

1. Вправа «Гаряча картопля»

Роль «гарячої картоплі» у цій вправі виконує невеличка м'яка іграшка, яку учні передають (або кидають) один одному. Той, хто її спіймав, розповідає про одну з «професій» комп'ютера: діловод, особистий секретар, видавець, перекладач, бібліотекар, листоноша, лікар, обчислювач, архітектор, дизайнер тощо. Далі він кидає іграшку наступному учасникові.

2. «Загадковий вояж»

[Відгадування загадок про пристрої роботи з даними](#)

3. Вправа «Ярмарок»

Хід роботи

1. Запустіть текстовий процесор. Створіть новий документ і введіть назви й вартість таких складових комп'ютера:
 - ✓ системний блок;
 - ✓ процесор;
 - ✓ монітор;
 - ✓ накопичувач на жорстких магнітних дисках (вінчестер);
 - ✓ клавіатура;
 - ✓ миша;
 - ✓ навушники або колонки.
2. За каталогами інтернет-магазинів доберіть складові для комплектування комп'ютера з конфігурацією, потрібною для гри.
3. Визначте складові, від яких залежить відповідність конфігурації комп'ютера потребам гри. Разом із назвами складових комп'ютера скопіюйте до текстового документа їх стислі технічні характеристики та посилання на веб-сторінки.
4. Збережіть файл з іменем **Проект 1** у власній папці.