

Правительство Санкт-Петербурга  
Комитет по образованию  
СПБ ГБПОУ «КОЛЛЕДЖ ЭЛЕКТРОНИКИ И ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

---

СОГЛАСОВАНО

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор СПБ ГБПОУ «Колледж  
электроники и приборостроения»

\_\_\_\_\_ Г.И. Воронько

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

**Методическая разработка  
открытого внеклассного мероприятия  
«Турнир знатоков информатики»**

г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
2020г.

Автор: Е.В. Чернаева, преподаватель СПб ГБПОУ «Колледж электроники и приборостроения»

Методическая разработка для проведения внеклассного мероприятия «Турнир знатоков информатики».

СПб ГБПОУ «Колледж электроники и приборостроения». 2020 – 32 с.

В методической разработке представлен план проведения внеклассного мероприятия, мультимедийная презентация.

Методическую разработку внеклассного мероприятия «Турнир знатоков информатики» можно использовать как урок-соревнование среди студентов среднего профессионального образования по программам ППССЗ и ППКРС для повышения интереса к дисциплине «Информатика и ИКТ». Она включает в себя задания теоретической и практической направленности. Теоретическая часть предлагается в виде викторины и логических задач. Практическая часть включает решение задачи средствами табличного процессора Excel.

**Рассмотрено на заседании Методической комиссии**

СПб ГБ ПОУ «Колледж электроники и приборостроения»

Протокол № \_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2020г.

Председатель МК

**Рассмотрено на заседании Методического совета**

Протокол № \_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2020г.

Председатель МС

## **Содержание**

Введение.....	4
План и структура мероприятия .....	5
Ход внеклассного мероприятия «Турнир знатоков информатики».....	7
Заключение.....	20
Литература .....	21
Приложения .....	22

## **Введение**

На современном этапе развития общества информационная культура становится одним из основных показателей общей культуры личности. Судьба каждого из нас всё более зависит от того, насколько мы обладаем способностью своевременно получать, адекватно воспринимать и продуктивно использовать новую информацию в учебной деятельности. Поэтому возрастает значимость информационной культуры и её формирования. Компьютер и компьютерные технологии в наше время так же стали неотъемлемой частью жизни студента.

Сегодня курсам информатики и информационно-коммуникационных технологий в образовательных учреждениях уделяется большое внимание. Развитие подростков и молодежи с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Целью проведения внеклассных мероприятий в форме игры является выработка устойчивых знаний, умений и навыков обучающихся в области информационных технологий, использовании основных компьютерных прикладных программ.

Методическая разработка внеклассного мероприятия «Турнир знатоков информатики» состоит из плана мероприятия, мультимедийной презентации, заданий, приложений.

Настоящая методическая разработка создана для преподавателей информатики и информационных технологий для проведения игр, конкурсов, уроков-соревнований среди студентов в увлекательной форме.

## План и структура мероприятия

Методическая цель: совершенствование методики проведения внеклассных мероприятий в форме соревнования.

Цель: совершенствование информационной культуры студентов, грамотного пользователя персональным компьютером

Задачи:

*Обучающие:*

- систематизация и обобщение знаний теоретического изученного материала в увлекательной форме;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы в прикладных программах: электронные таблицы Excel;
- совершенствование умений решать нестандартные задачи.

*Развивающие:*

- развитие устойчивого интереса к информатике;
- развитие логического мышления;
- активизация познавательной деятельности студентов;
- развитие творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли;
- развитие самостоятельности при применении знаний.

*Воспитательные:*

- воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, умения достойно вести спор;
- воспитание стойкости, воли к победе, находчивости;
- воспитание чувства ответственности.

Вид: внеклассное мероприятие

Форма: соревнование

Требования к знаниям, умениям и навыкам:

Знать: основные понятия информатики, устройство компьютера, виды программного обеспечения, основные приемы хранения и обработки графической, текстовой и табличной информации, понятие, виды и способы записи алгоритмов,

Уметь: выполнять основные приемы создания текстовых объектов и обработки табличной информации (оформление таблицы по образцу, использование адресов ячеек при написании формул, сохранение файла, построение и редактирование диаграмм).

Обеспечение:

1. компьютеры (6 шт.) с установленным программным обеспечением (стандартные программы, пакет Microsoft Office), принтер;
2. листы с заданиями для команд и болельщиков;
3. презентация;
4. бланк для жюри (приложение 1);
5. листы ответов для жюри (приложение 2).

Литература:

1. Д.М. Златопольский "Интеллектуальные игры в информатике", Санкт-Петербург, "БХВ-Петербург", 2004.
2. Периодические издания «Информатика и образование»

### *Интернет-ресурсы*

1. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» : [сайт] – 2003–2020 URL: <http://festival.1september.ru/> (дата обращения 28.01.2020). - Текст : электронный
2. Социальная сеть работников образования : [сайт] – 2010–2018 URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/> (дата обращения 10.01.2019). - Текст : электронный
3. Журналы центра информатизации образования «КИО» : [сайт] – 2008 URL: <http://ipo.spb.ru/journal/index.php?magazines/> (дата обращения 22.01.2018). - Текст : электронный

### Структура занятия:

1. Организационный момент (цели и задачи, мотивация). Для проведения мероприятия потребуется 5 команд по 4-5 человек от каждой группы.
2. Проведение турнира состоит из следующих туров:
  - 2.1. Приветствие команд
  - 2.2. 1 тур - "Дальше, дальше, дальше..."
  - 2.3. 2 тур - "Заморочки из бочки"
  - 2.4. 3 тур – Разминка – Соедини слова
  - 2.5. 4 тур – «Конкурс капитанов» и «Знатоков компьютерной техники»
  - 2.6. 5 тур - «Разгадай ребусы»
  - 2.7. 6 тур - «Программы-профессии» и «программы-должности»
  - 2.8. 7 тур - «Решение уравнений»
  - 2.9. 8 тур «Опознай пословицу».
3. Подведение итогов.

## Ход внеклассного мероприятия «Турнир знатоков информатики»

*Чтобы найти решение, мы должны...  
активизировать ту часть наших знаний,  
пока пассивно хранящихся в памяти,  
которая имеет отношение к данной задаче.*

*Д. Пойа*

**Ведущий:** Добрый день уважаемые студенты, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпиграфа: “Кто владеет информацией, тот владеет миром!” Информация для человека – это, прежде всего, знания.

Разрешите представить вам членов жюри (*идет представление*).

Теперь для того, чтобы познакомиться с нашими командами, мы предлагаем им выполнить первое задание: придумать название команды и девиз (2 минуты), а также выбрать капитана. (*Далее идет представление команд*)

**1 тур - "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) (10 мин)**

### **Вопросы для команды 1.**

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации.  
/информатика/
2. Организованная последовательность действий.  
/алгоритм/
3. Куда попадают скопированные или вырезанные объекты?  
/буфер обмена в оперативной памяти/
4. Набор символов алфавита русского языка.  
/кириллица/
5. Сколько байт в одном килобайте.  
/1024/

### **Вопросы для команды 2.**

1. Минимальная единица измерения кол-ва информации.  
/бит/
2. Группа файлов – это...  
/каталог или папка/
3. Влажность в помещении должна быть...

/40%-60%/

4. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране

/курсор/

5. Алгоритм, записанный на языке программирования

/программа/

### **Вопросы для команды 3.**

1. Центральное устройство компьютера

/процессор, системный блок/

2. Расстояние между рабочими местами

/не менее 1,5 метра/

3. Сколько бит в одном байте

/8/

4. Поименованная область данных на диске

/файл/

5. Три способа записи алгоритмов:

/словесный, графический, программный/

### **Вопросы для команды 4.**

1. Древнегреческие счёты.

/абак/

2. Процесс внесение изменений в набранный текст – это...

/редактирование/

3. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам

/вирус/

4. Минимальный элемент экрана –

/точка – пиксель/

5. Сколько бит в слове ФЛЭШКА?

/48/

### **Вопросы для команды 5.**

1. Компьютерный эквивалент обычной таблицы, состоящей из строк и столбцов, на пересечении которых образуются ячейки, содержащие текст, числовую информацию или формулы

/электронная таблица/

2. Расстояние от экрана монитора до глаз пользователя составляет...

/не менее 45 см/

3. Программы для подключения устройств



/драйверы/

4. Графический способ описания алгоритма –

/Блок-схема/

5. Сколько Мегабайт в одном Гигабайте.

/1024/

**Жюри подводит итоги этого тура**

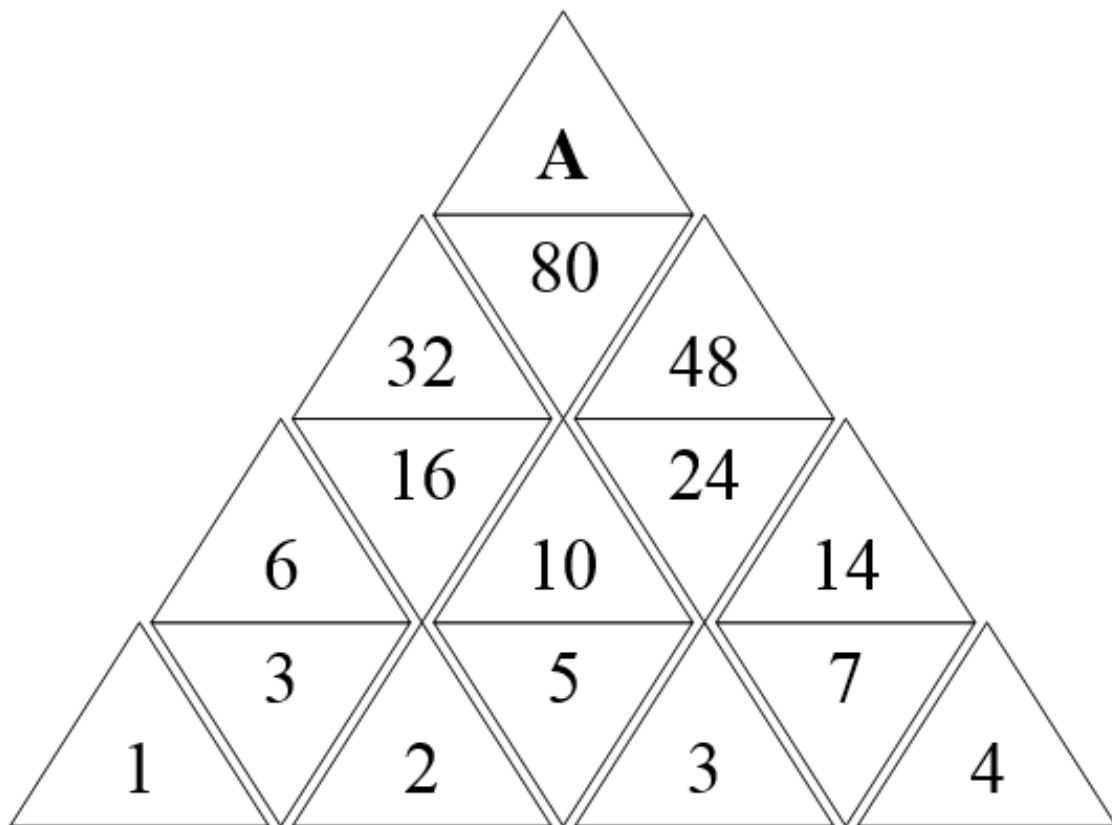
**2 тур - "Заморочки из бочки" (по 5 б. за задачу + по 1 б. за быстр.) (3 мин)**

Сейчас вы по очереди будете доставать бочонки с номерами задач.

**Заморочки**

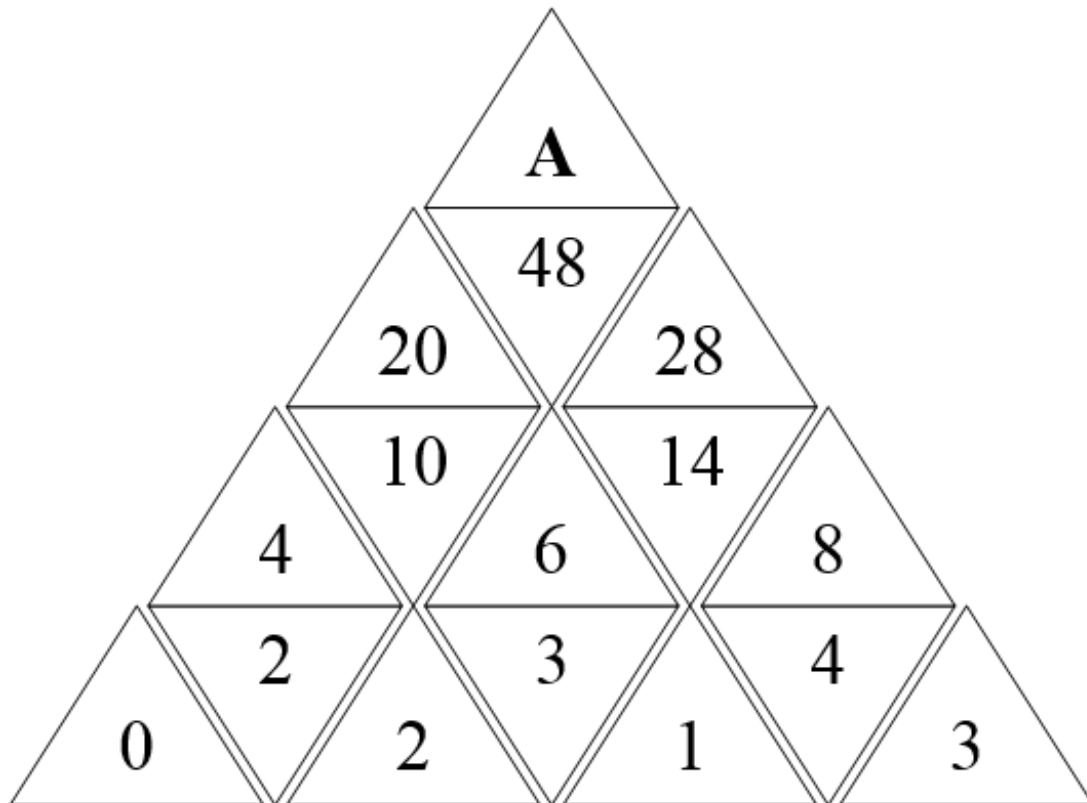
- 1. Задача 1
- 2. Задача 2
- 3. Задача 3
- 4. Задача 4
- 5. Задача 5

**Задача 1.**



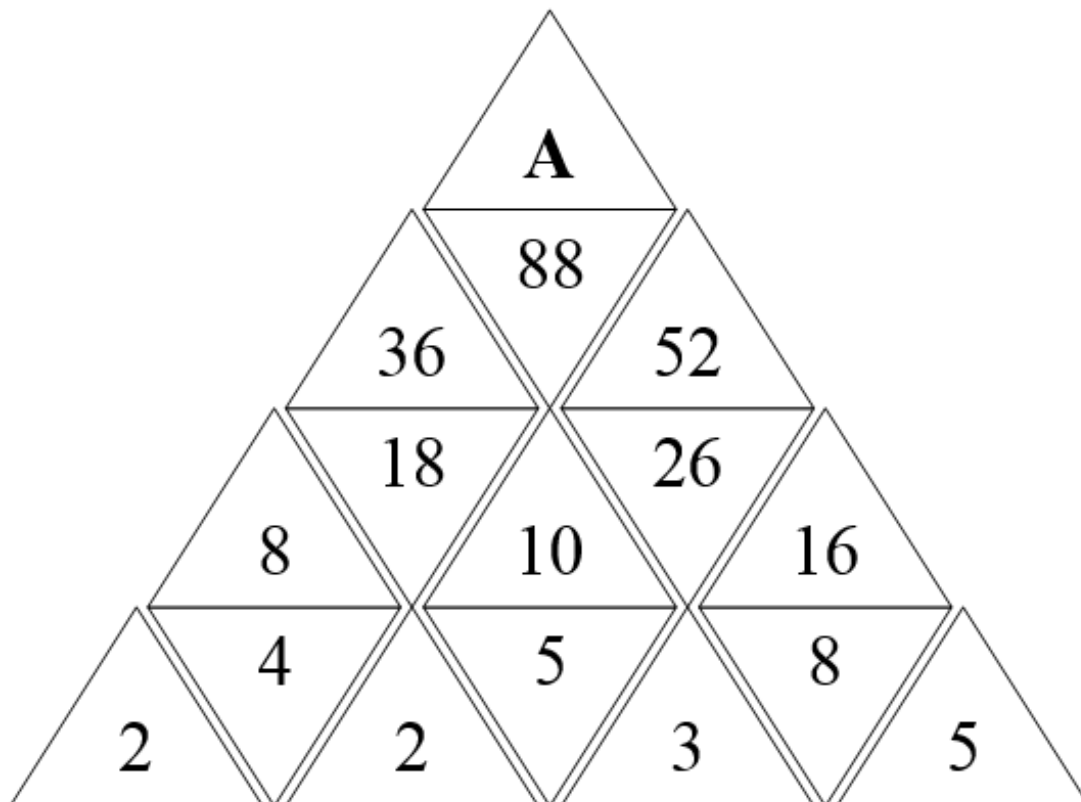
Ответ: 160

*Задача 2.*



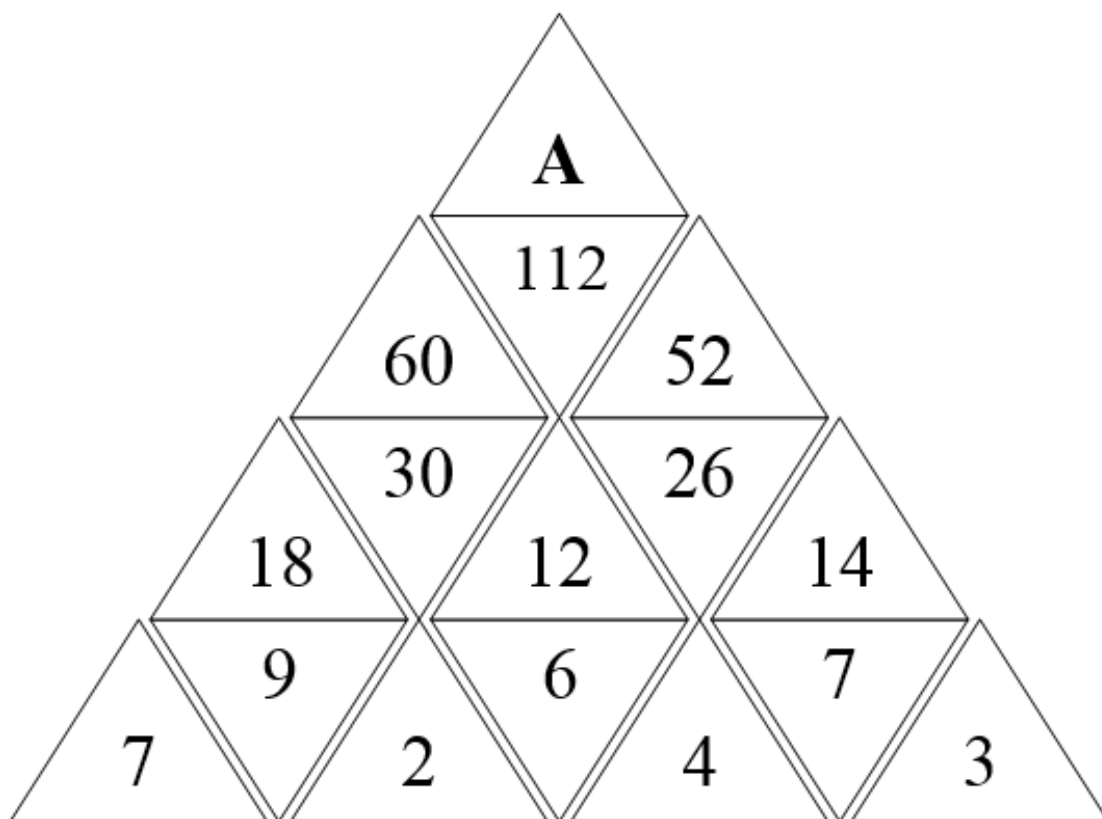
Ответ: 96

*Задача 3*



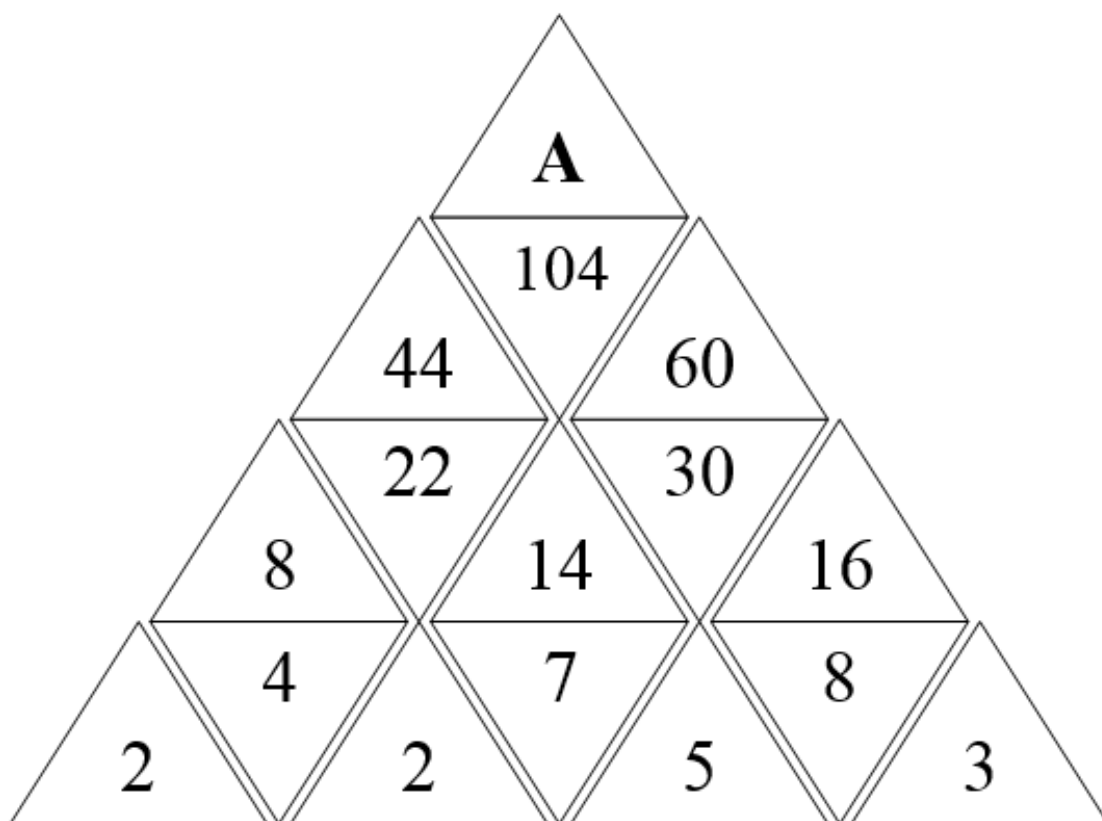
Ответ: 176

*Задача 4*



Ответ: 224

*Задача 5.*



Ответ: 208

Пока команды работают у нас игра со зрителями (если присутствуют).

*Игра со зрителями (баллы идут в копилку команд, за которую болеют зрители, 1 балл- 1 правильный ответ)*

1. Память компьютера состоит из ячеек, которые называют байтами. В одном байте может храниться один символ. Сколько байт нужно для хранения сообщения «Что за шум?» (13)

2. Какой информационный процесс имеет место при печати текста на принтере?

А. Обработка

**Б. Передача**

В. Обработка и хранение

3. Какое устройство относится к устройствам ввода текстовой информации?

А. Текстовый редактор

Б. Экран дисплея

**В. Клавиатура**

Г. Графическое перо

Д. Процессор

*Жюри объявляет счет*

**3 тур – Разминка – Соедини слова (0,5 балла за каждый правильный ответ)**

Каждая команда получает по две карточки. Нужно каждому слову с первой карточке поставить в соответствие слово со второй карточке. На это командам дается *одна минута*.

**Вариант карточек:**

1. язык	а. линейный
2. система	б. электронное
3. периферийные	в. память
4. загрузочный	г. текстовый
5. технологии	д. модуль
6. каталог	е. счисления
7. оперативная	ж. устройства
8. тождество	з. программирования
9. сообщение	и. корневой
10. тактовая	к. логическое
11. редактор	л. информационные
12. алгоритм	м. частота

**Лист ответа:**

<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>	<b>4.</b>	<b>5.</b>	<b>6.</b>	<b>7.</b>	<b>8.</b>	<b>9.</b>	<b>10.</b>	<b>11.</b>	<b>12.</b>

#### 4 тур – «Конкурс капитанов» и «Знатоков компьютерной техники»

##### Настало время показать себя капитанам.

Сейчас за 8-10 минут капитанам предлагается выполнить задание на компьютере:

Откройте в табличном процессоре Excel файл «Конкурс капитанов».

Дополните таблицу информацией в соответствии с образцом (оформите заголовок фигурным текстом, заполните ряды № п/п, Индекс издания и Количество экземпляров). Установите срок подписки в месяцах (от 1 до 12). Установите для столбцов Цена и Сумма денежный формат. Вычислите сумму подписки по формуле: Цена издания умноженная на Количество экземпляров и умноженная на Срок подписки, применив относительную и абсолютную адресацию ячеек для соответствующих ячеек. Используя необходимые функции, вычислите общую сумму подписки и найдите самое дорогое и самое дешевое издания. Постройте круговую диаграмму соотношения цен изданий, в качестве подписей указать названия издания и на диаграмме отобразить их цены.

## Информация о подписке

ФИО подписчика \_\_\_\_\_ Срок подписки \_\_\_\_\_ мес.

Адрес подписчика \_\_\_\_\_

№ п/п	Индекс издания	Наименование издания	Кол-во экземпляров	Цена издания	Сумма подписки
1	70102	Журнал "Культура"	1	25,00р.	
2	70105	"Аргументы и факты"	3	15,00р.	
3	70108	Журнал "ПК"	5	45,00р.	
4	70111	"Колымский тракт"	7	7,00р.	
5	70114	Учебник "Маркетинг"	9	145,00р.	
6	70117	Журнал "Компьютер-Пресс"	11	80,00р.	
7	70120	Журнал "Едим дома"	13	25,00р.	
8	70123	Сканворды "Для тещи"	15	26,00р.	
9	70126	"Вестник"	17	12,00р.	
10	70129	Учебник "Основы права"	19	89,00р.	

**ИТОГО:**

**самое дорогое издание:**

**самое дешевое издание:**

В то время как капитаны работают, с остальными участниками мы проведем

#### Конкурс знатоков компьютерной техники (1 балл за правильный ответ)

Участникам выдаются карточки с номерами. На доске — список периферийных устройств:

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 1 — плоттер;  | 5 — мышь;       |
| 2 — сканер;   | 6 — клавиатура; |
| 3 — тюнер;    | 7 — дигитайзер; |
| 4 — джойстик; | 8 — стример.    |

Ведущий зачитывает определения устройств, а участники поднимают карточки с номерами устройств, которые, по их мнению, соответствуют данным определениям (ниже после каждого определения в скобках указано правильное название устройства). Балл получает команда быстро и правильно ответившая на вопрос.

1. Универсальное устройство ввода, служащее для ручного ввода текстовой и числовой информации. (Клавиатура.)

2. Внешнее устройство ЭВМ в виде рычага на шаровом шарнире, использующееся, как правило, в играх для управления игровыми ситуациями. (Джойстик.)

3. Стандартное устройство, служащее для ручного ввода графических данных и для работы с графическим интерфейсом. (Мышь.)

4. Устройство для оптического ввода в компьютер и преобразования в электронную форму изображений и текстовых документов, находящихся на бумажных носителях. (Сканер.)

5. Накопитель на магнитной ленте. (Стример.)

6. Устройство для вывода сложных и широкоформатных графических объектов, чертежей. (Плоттер.)

7. Устройство, с помощью которого изображение считывается по точкам. (Дигитайзер.)

*Дополнительное задание для команд (после конкурса знатоков компьютерной техники, если капитаны еще работают за компьютером) (2 балла каждая при полном ответе)*

Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:

1. Поса шила ф фасе.

2. Коляманлядаля.

3. Акитамрофни.

**Ответы:**

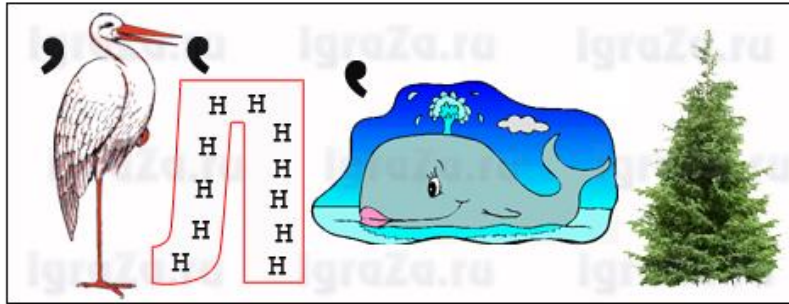
1. Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)

2. Команда. (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)

3. Информатика. (способ кодирования: слово пишется наоборот)

*Жюри подводит итоги конкурса знатоков и проверяет работы капитанов, а мы переходим к следующему туру.*

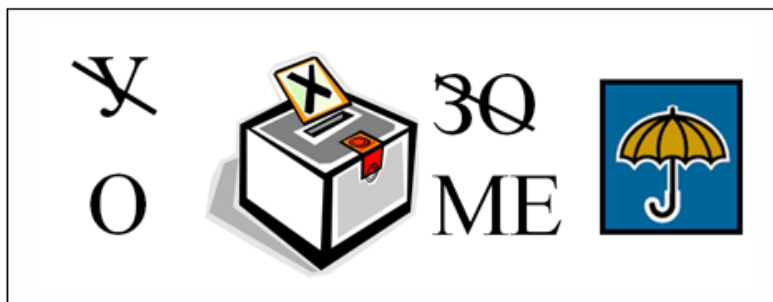
5 тур «Разгадай ребусы» (2 минуты, за каждый правильный ответ – 1 балл)



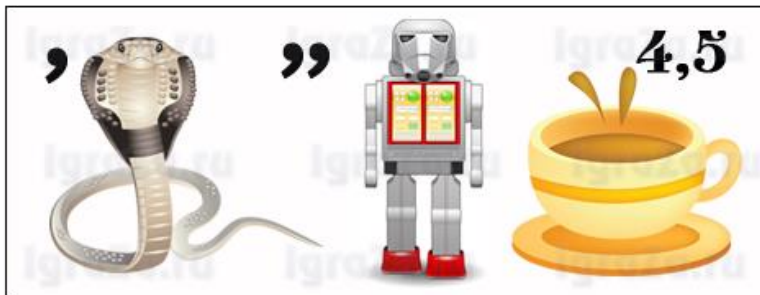
Исполнитель



Компьютер



Орнамент



Обработка



Клавиатура



Принтер



Клавиша

*Во время 4 и 5 туров проводится Конкурс болельщиков (при их наичии)*

**Ведущий.** Пока наши знатоки заняты решением задач, я предлагаю болельщикам и гостям немного развлечься и оказать командам посильную помощь. Перед вами текст определения очень широко распространенного понятия в информатике, но при его наборе сломалась клавиатура и все буквы русского алфавита автоматически заменились буквами английского алфавита», расположенными на тех же клавишах, что и русские. Помогите перевести текст и назовите слово, которому соответствует данное определение.

Для проведения конкурса болельщиков необходимо заранее приготовить плакат с изображением клавиатуры. Буквы на клавишах должны быть достаточно крупными и разборчивыми. Кроме того, нужно заранее выбрать загадку или определение какого-либо понятия и написать его на плакате буквами английского алфавита, расположенными на тех же клавишах, что и русские буквы. Мы выбрали определение понятия «компьютер», взятое из толкового словаря английского языка: «Программируемый цифровой обработчик всевозможных данных». На плакате у нас получилось следующее:

GHJUH FVV BHETVSQ    WBAHJDJQ    J,HF,JNXBR    DCTDJPVJ;YS[  
LFYYS[

*Жюри объявляет счет после проведения конкурса капитанов, проверяет работы 4 и 5 туров.*



**6 тур - «Программы-профессии» и «программы-должности» (30 сек. на каждый вопрос)**

*Приведены определения терминов-омонимов. Назовите эти термины. (Каждой команде по одному термину. Если у команды нет вариантов ответов, то ответить предоставляется команде, первой поднявшей руку)*

- Средство офисных программ пакета Microsoft Office, с помощью которого происходит, например, построение диаграмм и графиков, создание форм и запросов в базах данных и т.п. - Специалист, достигший высокого уровня в своем деле. (Мастер)
- Средство офисных программ пакета Microsoft Office, снабжающее пользователя подсказками, советами, справочной информацией. - Должность человека, который помогает кому-нибудь в чем-либо. (Помощник)
- Приложение Windows, предназначенное для подготовки текстовых или графических документов. - Профессия работника, готовящего книги или т.п. к изданию. (Редактор)
- Приложение Windows, предназначенное для работы с папками и файлами. - Профессия работника железнодорожного транспорта. (Проводник)
- Программа, предназначенная не только для нахождения файлов, зараженных вирусом, но и для их лечения, удаляя из файла тело программы-вируса – Профессия работника медицинского учреждения. (Доктор)

**Жюри подводит итоги (5 и 6 туры).**

**7 тур - «Решение уравнений» (каждой команде предлагается решить уравнение, первой выбирает та команда, у которой наибольшее количество баллов, 2 мин)**

*Даны уравнения вида  $X = A + B$ , в которых  $X$ ,  $A$  и  $B$  есть некоторое слово, а также определения терминов  $A$ ,  $B$ . Расшифровав слова  $A$  и  $B$  и «сцепив» их, необходимо получить слово  $X$ , связанное с компьютерами и информатикой.*

**I.**

$$X = A + B.$$

$A$  – пятая буква русского алфавита.

$B$  – его предъявляют в суде.

(Диск - разновидность носителя информации.)

**II.**

$$X = A + B.$$

$A$  – отдельное движение в танце.

$B$  – художественный образ, созданный драматургом и воплощаемый актером.

(Пароль - секретное слово.)

### III.

$X = A + B$ .

A – ... или пропал.

B – вечнозеленое хвойное дерево семейства сосновых.

(Панель - часть экрана при работе программ-оболочек или ...задач, или ...инструментов)

### IV.

$X = A + B$ .

A – арифметический процесс.

B – воспроизведение отрывистого и негромкого звука или движение ножницами.

(Счетчик - устройство, отслеживающее адрес выполняемой команды или команды, следующей за выполняемой.)

### V.

$X = A + B$ .

A – начальная часть сложных слов греческого происхождения, вносящая значение: *превышающий* норму или меру (от греческого *сверх, чрезмерно* - приставка, обозначающая усиление основного понятия).

B – вид наказания — пребывание на поселении в отдалённом месте в качестве сосланного (2) выдержка из текста или указание источника, на который ссылаются).

(Гиперссылка - элемент гипертекстового документа (кнопка, изображение, выделенный цветом текст), который связан с другим документом.)

### 8 тур «Опознай пословицу».

Этот конкурс можно провести, используя заранее подготовленную мультимедиа презентацию, или с помощью надувных шаров. В надувные шары поместить скрученные в тонкие трубочки листы с текстом измененных пословиц. К шарам по очереди подходят участники команд, прокалывают шар булавкой, берут листок с заданием, читают пословицу и дают правильную интерпретацию. За каждую отгаданную пословицу команде начисляется **1 балл**. Если участник команды затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

	ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
1.	Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
2.	Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь.

3.	Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не смотрят.
4.	В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят.
5.	Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет.
6.	Вирусов бояться – в Интернет не ходить.	Волков бояться – в лес не ходить.
7.	За одного хакера семь кандидатов наук дают.	За одного битого семь небитых дают.
8.	Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

**Подведение итогов.**

## **Заключение**

Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей молодежи. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей подростков, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме. Турнир знатоков, проводимый в форме командного соревнования, является одной из таких форм, которая дает возможность развивать студентам свои творческие способности и личностные качества, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить самостоятельность и совсем другое отношение к учебному труду. В процессе проведения соревнований складываются благоприятные условия для развития умений и способностей быстрого мышления.

Внеклассные мероприятия в форме соревнований позволяют шире вводить элементы занимательности, что повышает интерес к изучаемым дисциплинам.

## Литература

1. Д.М. Златопольский "Интеллектуальные игры в информатике", Санкт-Петербург, "БХВ-Петербург", 2004.

2. Периодические издания «Информатика и образование»

### *Интернет-ресурсы*

1. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» : [сайт] – 2003–2020 URL: <http://festival.1september.ru/> (дата обращения 28.01.2020). - Текст : электронный

2. Социальная сеть работников образования : [сайт] – 2010–2018 URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/> (дата обращения 10.01.2019). - Текст : электронный

3. Журналы центра информатизации образования «КИО» : [сайт] – 2008 URL: <http://ipro.spb.ru/journal/index.php?magazines/> (дата обращения 22.01.2018). - Текст : электронный

Приложения

Приложение 1

Конкурс	Максимальный балл	Время выполнения	1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда
<i>1 тур -Дальше, дальше, дальше...</i>	1б.правильн.ответ	10 мин.					
<i>2 тур - Заморочки из бочки</i>	по 5 б. за задачу + по 1 б. за быстр.	3 мин.					
<i>Игра со зрителями</i>	1б.правильн.ответ						
<i>3 тур – Разминка-Соедини слова</i>	0,5 б. правильн.ответ	1 мин					
<i>4 тур - Конкурс капитанов</i>	5 б. (1б. – заполнение и оформление таблицы, 2б – правильные вычисления, 2 б. – правильн. диаграмма)	8-10 мин.					
<i>Конкурс знатоков компьютерной техники</i>	1б. правильн.ответ						
<i>Закодированный текст</i>	2б. правильн. полный ответ - каждая						
<i>5 тур - Ребусы</i>	1б. правильн.ответ	2 мин.					
<i>Конкурс болельщиков</i>	2 балла правильн. ответ (расшифровка 1 б.)						
<i>6 тур – «Программы-профессии и «программы-должности»</i>	1б. правильн.ответ	30 сек.*4 вопроса (2 мин.)					
<i>7 тур – Решение уравнений</i>	1б. правильн.ответ	2 мин.					
<i>8тур – Опознай пословицу</i>	1б. правильн.ответ	1 мин. на каждую (5 мин)					
<b>ИТОГО:</b>		35-40 мин					
<b>МЕСТО:</b>							

## Листок ответов

**Игра со зрителями****Землю солнце красит, а человека - труд****1 тур – «Дальше, дальше, дальше»***1 команда*

1. Информатика
2. Алгоритм
3. Буфер обмена в оперативной памяти
4. Кириллица
5. 1024

*2 команда*

1. Бит
2. Каталог или папка
3. 40%-60%
4. Курсор
5. Программа

*3 команда*

1. Процессор, системный блок
2. не менее 1,5 м
3. 8

4. Файл
5. словесный, графический, программный

*4 команда*

1. абак
2. редактирование
3. Вирус
4. точка - пиксель
5. 48

*5 команда*

1. Электронная таблица
2. Не менее 45 см
3. Драйверы
4. блок-схема
5. 1024

**2 тур - Заморочки из бочки****Задачи**

1. 160
2. 96
3. 176
4. 224
5. 208

**Игра со зрителями**

1. 13
2. передача
3. клавиатура

**3 тур – Разминка – Соедини слова**

<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>	<b>4.</b>	<b>5.</b>	<b>6.</b>	<b>7.</b>	<b>8.</b>	<b>9.</b>	<b>10.</b>	<b>11.</b>	<b>12.</b>
з	е	ж	д	л	и	в	к	б	м	г	А

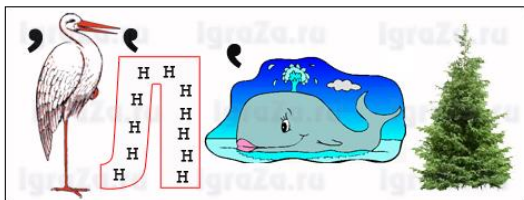
**4 тур - Конкурс капитанов (см. далее)****Конкурс знатоков компьютерной техники**

1. клавиатура
2. джойстик
3. мышь
4. сканер
5. стример
6. плоттер (графопостроитель)
7. дигитайзер

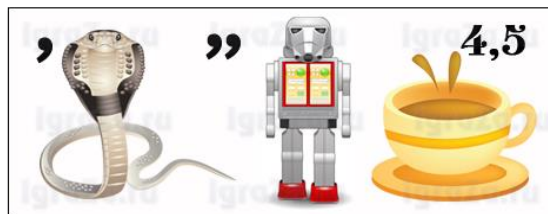
**Дополнительное задание - Расшифруй фразы:**

1. Роза жила в вазе. (способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие - на глухие)
2. Команда. (способ кодирования: после каждого слога вставляется слог ля)
3. Информатика. (способ кодирования: слово пишется наоборот)

### 5 тур - «Разгадай ребусы»



Исполнитель



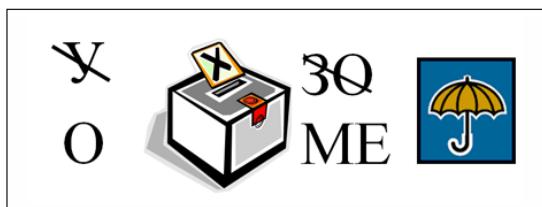
обработка



компьютер



Клавиатура



орнамент



Принтер



Клавиша

### Конкурс болельщиков

**Фраза** - Программируемый цифровой обработчик всевозможных данных

**Ответ** - Компьютер

### 6 тур - «Программы-профессии» и «программы-должности»

- 1 Мастер
- 2 Помощник
- 3 Редактор
- 4 Проводник

### 7 тур - «Решение уравнений»

- 1 (Диск - разновидность носителя информации.)



2 (**Пароль** - секретное слово.)

3 (**Панель** - часть экрана при работе программ - оболочек)

4 (**Счетчик** - устройство, отслеживающее адрес выполняемой команды или команды, следующей за выполняемой.)

**8 тур «Опознай пословицу».**

<b>ЗАДАНИЯ</b>	<b>ОТВЕТЫ</b>
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь.
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не смотрят.
В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят.
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет.
Вирусов бояться – в Интернет не ходить.	Волков бояться – в лес не ходить.
За одного хакера семь кандидатов наук дают.	За одного битого семь небитых дают.
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

3 тур – Разминка – Соедини слова

Команда № \_\_\_\_\_

Лист ответа:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.

Нужно каждому слову с первой карточки поставить в соответствие слово со второй карточки. На это командам дается *одна минута*.

Вариант карточек:

1. язык	а. линейный
2. система	б. электронное
3. периферийные	в. память
4. загрузочный	г. текстовый
5. технологии	д. модуль
6. каталог	е. счисления
7. оперативная	ж. устройства
8. тождество	з. программирования
9. сообщение	и. корневой
10. тактовая	к. логическое
11. редактор	л. информационные
12. алгоритм	м. частота

3 тур – Разминка – Соедини слова

Команда № \_\_\_\_\_

Лист ответа:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.

Нужно каждому слову с первой карточки поставить в соответствие слово со второй карточки. На это командам дается *одна минута*.

Вариант карточек:

1. язык	а. линейный
2. система	б. электронное
3. периферийные	в. память
4. загрузочный	г. текстовый
5. технологии	д. модуль
6. каталог	е. счисления
7. оперативная	ж. устройства
8. тождество	з. программирования
9. сообщение	и. корневой
10. тактовая	к. логическое
11. редактор	л. информационные
12. алгоритм	м. частота

### Задание для «Конкурса капитанов»

1. Откройте в табличном процессоре Excel файл «Конкурс капитанов».
2. Дополните таблицу информацией в соответствии с образцом (оформите заголовок фигурным текстом, заполните ряды № n/n, Индекс издания и Количество экземпляров).
3. Установите срок подписки в месяцах (от 1 до 12).
4. Установите для столбцов *Цена* и *Сумма* денежный формат.
5. Вычислите сумму подписки по формуле: *Цена издания* умноженная на *Количество экземпляров* и умноженная на *Срок подписки*, применив относительную и абсолютную адресацию ячеек для соответствующих ячеек.
6. Используя необходимые функции, вычислите общую сумму подписки и найдите самое дорогое и самое дешевое издания.
7. Постройте круговую диаграмму соотношения цен изданий, в качестве подписей указать названия издания и на диаграмме отобразить их цены.

## Информация о подписке

Ф.И.О. подписчика \_\_\_\_\_ Срок подписки \_\_\_\_\_ мес.  
 Адрес подписчика \_\_\_\_\_

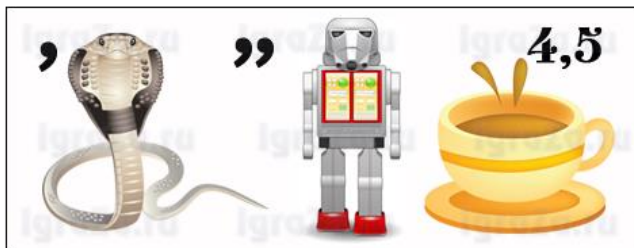
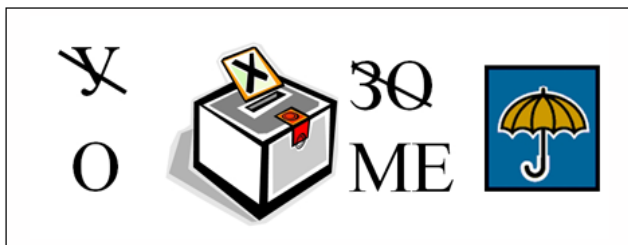
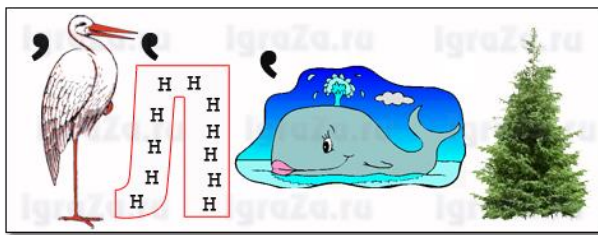
№ п/п	Индекс издания	Наименование издания	Кол-во экземпляров	Цена издания	Сумма подписки
1	70102	Журнал "Культура"	1	25,00р.	
2	70105	"Аргументы и факты"	3	15,00р.	
3	70108	Журнал "ТК"	5	45,00р.	
4	70111	"Колымский тракт"	7	7,00р.	
5	70114	Учебник "Маркетинг"	9	145,00р.	
6	70117	Журнал "Компьютер-Пресс"	11	80,00р.	
7	70120	Журнал "Едим дома"	13	25,00р.	
8	70123	Сканворды "Для тещи"	15	26,00р.	
9	70126	"Вестник"	17	12,00р.	
10	70129	Учебник "Основы права"	19	89,00р.	

**ИТОГО:**

**самое дорогое издание:**

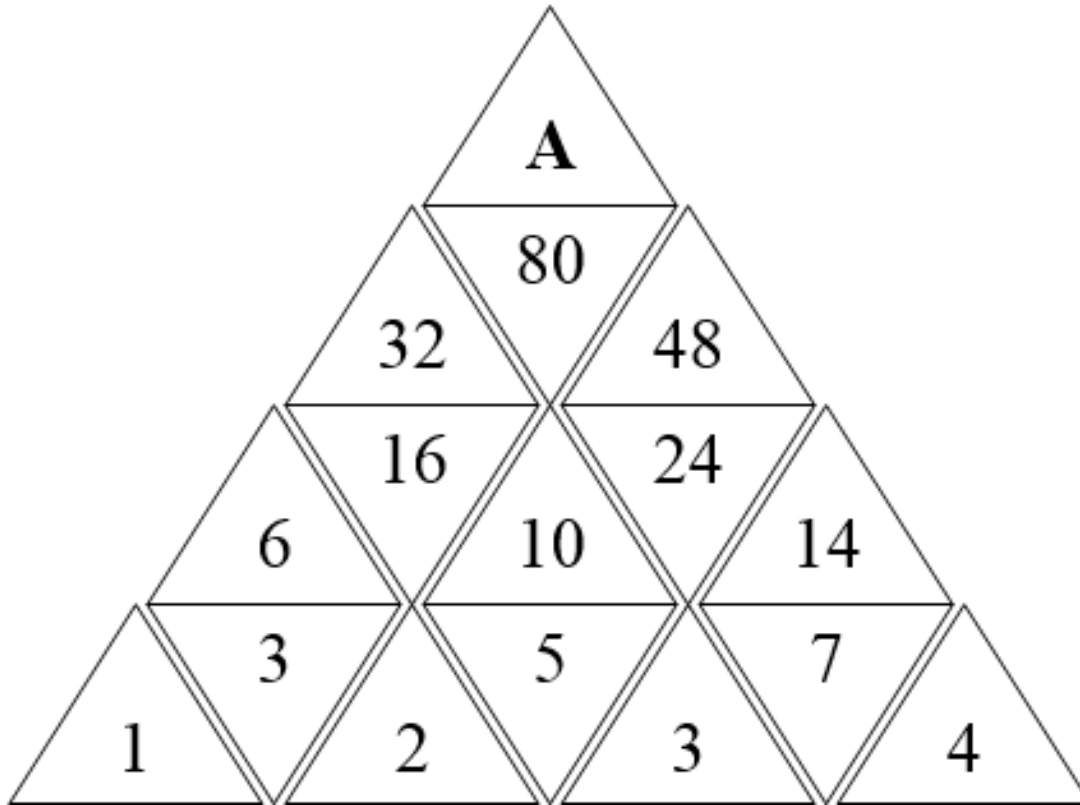
**самое дешевое издание:**

5 тур «Разгадай ребусы»



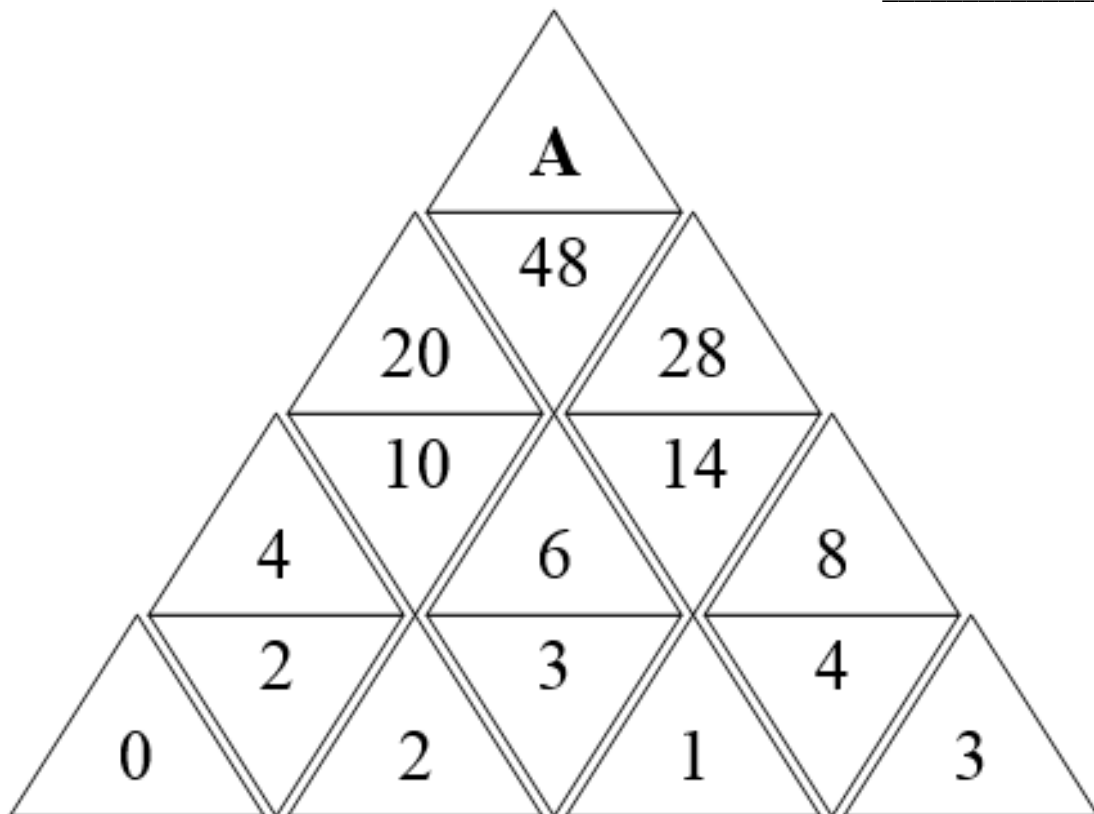
2 тур «Заморочки из бочки»  
Задача 1.

Ответ: \_\_\_\_\_



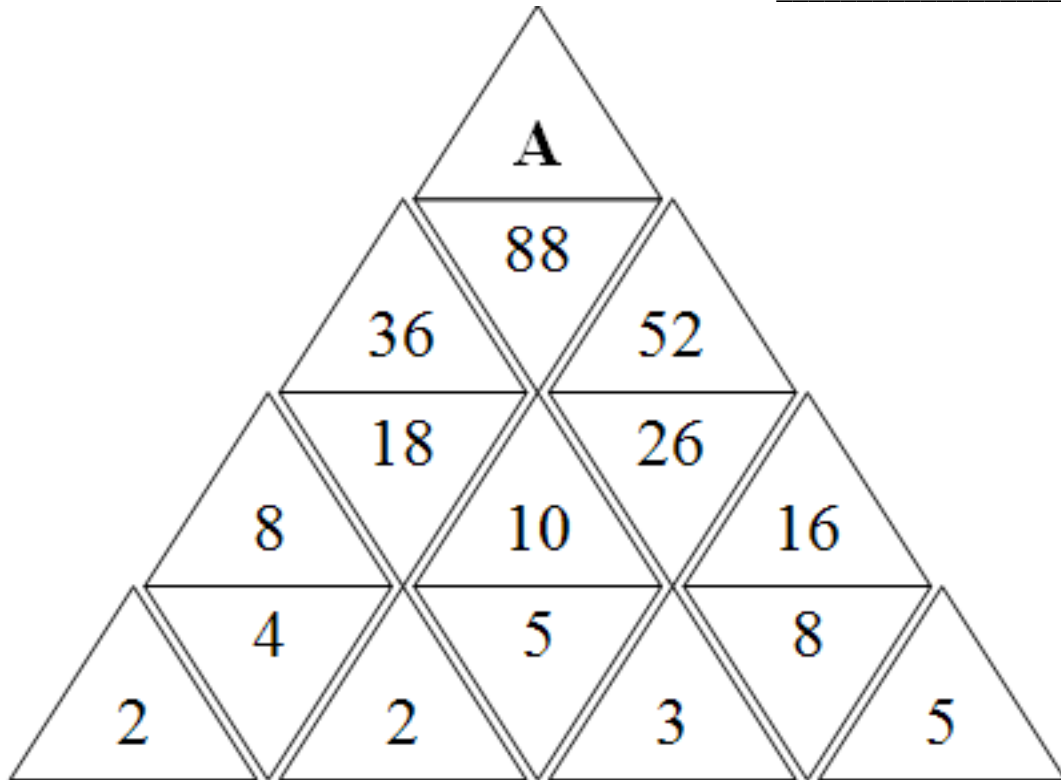
2 тур «Заморочки из бочки»  
Задача 2.

Ответ: \_\_\_\_\_



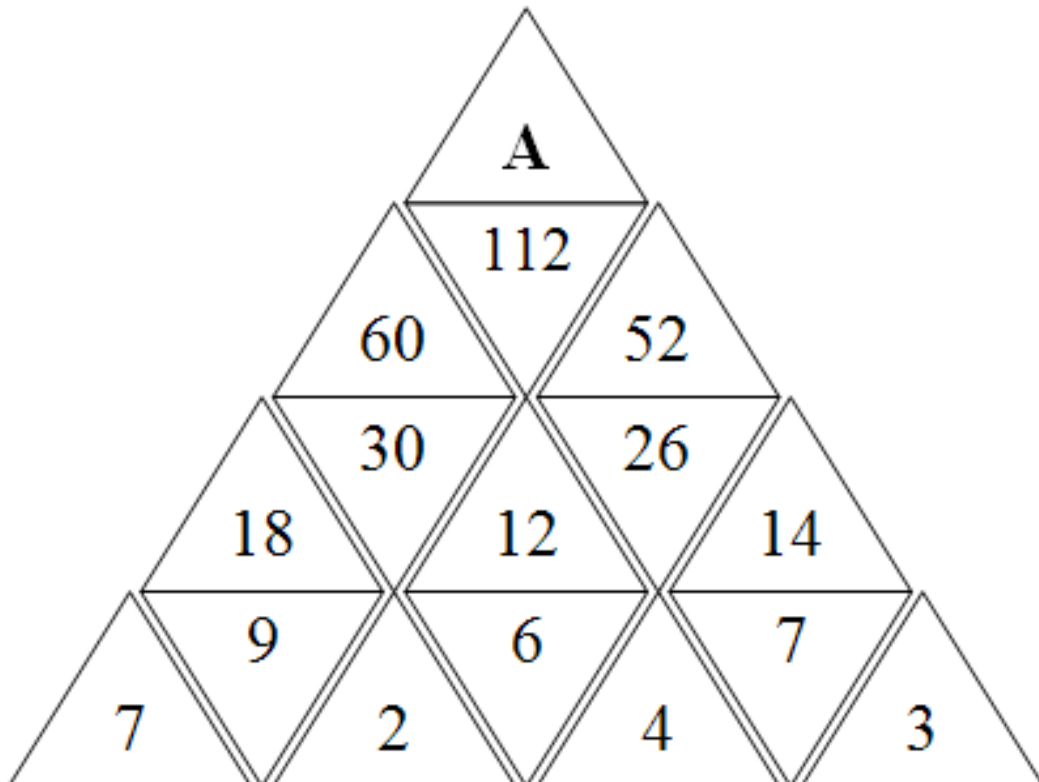
2 тур «Заморочки из бочки»  
Задача 3.

Ответ: \_\_\_\_\_



2 тур «Заморочки из бочки»  
Задача 4.

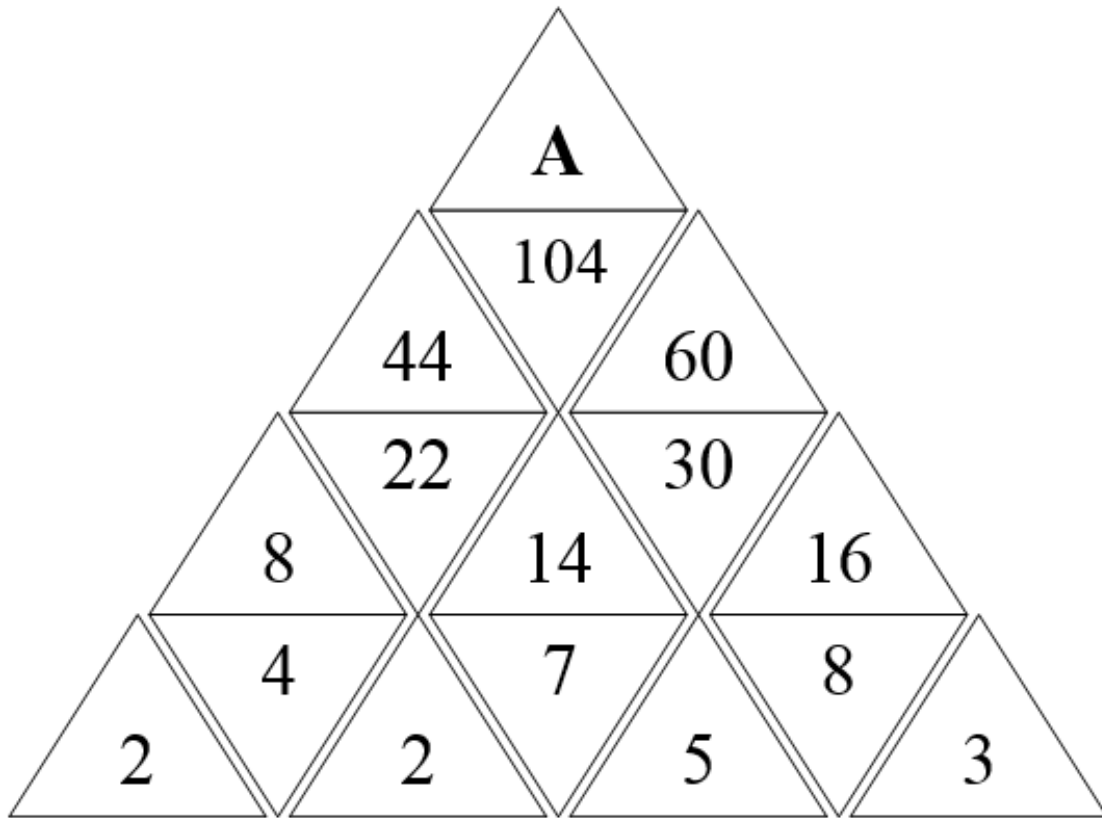
Ответ: \_\_\_\_\_



2 тур «Заморочки из бочки»  
Задача 5.

Команда № \_\_\_\_\_

Ответ: \_\_\_\_\_



Задание. Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:

- 1.Поса шила ф фасе.
- 2.Коляманлядаля.
- 3.Акитамрофни.

**Ответы:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Задание. Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:

- 1.Поса шила ф фасе.
- 2.Коляманлядаля.
- 3.Акитамрофни.

**Ответы:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_