Интеллектуальная игра по информатике "Турнир знатоков"

**Ход игры**

*Игра сопровождается показом презентации.*

*Звучит музыкальная увертюра. Выходят ведущие. Команды занимают свои места.*

**Ведущий 1.** Добрый день, дорогие друзья!

**Ведущий 2.** Мы рады приветствовать вас на интеллектуальной игре “Турнир знатоков”, которая проводится для учеников 7, 8, 9 классов в рамках недели информатики.

В нашей игре вас ждут вопросы по следующим темам курса информатики: “История информатики и вычислительной техники”, “Устройство компьютера”, “Представление информации”, “Компьютерные сети” и “Алгоритмизация и программирование”.

**Ведущий 1.** В начале игры на экране вам будет показано табло, на котором разными цветами будут обозначены вопросы по разным темам. Вопросы по теме “История информатики и вычислительной техники” выделены жёлтым цветом, “Устройство компьютера” – зелёным, “Представление информации” – красным, “Компьютерные сети” – синим, “Алгоритмизация и программирование” – оранжевым. Вам даётся одна минута для запоминания расположения вопросов на табло. Далее команда называет номер вопроса. Вопрос появляется на экране. Команде даётся 1 минута на обсуждение. Через минуту команда должна дать ответ на вопрос. За правильный ответ присуждается 1 балл. Если команда не даёт ответа или ответ неправильный, то вопрос передаётся другой команде. В случае подсказок из зала ответ команды не засчитывается.

У вас на столах лежат таблицы с номерами вопросов. В этих таблицах команда может вычёркивать вопросы, которые уже были заданы.

**Ведущий 2.** Игра проводится в 3 раунда. В каждом раунде команда отвечает на три вопроса. Две команды с лучшими результатами выходят в финал. В финале капитанам команд будет предложено по одному вопросу, который оценивается в 3 балла. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

**Ведущий 1.** Напоминаем вам, что во время игры команды отвечают на вопросы по очереди согласно жеребьёвке.

**Ведущий 2.** Желаем всем удачи!

**Ведущий 1.** В сегодняшней игре ваши знания оценивают…

*Представление жюри.*

**Ведущий 2.** В игре участвуют 4 команды по 6 человек.

Представляю участников сегодняшней игры:

* Команда “Эрудиты”, капитан команды…
* Команда “Умники”, капитан команды…
* Команда “Инфознайки”, капитан команды…
* Команда “Интеллектуалы”, капитан команды…

*Во время представления члены команды встают, хором читают девиз, а капитан демонстрирует эмблему.*

**Ведущий 1.** Игру проведут для вас…

*Ведущие представляют друг друга.*

**Ведущий 2.** Прошу капитанов команд подойти к столу жюри для проведения жеребьёвки.

*Жеребьёвка.*

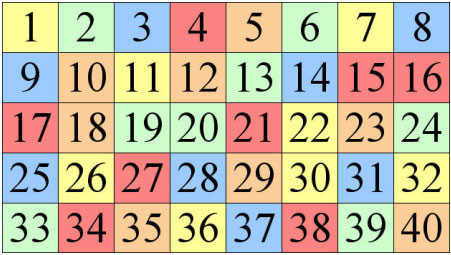
*Жюри оглашает результаты жеребьёвки.*

**Председатель жюри.** Уважаемые участники!

Глядя на вас, могу с уверенностью сказать, что вы очень заинтересованы принять участие в этой игре, хотя некоторые из вас испытывают небольшое волнение. Кроме того, ваши глаза говорят о готовности начать игру и поразить соперников своими знаниями.

**Ведущий 1.** Итак, начнём игру!

*На экране демонстрируется табло.*



*Через минуту звучит короткий сигнал.*

**Ведущий 2.** Минута прошла.

**Ведущий 1. 1-й раунд.**

**Ведущий 2.** Капитан команды “Умники” *(первой команды по жребию)*, назовите номер вопроса.

*Команды по очереди отвечают на вопросы.*

**Ведущий 1.** 1-й раунд завершён. Объявляется перерыв.

**Ведущий 2.** Предлагаем зрителям и болельщикам игру “Отгадай пословицу”. По предложенной фразе вам нужно отгадать пословицу, которая в ней зашифрована.

Пример: Компьютер памятью не испортишь. ? Кашу маслом не испортишь.

|  |  |
| --- | --- |
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты | Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты |
| 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 |
| Не Intel’ом единым жив процессорный мир | Не хлебом единым жив человек |
| Мал микропроцессор, да дорог | Мал золотник, да дорог |
| Всякий кабель своё гнездо любит | Всякая птица своё гнездо любит |
| Семь раз подумай – один раз апгрейдируй | Семь раз подумай – один раз скажи |
| Утопающий за “F1” хватается | Утопающий за соломинку хватается |
| Не всё Windows, что висит | Не всё золото, что блестит |

*Вручение призов учащимся, давшим правильные ответы.*

**Ведущий 1.** Уважаемые зрители!

Давайте ещё раз поприветствуем наши команды, которые в течение всей игры демонстрируют нам свои знания, сообразительность, находчивость, смекалку.

**Ведущий 2. 2-й раунд.**

*Вопросы – ответы команд.*

**Ведущий 1.** 2-й раунд завершён. Объявляется перерыв.

**Ведущий 2.** Продолжаем отгадывать пословицы.

|  |  |
| --- | --- |
| Семь бед – один “Reset” | Семь бед – один ответ |
| Ищущий ОС без изъяна останется без ОС | Ищущий друга без изъяна останется без друга |
| Плоха та мышка, которая одну кнопку имеет | Плоха та мышка, которая одну норку имеет |
| Бит байт бережёт | Копейка рубль бережёт |
| Отформатировать винчестер – секунда, а восстановить – года | Сломить дерево – секунда, а вырастить – года |
| Не клавиатура печатает, а ум | Не перо пишет, а ум |
| Не идентификатор красит файл, а файл идентификатор | Не имя красит человека, а человек имя |
| Два раза подумай, один раз удали | Два раза подумай, один раз скажи |
| Удаляй по файлику, наберёшь Корзину | Собирай по ягодке, наберёшь кузовок |
| Наудалял с три Корзины | Наврал с три короба |
| Файлы не удаляются. (На самом деле ПК файлы вообще не удаляет. Он просто удаляет в таблице размещения файлов пометку о том, где этот файл хранится) | Рукописи не горят |
| Что из Корзины удалено, то пропало | Что с возу упало, то пропало |

*Вручение призов учащимся, давшим правильные ответы.*

**Ведущий 1. 3-й раунд.**

*Вопросы – ответы команд.*

**Председатель жюри.** По итогам трёх раундов места распределились следующим образом: 1 место – команда “Эрудиты” с суммой баллов 9, 2 место – команда “Инфознайки” – 8 баллов, 3 место – команда “Интеллектуалы” – 6 баллов, 4 место – команда “Умники” – 5 баллов.

В финал выходят “Эрудиты” и “Инфознайки”.

**Ведущий 2. Финал – конкурс капитанов.**

*Проводится жеребьёвка среди капитанов.*

**Ведущий 1.** Уважаемые капитаны!

Вы защищаете честь своей команды. Постарайтесь справиться с последним заданием и принести своей команде 3 балла.

*Вопросы – ответы капитанов.*

**Ведущий 2.** Давайте ещё раз подарим дружные аплодисменты нашим знатокам, ведь они доказали, что обладают разносторонними знаниями, чувством юмора, умеют мыслить и фантазировать.

*Аплодисменты.*

**Ведущий 1.** Для объявления итогов конкурса слово предоставляется председателю жюри…

**Председатель жюри.** Победителем интеллектуальной игры “Турнир знатоков” объявляется команда “Инфознайки”, которая набрала 11 баллов. Второе место присуждается команде “Эрудиты” с 9 баллами.

*Вручение дипломов, сертификатов и призов.*

**Ведущий 2.** Благодарим участников за великолепную игру, жюри за беспристрастное судейство, всех присутствующих за поддержку.

**Ведущий 1.**

Увы! Пришла пора  
Нам расставаться.  
Закончилась игра,  
И будем мы прощаться.  
Хочу сказать: “Ты не грусти,  
Ведь будут встречи впереди”.

**Ведущий 2.** До свидания! До новых встреч!

*Звучит музыка. Зрители и участники покидают зал.*

**Вопросы для проведения игры**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Вопрос | Ответ |
| **История информатики и вычислительной техники** | | |
| 1 | С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова *алгоритм*? | Аль-Хорезми |
| 2 | Кто считается автором самого древнего алгоритма? | Евклид |
| 3 | Кого называют первой в истории женщиной-программистом? | Аду Лавлейс |
| 4 | Кто является основоположником математической логики? | Джордж Буль |
| 5 | Когда был создан первый арифмометр – механическое счетное устройство? | В XIX веке |
| 6 | Когда была создана первая в мире электронно-вычислительная машина ENIAC? | В 1946 году |
| 7 | Когда фирма Intel создала первый в мире микропроцессор? | В 1971 году |
| 8 | Когда фирмой IBM были созданы персональные компьютеры? | В 1982 году |
| **Устройство компьютера** | | |
| 9 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2175.jpg | Винчестер |
| 10 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2176.jpg | Дисковод |
| 11 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2177.jpg | Сканер |
| 12 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2178.jpg | Клавиатура |
| 13 | Название какого устройства в компьютере с английского языка дословно переводится как “радостная палка”? | Джойстик (от англ. *joy* – радость, *stick* – палка) |
| 14 | Название какой детали компьютера переводится как “маленький чертеж”? | Микросхема |
| 15 | Найдите “лишний” термин в приведенной группе терминов:  драйвер, принтер, монитор, звуковые колонки, графопостроитель | Драйвер |
| 16 | Когда появился манипулятор “мышь”, то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа | Колобок |
| **Представление информации** | | |
| 17 | Какое “современное” число в Древней Руси называли *четыре-дцать*? | 40 |
| 18 | Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру, давшему команду: “По порядку номеров – рассчитайся”? | В какой системе счисления считать? |
| 19 | Как называется число, определяющее систему счисления? | Основание |
| 20 | Кто является изобретателем системы кодирования информации, использующей два символа – точку и тире? | Морзе |
| 21 | Вам, конечно, известна детская песенка:  Точка, точка, запятая –  Вышла рожица кривая.  Палка, палка, огуречик –  Получился человечек.  Суть какого представления графической информации характеризуют слова этой песенки? | Векторного представления графической информации |
| 22 | Какой цифры нет в девятеричной системе счисления? | 9 |
| 23 | В какой системе счисления записано число 1AF? | В шестнадцатеричной |
| 24 | Расположить приведенные числа, записанные в различных системах счисления, в порядке их возрастания:  368, 1001012, 1304 | 1304 (2810), 368 (3010), 1001012 (3710) |
| **Компьютерные сети** | | |
| 25 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2179.jpg | Интернет |
| 26 | В каких единицах измеряется скорость передачи информации? | В битах в секунду |
| 27 | Как называется программа, предназначенная для просмотра Web-страниц? | Браузер |
| 28 | Как называется компьютер в сети, предоставляющий свои услуги другим компьютерам? | Сервер |
| 29 | Назовите конфигурацию (топологию) локальной компьютерной сети, в которой все рабочие станции соединены непосредственно с сервером | Радиальная |
| 30 | Какое расширение имеют файлы, хранящие Web-страницы? | .htm |
| 31 | Назовите протокол, предназначенный для передачи файлов в компьютерных сетях | FTP |
| 32 | Как называется организация, предоставляющая доступ к Интернету? | Провайдер |
| **Алгоритмизация и программирование** | | |
| 33 | Разгадайте ребус:  http://festival.1september.ru/articles/631621/Image2180.jpg | Программист |
| 34 | Название какой системной программы с английского языка переводится как “переводчик”? | Транслятор (от англ. *translate*– переводить) |
| 35 | Какой элемент программы с английского языка переводится как “устанавливающий личность”? | Идентификатор (от англ. *identification* – установление личности) |
| 36 | Как называется совокупность четко определенных правил для решения задачи за конечное число шагов? | Алгоритм |
| 37 | Как называется алгоритм, записанный на языке, “понятном” компьютеру? | Программа |
| 38 | Найдите “лишний” термин в приведенной группе терминов:  оператор цикла, оператор присваивания, драйвер принтера, оператор ввода данных, условный оператор | Драйвер принтера |
| 39 | Назовите структурный элемент блок-схемы алгоритма, которому в программе соответствует полный условный оператор | Ветвление |
| 40 | Как называется программная конструкция, обеспечивающая повторение одних и тех же операций? | Цикл |