.

**Ведущий:**
Всем спасибо за вниманье.
За задор и звонкий смех,
За огонь соревнованья,
Обеспечивший  успех.

Вот  настал момент прощанья,
Будет краткой  наша речь  —
Говорим мы: «До свиданья,
До счастливых новых встреч!»