**Игра – викторина «Кто хочет стать IT-ишником»**

Цель игры - викторины: систематизировать знания и умения, полученные в курсе обучения информатики и применить их в новых условиях.

Для сегодняшней игры вам понадобиться и смекалка, и эрудиция, и быстрота реакции и умение анализировать.

Тип урока: комплексное применение знаний и способов действий.

Организационная часть

 Приветствие

 Тема и цель игры

 Представление жюри

Ход игры

Сегодняшнюю викторину судит очень компетентное жюри в составе:

Председатель: человек, который не имеет никакого отношения к информатике, а потому будет очень объективен к участникам:

Члены жюри: студенты группы

Мы вас заранее разделили на 4 команды:

Сейчас Вам нужно определиться с названием команды и выбрать капитана команды (5 минут). Представление команд и капитанов.

1. Конкурс «Эрудит»

 Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)
4. Ноль или единица в информатике (бит)
5. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
6. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
7. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
8. Проблема, которую надо решить (задача)
9. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
10. Графический способ представления информации (блок-схема)
11. Символ - разделитель (пробел)
12. Гибкий магнитный диск (дискета)
13. «Мозг» компьютера (процессор)
14. Взломщик компьютерных программ (хакер)
15. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
16. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
17. Печатающее устройство (принтер)
18. Указатель местоположения на экране (курсор)
19. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
20. Место хранения информации (память)
21. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)
22. Начинающий пользователь (чайник)
23. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
24. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
25. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)

**Предварительный подсчет баллов**.

Одновременно проводятся два конкурса - конкурс «Капитанов» и конкурс для всей команды - конкурс «Дешифратор»

1. Конкурс капитанов

За 5 минут нужно придумать из букв слова ФОРМАТИРОВАНИЕ как можно больше слов.

Капитаны называют слова, не повторяя уже сказанные термины.

1. Конкурс «Дешифратор»

 Команде выдаются карточки с пословицами, которые перефразированы на компьютерный лад. Задача ребят перевести их в общепринятую форму. За верный ответ - 1 балл.

◘ Компьютер – лучший друг. (Книга - лучший друг.)

◘ Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. (Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)

◘ Без компьютера жить, только небо коптить. (Без труда жить, только небо коптить.)

◘ Без винчестера – полсироты, а без материнской платы – и вся сирота.

(Без отца - полсироты, а без матери - и вся сирота.)

◘ Компьютер не принадлежит человеку, а человек принадлежит компьютеру.

(Золото не принадлежит скупому, а скупой принадлежит золоту.)

◘ Компьютер памятью не испортишь.

(Кашу маслом не испортишь.)

◘ Компьютер на столе не для одних только игр.

(Голова на плечах не для одной только шапки.)

◘ По ноутбуку встречают, по уму провожают.

(По одёжке встречают, по уму провожают.)

◘ Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.

(Дарёному коню в зубы не смотрят.)

◘ В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.

(В Тулу со своим самоваром не ездят.)

◘ Кто БЭСМ вспомянет, тому глаз вон.

(Кто старое вспомянет, тому глаз вон.)

◘ Мал микропроцессор (или ноутбук), да дорог.

(Мал золотник, да дорог.)

1. Конкурс «Разгадай ребус» ( за каждое угаданное слово 1 балл)

 курсор

 шифрование

 обработка

хранение

процессор

1. В одной связке

Сейчас вам будет предложено восстановить несколько словосочетаний, относящихся к информатике, устройству и работе компьютера. Будет дано одно слово из сочетания. Необходимо назвать второе слово соответствующего словосочетания.

НАПРИМЕР: оптическая мышь, лазерный диск, …

На выполнение этого задания вам отводится 5 мин.

Администратор … сети

Виртуальная … реальность

Графический … файл, редактор

Жесткий … диск

Загрузочная … дискета

Звуковая … колонка

Информационные … технологии, системы

Лицензионная … программа

Магнитный … диск

Материнская … плата

Матричный … принтер

Носитель … информации

Оперативная … память

Операционная … система

Оптический … диск

Персональный … компьютер

Сетевая … плата

Системный … блок

Соединительный … кабель

Струйный … принтер

Трехкнопочная … мышь

Функциональная … клавиша

Центральный … процессор

Электронная … почта

1. Конкурс «Странный язык»

Недавно был открыт новый, неизвестный компьютерный язык. Удалось понять только 3 фразы:

Фраза на компьютерном языке «каля маля» в переводе на русский означает «красное солнышко», «фаля маля баля» - «большая красная груша», «цаля баля» - «большое яблоко».

Ваша задача за 5 мин. выяснить как на этом языке записать слова: ГРУША, ЯБЛОКО, СОЛНЫШКО.

Ответ: ГРУША – фаля

ЯБЛОКО – цаля

СОЛНЫШКО - каля

1. Конкурс «Отищи слово»

В данном конкурсе вам будут предложены 10 предложений. Ваша задача состоит в том, чтобы в этих предложениях найти 10 терминов, относящихся к информатике. Например:

ПРИМЕР: В чем был смысл, Эшби так и не понял.

 Слэш (смыСЛ, ЭШби) – название символа «/»

На выполнение этого задания вам отводится 10 мин. 1 балл за правильное слово.

1. Этот **процесс ор**нитологи называют миграцией.
2. Пото**м они тор**жествовали и радовались, как дети.
3. Несмотря на это его фе**ска не р**аз падала с головы. (Феска – мужской головной убор в виде усеченного конуса с кисточкой, распространенный в некоторых странах Ближнего Востока и Северной Африки)
4. Река Дне**пр интер**есна тем, что на ней имеются несколько гидроэлектростанций.
5. По просьбе хозяина квартиры **мы шка**ф сдвинули в угол.
6. Этот старинный ко**мод ем**у достался в наследство от бабушки.
7. Я его приве**з в ук**азанное место, но там никого не оказалось.
8. Когда-то он работал **в идео**логическом отделе.
9. Он сказал «Пройдем**те к ст**ене».
10. Оказалось, что **граф и Ка**занова – одно и то же лицо.