

*У турнірі беруть участь 6 учнів 10-11 класів. Кожен учасник за кожен конкурс набирає певну кількість балів і після завершення п'ятого конкурсу підбиваються підсумки та визначається переможець. Обирається журі із вчителів школи. Турнір ведуть двоє ведучих.*

**Ведучий 1.** Шановні друзі! Розпочинаємо гру «Володар комп'ютерної грамоти!».

**Ведучий 2.** Сьогодні ми визначимо кращого знавця інформатики в нашій школі!

**Ведучий 1.** Жодна школа не може «випустити» спеціаліста високої кваліфікації. Спеціалістом робить його власна діяльність. Треба лише, щоб він умів учитися, учитися все життя. Школа прищеплює учням культуру, любов до справи.

**Ведучий 2.** Кожен школяр повинен опановувати основи знань, критично їх засвоювати. Він повинен уміти знаходити інформацію, якої не вистачає;

**Ведучий 1.** знати, де її можна знайти і як нею скористатися, адже, як говорить народна мудрість «мудрим ніхто не вродився, а навчився»;

**Ведучий 2.** а навчити можна того, хто хоче вчитися.

**Ведучий 1.** Отож, давайте перевіримо, хто краще вміє працювати з інформацією.

**Ведучий 2.** Для цього зараз проведемо жеребкування, хто першим буде виступати і показувати свої знання, вміння, спритність, кмітливість і дотепність.  
*(Проводиться жеребкування, після чого учасники займають свої місця)*

**Ведучий 1.** А розсудить, хто кращий, вельмишановне журі у наступному складі  
*(називають членів журі)*

**Ведучий 2.** Давайте познайомимося з учасниками гри.

**Ведучий 1.** Кожен учасник повинен себе представити, розказати про себе і про свої захоплення.

*(Виступають учасники)*

**Ведучий 1.** Переходимо до першого конкурсу. У цьому конкурсі команди проявляють свою ерудицію і спритність.

**Ведучий 2.** Конкурс називається «Інформативна естафета». Ми задаємо запитання і хто швидше і правильно дасть відповідь на нього, то отримає 2 бали.

**Ведучий 2.** Якщо учасник дає неправильну відповідь, то може відповісти інший учасник.

*(Ведучі задають запитання)*

### *Запитання конкурсу:*

1. Пристрій для передачі інформації від людини до комп'ютера. (клавіатура)
2. Яка найменша одиниця вимірювання інформації? (біт)
3. В яких одиницях вимірюють швидкість роботи процесора? (Мегагерцах)
4. За допомогою якої програми можна набрати текст? (Microsoft Word)

5. В якому порядку включають комп'ютер? (Спочатку включають зовнішні пристрої, а тоді системний блок)
6. В якому порядку виключають комп'ютер? (Спочатку виключають за допомогою кнопки «Пуск» системний блок, а тоді зовнішні пристрої)
7. Скільки байт в 1 Мегабайті? (1Мбайт =  $2^{20}$ байт =  $1024*1024$ байт= 1048576 байт)
8. Програма, яка призначена для полегшення роботи користувача за комп'ютером. (Операційна система)
9. Буває графічний і командний. (Інтерфейс)
- 10.Скільки інформації може містити дискета? (1,44 Мбайт)
- 11.Що вимірюють в мегагерцах? (тактову частоту)
- 12.Що таке кеш-пам'ять? (Кеш-пам'ять – це пам'ять комп'ютера, в якій зберігається інформація, до якої користувач часто звертається)

*(Журі підбивають підсумки першого конкурсу)*

**Ведучий 1.** Кожен знає, яку роль відіграє пам'ять у комп'ютері. Але не кожен знає, що пам'ять людини більша в мільярд разів від внутрішньої пам'яті сучасних потужних комп'ютерів.

**Ведучий 2.** У другому конкурсі ми перевіримо, яка пам'ять у наших гравців, скільки інформації вони зможуть запам'ятати.

**Ведучий 1.** Ми прочитаємо терміни, які ви повинні за 2 хв відтворити.

**Ведучий 2.** Хто відтворить більше термінів, то переможе в даному конкурсі.

**Ведучий 1.** Один термін оцінюється 0,5 б.

*Ведучі читають терміни.*

*Терміни:*

Пам'ять, процесор, програмне забезпечення, вірус, інсталяція, Інтернет, мишка, текстовий редактор, дисплей, дискретність, байт, драйвер, оперативна пам'ять, адресність, шина, процесор, Word,

комірка, документ, файл, відеоадаптер, піксель, реєстр, форматування, дерево, діагностика, архівація, монітор, постійна пам'ять, апаратне забезпечення, інформація.

*(Учасники записують терміни, в цей час лунає музика. Підводяться підсумки, зачитуються терміни)*

**Ведучий 1.** Наступний конкурс називається «Чарівний художник».

**Ведучий 2.** Ви повинні намалювати із зав'язаними очима клавіатуру.

**Ведучий 1.** Хто зробить це гарніше і правильніше відтворить всі елементи, той отримає 5 балів.

**Ведучий 2.** Отож, розпочали!

*(Учасники малюють, лунає музика. Коли учасники намалювали малюнки, то ці малюнки демонструються і журі їх оцінює, визначаючи переможця)*

**Ведучий 2.** Четвертий конкурс визначить спритність і ерудованість наших гравців.

**Ведучий 1.** За 1 хвилину учасники повинні дати найбільшу кількість правильних відповідей.

**Ведучий 2.** Кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом.

*(Ведучі читають запитання)*

### *Запитання четвертого конкурсу:*

1. Пристрій для запам'ятовування інформації. (пам'ять)
2. Програма, яка призначена для полегшення роботи за комп'ютером. (операційна система)
3. Найменша одиниця вимірювання інформації. (біт)
4. Одиниця вимірювання тактової частоти. (Мегагерц)
5. Програма, призначена для малювання. (Графічний редактор або Paint)
6. Прилад, який відображає роботу на комп'ютері. (монітор або дисплей)
7. Програма, яка шкодить роботі комп'ютера. (вірус)

8. Спосіб розповсюдження інформації в просторі і в часі. (зберігання інформації)
9. Скільки біт у 1 байті? (8 біт)
10. Як називають процеси зберігання, передавання і накопичення інформації? (інформаційні процеси)
11. У чому вимірюється ємність вінчестера? (Мегагерцах)
12. Точка в графічному редакторі. (піксель)
13. Програма, призначена для друку тексту. (текстовий редактор або Word)
14. Скільки байт у кілобайті? (1024 байт)
15. Процес шифрування інформації. (кодування)
16. Іменована сукупність інформації на диску. (файл)
17. Яке розширення має файл, що містить довідкову інформацію? (hlp)
18. Сукупність файлів. (каталог)
19. Перелік команд, який з'являється на екрані після натискання правої клавіші миші. (контекстне меню)
20. За допомогою якої команди можна зберегти інформацію в текстовому редакторі? (зберегти)
21. Пристрій для опрацювання інформації. (процесор)
22. Перший програміст. (Ада Лавлейс)
22. Технічні засоби, які входять до складу комп'ютера. (Апаратне забезпечення)
23. Пристрій для друку інформації. (принтер)
24. Скільки кілобайт містить 1 Мегабайт? (1024 Кілобайт)
25. Мільйон тактів за 1 секунду. (1 Мегагерц)
26. В яких одиницях вимірюють розмір монітора? (дюйм)
27. Принтери бувають матричні, струминні і ... (лазерні)
28. Скільки інформації містить одна комірка пам'яті? ( 1 байт)

29. Пам'ять комп'ютера, в якій зберігається інформація і після вимкнення комп'ютера. (постійна)
30. Каталог, який міститься всередині іншого каталога. (підкаталог)
31. Стандартні зовнішні пристрої комп'ютера без яких робота комп'ютера неможлива. (Клавіатура і монітор)
32. Головна мікросхема комп'ютера. (Процесор або мікропроцесор)
33. Інструкція для комп'ютера. (програма)
34. Що означає 40 Мега герц? (40 мільйонів тактів за одну секунду)
35. Як називають геометричні фігури в графічному редакторі? (примітиви)
36. Всесвітньо відома комп'ютерна мережа. (Інтернет)
37. Види інформації за суспільним значенням. (суспільна і особиста)
38. З допомогою якої команди текстового редактора можна роздрукувати текст? (друк)
39. Скільки інформації містить 1 символ? (1 байт)
40. Якою буквою позначають гнучкий диск? (A)
41. Як називається перелік команд вгорі робочого вікна текстового редактора? (головне меню)
42. З якої кнопки слід починати роботу з графічним редактором? (пуск)
43. В якій пам'яті інформація пропадає після вимкнення комп'ютера? (оперативній)
44. Програма, яка шкодить роботі комп'ютера. (вірус)
45. Скільки біт містить 5 байт? (40 біт)
46. Яку систему числення знає комп'ютер? (двійкову)
47. Види текстового редактора за кількістю мов. (одноофавітні і багатоофавітні)
48. Процес встановлення програми в комп'ютері. (інсталяція)
49. Пристрій, який заносить графічну інформацію в пам'ять комп'ютера. (сканер)

50. Як називають процес виправлення помилок в тексті? (редагування)
51. Кабель, який складається з великої кількості проводів. (магістраль)
52. Програма, яка необхідна для роботи пристрою комп'ютера. (драйвер)
53. Друга частина імені файлу. (розширення)
54. Кількість точок попертикалі і горизонталі екрана комп'ютера. (роздільна здатність)
55. Процес встановлення лівої і правої межі тексту в текстовому редакторі. (форматування)
56. Як зробити в текстовому редакторі велику літеру (натиснути шіфт і дану літеру або клавішу капслук)
57. Пристрій, який передає музику. (колонки або навушники)
58. Скільки біт інформації містить 2 байти? (16 біт)
59. Програми, призначені для роботи з комп'ютером. (програмне забезпечення)
60. За допомогою якої команди головного меню текстового редактора можна поставити малюнок? (вставка)
61. Чому називають операційну систему Windows? (тому що складається з вікон)
62. "Тваринка", яка допомагає працювати за комп'ютером? (мишка)
63. За допомогою якої команди можна зберегти інформацію з переміщенням її в іншу папку? (зберегти як)
64. Які цифри розуміє комп'ютер? (0 і 1)
65. Пристрій опрацювання інформації. (процесор)
66. Скільки Мегабайт у 1 Гігабайті? (1024 Мегабайт)
67. "Ящик" біля монітору. (системний блок)
68. Яке розширення має документ створений в програмі Word? (doc)
69. Які є види пам'яті? (зовнішня і внутрішня)
70. Скільки інформації містить текст з 20 символів? (20 байт)

71. Зовнішні пристрої комп'ютера поділяють на пристрої введення і ...  
(виведення інформації)
72. Монітор – це пристрій введення чи виведення інформації? (виведення)
73. Як вийти з програми? (натиснути на хрестик на вікні програми)
74. Види текстових редакторів за призначенням. (загального і спеціального призначення)
75. За допомогою якої команди копіюють фрагмент тексту? (копіювати)
76. Які є види шрифтів? (жирний, курсив і підкреслений)
77. Який обсяг текстового файлу, що містить 32 символи? (32 байт)
78. За допомогою якої клавіші можна перейти у новий рядок? (ентер)
79. Для того, щоб змінити колір літер потрібно спочатку... (виділити текст)
80. Види текстових редакторів за формою тексту. (лінійні і нелінійні)

Ведучий 1. Надаємо слово журі для підведення підсумків 4-х конкурсів.  
(слово голови журі)

**Ведучий 1.** Розгадувати загадки люблять всі. Наступний наш конкурс – «Відгадай загадку».

**Ведучий 2.** Ми будемо загадувати загадки, хто швидше відгадає, то отримає за правильну відповідь 2 бали.

**Ведучий 1.** Увага! Розпочали!

### *Загадки:*

1. Якщо треба знову й знову  
вести з комп'ютером розмову,  
є помічник – «тваринка» в нас,  
що допоможе нам сваяк час. (Мишка)
2. Ця всесвітня мережа  
Стільки знає – просто жах!  
З нею вчить ти працювати  
теж багато будеш знати. (Інтернет)

3. Існує їх 10

І знає їх кожний:

Дій з ними багато

Робити всім можна,

Для комп'ютера ж тільки

Лиш дві головні

Про що йде мова?

Хто скаже мені?

4. Спочатку так називали місто у Великобританії, потім рушницю, а тепер так називають важливу частину комп'ютера. (Вінчестер)

5. Було їй 1100 років,

Вона ходила на уроки,

До 110-го вже класу,

Несла по 100 книжок одразу,

Крокуючи десятком ніг,

Вона ходила вздовж доріг.

Все дуже дивним тут здається

Поміркувати доведеться

Нехай нам відповідь дадуть –

В чому тут суть. (Всі числа в 2-вій системі числення)

**Ведучий 1.** Ось і підійшов наш турнір до завершення.

**Ведучий 2.** Але хто став переможцем - володарем компютерної грамоти – знає наше журі.

*(Журі підводять підсумки. Оголошують остаточні результати змагань та нагороджують переможця)*

**Ведучий 1.** Дякуємо за увагу!

**Ведучий 2.** До наступних зустрічей!



