Викторина по информатике для 5–6-х классов

* Слободян Олег Ярославович *учитель информатики*

**Ведущий:***Добрый день, дорогие друзья, уважаемые коллеги и гости нашей викторины! Мы рады приветствовать всех собравшихся в этом классе. Сегодня здесь будут состязаться две команды. Им предстоит пройти ряд испытаний, в ходе которых они смогут показать свои знания по информатике и умение применять их в нестандартных условиях. Участники команды, набравшей большее количество баллов и занявшей первое место, получат грамоты, на основании которых им будут выставлены оценки “отлично” по информатике. Судить конкурсы будет наше многоуважаемое жюри.*

*Внимание! Викторина по информатике начинается!*

КОНКУРС 1. **“Самый умный”.**

**Ведущий:***Вопросы представлены в устной форме и задаются по – очереди каждой команде. Если команда правильно отвечает на вопросы, ей дается 1 балл, если не отвечает, то вопрос переходит команде соперников и у нее есть возможность заработать дополнительный балл*.

1. Какой магнитный носитель имеет форму пиццы? *(Жесткий, компакт-диски)*
2. Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств? *(Операционная система)*
3. Оно есть как у файла, так и у человека. *(Имя)*
4. Как долго хранится информация в постоянной памяти компьютера?
*(До перезаписи или вечно)*
5. Сколько различных символов содержится в сообщении из двух символьного алфавита? *(Два)*
6. Когда “арбуз” меньше “яблока”? *(Когда сравниваем количество букв в словах)*
7. Какой национальности был автор первого арифмометра, великий французский математик Блез Паскаль? *(Француз)*
8. Как долго хранится информация в оперативной памяти компьютера? *(До выключения компьютера)*
9. Сколько времени вам потребуется для создания изображения в простейшем музыкальном редакторе? *(Нельзя создать рисунок в музыкальном редакторе)*
10. И нота, и язык программирования. *(СИ)*
11. И военный, и строительный, и системный в персональном компьютере (Б*лок)*
12. И семейный, и военный, и файловый *(Архив)*
13. И на стадионе, и у круга, и на магнитном диске в персональном компьютере *(Сектор*)
14. И место для стоянки и разгрузки судов, и точка подключения внешних устройств к шине компьютера (П*орт)*
15. И город в Англии, и марка ружья, и разговорное название жесткого диска *(Винчестер))*
16. Как называется главная плата компьютера? *(Материнская))*

КОНКУРС 2. **“Анаграмма, или переставь буквы и получи слово”**

**Ведущий:***Вам будут предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает 5 баллов.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Задание 1 *Элементы компьютера*** | ***Правильные ответы:*** |
| ТиромонРоссоцерпСкойджитШакымТеррипнАлатувикраТьмапяМомед | МониторПроцессорДжойстикМышкаПринтерКлавиатураПамятьМодем |

|  |  |
| --- | --- |
| **Задание 2 *Элементы мультимедиа*** | ***Правильные ответы:*** |
| ВузкЕдовиСтектФигарак | ЗвукВидеоТекстГрафика |

|  |  |
| --- | --- |
| **Задание 3 *Разные термины*** | ***Правильные ответы:*** |
| РокурсЗабацМентудокТайбУрсивЛайфМаропграм | КурсорАбзацДокументБайтВирусФайлПрограмма |

КОНКУРС 3. **“Ответ ищи в приведенных рисунках”**

**Ведущий:***В приведенных картинках определите компьютерный термин. На экране последовательно будут появляться подсказки. Если вы отгадаете термин с первой подсказки, то получите 4 балла, со второй – 3 балла, с третьей 2 балла и 1 балл, если были использованы все подсказки. Вопросы задаются по – очереди каждой команде. Последний вопрос задается двум командам сразу, кто быстрее выполнит.*

**1. Какому объекту операционной системы Windows соответствует рисунок?**



*Рисунок 1*

**Словесные подсказки.**

* *Может быть и маленьким и большим.*
* *Легкий.*
* *В него можно собирать грибы.*
* *Используется для хранения ненужной бумаги.*

**Объект, изображенный в других ракурсах:**



*Рисунок 2*

**Объект, принадлежащий к тому же классу, что и отгадываемый.**



*Рисунок 3*

**2. Какому объекту операционной системы Windows соответствует рисунок?**



*Рисунок 4*

**Словесные подсказки.**

* *Иногда ходит, иногда убегает.*
* *Бывает настенный и прикроватный.*
* *Изредка издает резкие звуки.*
* *Без него утром тяжело.*
* *Его заводят.*
* *Ходит весь век, а не человек.*

**Объект, изображенный в других ракурсах:**



*Рисунок 5*

**Объект, принадлежащий к тому же классу, что и отгадываемый.**



*Рисунок 6*

**3. Какому объекту операционной системы Windows и команде многих прикладных программ соответствует рисунок?**

****

*Рисунок 7*

**Словесные подсказки.**

* *Объемный.*
* *Имеет ручку.*
* *С замком в нем можно хранит секреты.*
* *Хороший – кожаный.*
* *С ним ходят в школу и на работу.*

**Объект, изображенный в других ракурсах:**



*Рисунок 8*

**Объект, принадлежащий к тому же классу, что и отгадываемый.**



*Рисунок 9*

**4. Какому компоненту операционной системы Windows соответствует рисунок?**

****

*Рисунок 10*

**Словесные подсказки.**

* *Есть у каждого дома.*
* *Имеет конечности.*
* *Обычно деревянный.*
* *За ним сидят.*
* *На нем находится еда.*

**Объект, изображенный в других ракурсах:**



*Рисунок 11*

**Объект, принадлежащий к тому же классу, что и отгадываемый.**



*Рисунок 12*

**5. Какой команде соответствует виртуальный аналог данного объекта?**



*Рисунок 13*

**Словесные подсказки.**

* *В настоящее время необходимость в нем стремительно падает.*
* *Боится пыли и влаги.*
* *Помещается в карман.*
* *На нем помещается не очень много информации.*
* *Вставляется в дисковод.*

**Объект, изображенный в других ракурсах:**



*Рисунок 14*

**Объект, принадлежащий к тому же классу, что и отгадываемый.**



*Рисунок 15*

КОНКУРС 4. **“Словолов”**

**Ведущий:***Найдите как можно больше слов, имеющих отношение к персональному компьютеру. Двигаться можно вниз, вправо и вверх. Каждое слово принесет команде 1 балл.*



КОНКУРС 5. **Компьютерная головоломка “Переливашка”**

**Ведущий:***Вам будет предложена компьютерная программа. Внимательно ознакомьтесь с условием задачи и приступайте к выполнению. Первые 4 ученика, кто быстрее выполнит задание, принесут своей команде по 3 балла.*

**Имеются 3 сосуда – 8, 3 и 5 литров. Разлить воду по 4 литра, используя только данные сосуды.**

В конкурсе №5 можно использовать программу “Переливашка” предприятия “Роботландия” или программу “Переливашки” из приложения “Логические игры и задачи” Л.Босовой.

**ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Протокол внеклассного мероприятия по информатике**

|  |
| --- |
| **Конкурсы** |
| **Команды** | **Конкурс 1**“Самый умный” (за ответ 1 балл) | **Конкурс 2**“Анаграмма” (оценка за 1 задание – 5 баллов**)** | **Конкурс 3**“Ответ ищи в рисунках” (макс. оценка 4 балла за 1 задание) | **Конкурс 4**“Словолов” (оценка 1 бал за слово) | **Конкурс 5**“Переливашка” (макс. оценка 3 балла) | **Итог** |
| **5-й класс** |   |   |   |   |   |   |
| **6-й класс** |   |   |   |   |   |   |

**Список литературы:**

1. Занимательные задачи по информатике. Задачник. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская.
2. Информатика в увлекательных задачах. Д.М. Златопольский. Библиотечка “Первого сентября”, 2009 г.
3. Занимательные задачи и ребусы по информатике. А.А. Зубрилин. “Информатика в школе”, №3-2007.
4. ПМК “Роботландия”. А.А. Дуванов, 2007 г.