

*Друхівська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів*

# *Тиждень інформатики*

*2018 рік*





# План проведення тижня інформатики

11.11 – 23.11.2018 року

№ п/п	Тема заходу	Дата	Клас	Хто виконує
<b>Неділя</b>				
1.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	11.11	6-11 кл.	Олексин Я.В., Мартиненко Л.В.
<b>Понеділок</b>				
1.	Лінійка присвячена відкриттю тижня інформатики на тему «У країні інформаційних технологій».	12.11	2-11 кл.	Вчителі інформатики
2.	Конкурси: - малюнків «Комп'ютер – мій друг»; - стінгазет «Інформатика і ми».	Протягом тижня	2-4 класи 5-8, 10 класи	Цимбалюк О.В., Олексин Я.В., Мартиненко Л.В., Баранчук Н.Г.
3.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	12.11	4-5 кл.	Цимбалюк О.В., Мартиненко Л.В.
4.	Огляд новин з Інтернету.	19.11	8-11 кл.	Олексин Я.В.
<b>Вівторок</b>				
1.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	13.11	2-3 кл.	Цимбалюк О.В.
2.	Проходження тестів ЗНО.	20.11	11 клас	Олексин Я.В.
<b>Середа</b>				
1.	Екскурсія в кабінет інформатики для школярів 1 класу. Розгадування анімаційних загадок.	21.11	1 клас	Цимбалюк О.В.
2.	Подорожуємо Україною з допомогою сервісу <b>Карти Google</b>	21.11	8-11 кл.	Олексин Я.В.
3.	Брейн-ринг з інформатики	21.11	5 клас	Мартиненко Л.В.
4.	Турнір «Знавці інформатики»	21.11	6 клас	Мартиненко Л.В.
5.	Інтелектуально-розважальна гра «Інформатичний калейдоскоп».	21.11	7 клас	Баранчук Н.Г.
<b>Четвер</b>				
1.	Швидкісний набір тексту.	22.11	8-11 кл.	Олексин Я.В.
2.	Заняття для початкових класів «Сходинки до інформатики».	22.11	2-3 кл.	Цимбалюк О.В.
3.	Конкурс малюнків у графічному редакторі «Tux Paint».	22.11	4 клас	Цимбалюк О.В.
<b>П'ятниця</b>				
1.	Цікаве відео з  YouTube	23.11	8-11 кл.	Олексин Я.В.

# Цікаве із світу інформатики

**Інформатика** (англ. *Computer Science*, нім. *Informatik*) — наукова дисципліна, що вивчає методи та процеси створення, перетворення, зберігання, передачі інформації та використання її в різних галузях людської діяльності.

Основне теоретичне завдання інформатики полягає у визначенні загальних закономірностей, відповідно до яких створюється інформація, відбувається її перетворення, передавання та використання у різних сферах діяльності людини.

Прикладні завдання інформатики полягають у розробці найефективніших методів і засобів здійснення інформаційних процесів, у визначенні способів оптимальної наукової комунікації у самій науці та між наукою і виробництвом.

## Цікаві факти

Перша ЕОМ була сконструйована в 17 столітті французьким математиком, фізиком, філософом і письменником Блез Паскальом. У 1994 році сенсаційну перемогу над шахматистом Гаррі Каспаровим здобув компютер. В Італії за відправку електронних листів без згоди одержувача можна «заробити» 3 роки в'язниці. Мало кому відомо ім'я Дугласа Карла Енгельбарта, проте це не заважає практично 1 мільярду людей щодня користуватися його винаходами, найпопулярніше з яких — комп'ютерна миша. Зараз Дуглас Енгельбарт — один з найбільш високооплачуваних співробітників «мишачого магната» Logitech. І хоча він так і не став бізнесменом, зараз про нього практично не згадують і його гонорари не вимірюються шести- або семизначними числами, ми то знаємо, хто випередив свій час і першим створив те, що приписують собі хитрі магнати. Це геніальне пристосування, без якого зараз гальмується будь-який робочий процес на комп'ютері, розробили випадково. Просто існуючі маніпулятори (джойстики, світлові пір'я і клавіатура) уповільнювали процеси віконними середовища, і Дуглас оперативно придумав додаток, здатний полегшити вже існуючі процеси. Пристосування виявилось геніальною знахідкою!

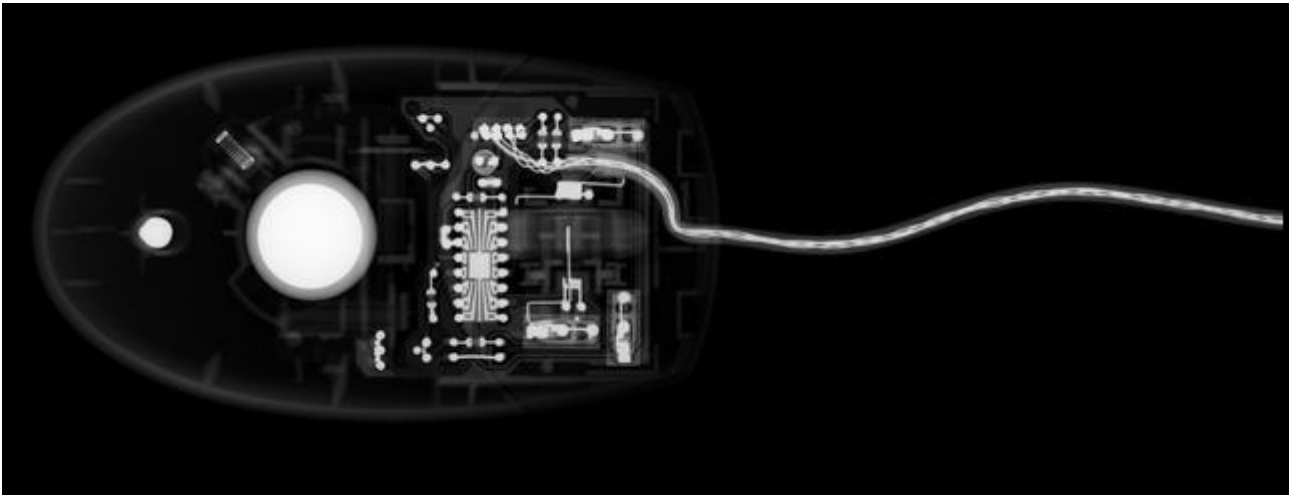




Згідно з рейтингом WWW.top500.org, найпотужнішим на сьогодні суперкомп'ютером є японський Earth Simulator. Як можна здогадатися з назви, він призначений для досліджень в області метеорології, океанології та інших наук про Землю. Його 5120 процесорів можуть виконувати до 36 трильйонів операцій в секунду — це майже втричі більше по продуктивності від найближчого конкурента з Америки.

**Ступінь інформатизації суспільства:**

США — 1 місце, Японія — 2 місце.



Сучасні мишки для компютера мають інші механізми зчитування ніж їх попередники, і тому компанії, які їх випускають, вільні від будь-яких зобов'язань перед винахідником. П'ять років розробляли програму для суперкомп'ютера Токійського університету. По ній він за 400 годин обчислив майже півтора трильйона цифр цього числа після коми. Це число  $\Pi$ -3.14.....



**І останній, не менш цікавий факт про інформатику:** У листопаді 1962 через дефіс, який був пропущений в комп'ютерній програмі, довелося підірвати ракету, що стартувала з мису Канаверал до Венери.

## 20 самих цікавих фактів про комп'ютери

Комп'ютер став настільки звичним у нашому житті, що ми сприймаємо його як робочу конячку і мало замислюємося, скільки цікавостей пов'язано з нашим РС. Ми вирішили виправити це. Отже, цікаві факти про комп'ютери.

1) У сучасного персонального комп'ютера в десять разів більше потужності, ніж свого часу було потрібно, щоб запустити і посадити людину на Місяць.

2) Обсягу CD-диска вистачає на 72 хвилини звучання музики. Саме таку тривалість має дев'ята симфонія Бетховена, на яку орієнтувалися творці нового продукту.

3) Нам достатньо долі секунди, щоби оцінити якість сайту, на який ми зайшли.

4) Китайським геймерам заборонено грати в ігри, які пропагують вбивства, – наприклад, в «GTA» або «Postal». Не шанують в Піднебесній і хакерів: їм загрожують серйозні тюремні терміни, а в 1998 році парочка зломщиків навіть була засуджена до вищої міри покарання.

5) Хакерів, звичайно, не варто захищати – злочинці інформаційного простору. Але також не забуваймо про себе коханих. Деякі акаунти, електронні адреси та інші особисті сторінки інтернет-простору так і просяться, щоб їх зламали! Найпопулярнішими паролями вважаються цифри в зростаючому або спадаючому порядку, а також дата, місяць і рік народження. Багато користувачів настільки безтурботні, що навіть вводять у вікнах «логін» і «пароль» один і той же набір символів.

6) Якщо ви часто й подовгу сидите за комп'ютером, то моргаєте не менше семи разів на хвилину. Так наші очі намагаються попереджати синдром «офісного зору».

7) На офіційну електронну пошту Білла Гейтса щодня приходять мільйони листів. Чи треба говорити, що переважна більшість з них залишається без відповіді?

8) Про те, чи зможе комп'ютер наздогнати і перегнати нас за здібностями, ведеться чимало суперечок. Але «людиною року» його вже визнавали: у 1982 році це зробили працівники журналу "Time".

9) Люди, що бояться комп'ютерів і всього, що з ними пов'язано, називаються кіберофобами.

10) 2/3 американців просиджують в Інтернеті щонайменше три години на день. Гадаємо, наші співвітчизники не набагато менше ...

Послуги, пов'язані з комп'ютерами, вважаються дуже прибутковим бізнесом. Принаймні, троє з шести багатчів "збили" свої статки на сфері ІТ.

11) Свято сисадміна відзначають у багатьох країнах. Але тільки в Штатах він носить назву «День подяки системному адміністраторові».

12) Всупереч поширеній думці, комп'ютери найчастіше ламаються не від проблем в електричній мережі і не від шкідливих вірусів. Вони повинні «сказати спасибі» своїм господарям, які проливають на клавіатуру чай, каву, газовану воду та інші напої.

13) Якщо прийняти всі email-повідомлення, передані в світі, за 100%, то 94% з них припадає на спам.

14) Перший електронний лист відправив у 1971 році Рей Томлінсон – автор програми для обміну повідомленнями між комп'ютерами. Він же запропонував використовувати значок @ для розділення імені користувача і комп'ютера.

15) Творці пошуковика Google хотіли назвати своє дітище Googol (10 у сотому ступені – саме стільки сторінок вони збиралися проіндексувати), але домен з такою назвою був вже зайнятий.

16) Перший матричний принтер був розроблений в 1964 році. Він використовувався в годинниках марки «Сейко» для постійної роздруковки точного часу.

17) Інтернет і комп'ютерні ігри вважаються самою нищівною загрозою працездатності співробітників. Яку кількість часу працівники середньостатистичного американського офісу сидять у Мережі, поки невідомо, а от за комп'ютерними іграми вони проводять близько півмільярда годин на рік.

18) Знамениту комбінацію – програму «на три пальці» – Ctrl-Alt-Del – створив і впровадив один із розробників IBM PC Девід Бредлі.

19) Перші персональні комп'ютери мали дуже обмежений обсяг пам'яті – всього близько 16 кілобайт.

20) Комп'ютерник – таки не жіноча професія. У найбільшій світовій ІТ-корпорації – Microsoft – працюють 75% чоловіків і лише 25% жінок. (<http://help007.io.ua/s383635/>)

### **Найменший ноутбук**



***Корейці випустили найменший і найлегший ноутбук в світі***

Південнокорейська компанія UMID випустила ноутбук tbook, який важить всього 315 грамів.

Виробник позиціонує новинку як найменший і найлегший лептоп в світі.

Габарити tbook складають 158x94,1x18,6 міліметра. Вага комп'ютера – 315 грамів. Діагональ дисплея tbook – 4,8 дюйма. Акумулятора лептопа вистачає на шість годин автономної роботи.

У основі tbook лежить процесор Intel Atom. Залежно від комплектації комп'ютера, його частота рівна 1,1 або 1,3 гігагерца. Місткість флеш-пам'яті ноутбука складає від восьми до 32 гігабайт, об'єм оперативної пам'яті – один гігабайт.

Виробник підкреслює, що tbook оснащений модулями 3G, Bluetooth і WiBro (аналог мережі WiMax, що використовується в Південній Кореї). Також ноутбук дозволяє дивитися мобільне телебачення, але тільки в стандарті DMВ, використовуваному в Південній Кореї.

Вартість tbook з 1,3-гігагерцевим процесором в Південній Кореї складає 534 долари. Чи буде ноутбук продаватися в інших країнах, не повідомляється.

## **Найнебезпечніші комп'ютерні віруси**

Найнебезпечніші комп'ютерні віруси на зорі ери персональних комп'ютерів у 80-х роках не завдавали такої величезної шкоди, як їх більш пізні побратими. Це пов'язано з тим, що Інтернет ще не існував і зараження комп'ютерів відбувалося через дискети, що істотно обмежувало поширення перших комп'ютерних вірусів. Саме тому, навіть самі небезпечні з перших комп'ютерних вірусів заражали сотні, рідко тисячі комп'ютерів, а більш пізні, з розвитком Інтернету і електронної пошти - сотні тисяч і мільйони машин.



Перелічимо найбільш небезпечні комп'ютерні віруси в хронологічному порядку...

### **1. Brain**

Цей вірус майже безпечний, але першим викликав цілу епідемію. Був запущений братами Амджата і Базіта Алві в 1986 році. В одному тільки США вірус заразив понад 18 тисяч комп'ютерів.

### **2. Jerusalem**

З'явиться 13 травня 1988 року. Вірус знищував заражені файли при їх запуску. Був створений в Ізраїлі аспірантом Корнельського університету Робертом Морісом. Заразив більше 6 тисяч комп'ютерів Близького Сходу, США, Європи і завдав шкоди понад 10 млн. доларів. Це перший вірус для MS-DOS і його особливістю було видалити всі файли при настанні п'ятниці 13 числа.



### **3. Хробак Морріса**

Активність цього вірусу була зафіксована в листопаді 1988 року. Він вражав КОМП'ютери і хаотично розмножувався. Через нього локальні мережі падали цілком. Збій тривав недовго, але збитки оцінили в 96 млн. доларів.

### **4. Michelangelo (March6)**

Від цього вірусу постраждало близько 10 000 комп'ютерів. Сидячи в завантажувальному секторі він чекав 6 березня, щоб стерти всі дані. До речі, якщо у вас є свій власний веб ресурс, поцікавтесь **цены оптимизация сайта**, без такої речі неможливо рокувати ніякий віртуальний проект.

### **5. Чорнобиль (CIH, Win95.CIH)**

За один тиждень цей вірус заразив тисячі комп'ютерів. Один з найбільш знаменитих вірусів світу. Створений у 1998 році тайванським студентом на ім'я Чен Ін Хуа і названий на його ініціалами. Через Інтернет, електронну пошту і диски вірус потрапляв в комп'ютер, ховався всередині програм, а 26 квітня стирив всі дані з жорсткого диска і завдавав шкоди апаратній частині комп'ютера. Епідемія припала на квітень 1999 року. З ладу вийшло понад 300 тисяч комп'ютерів. Причому протягом кількох наступних років 26 квітня вірус продовжував свою чорну справу.

### **6. Melissa**

Пришестя вірусу відбулося 26 березня 1999 року в США. Після зараження вірус шукав адресну книгу програми "MS Outlook", а потім відправляв перших 50 контактам з адресної книги свої копії. Користувач навіть не підозрював про це. Через це Microsoft, Intel та іншим великим компаніям довелося відключити корпоративні сервіси електронної пошти. Збиток від вірусу склав десятки мільйонів доларів.

### **7. I Love You (Лист щастя)**

З'явився в травні 2000 року і вважається самим шкідливим за всю історію існування Інтернету. Був створений на Філіппінах і навіть зумів заразити Пентагон. Поширювався по електронній пошті. Користувачам приходив лист із темою: "Я тебе люблю". У листі було вкладення, де сидів черв'як, який краде паролі з комп'ютера. Механізм розповсюдження I Love You був аналогічний механізму поширення "Мелісси". Цей вірус завдав шкоди в розмірі близько 5,5 мільярдів доларів.

## **Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «БЕБРАС»**

З 11 по 13 листопада 2018 року в Друхівській ЗОШ I-III ступенів пройшов міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «БЕБРАС» («BEBRAS»). Координаторами конкурсу являються вчителі інформатики Олексин Я.В., Цимбалюк О.В., Баранчук Н.Г., Мартиненко Л.В.

В конкурсі взяли участь 20 учнів з 2 по 9 класи. Завдання учасники конкурсу виконували за комп'ютером з допомогою встановленої програми, яка розрахована на різну вікову категорію. Кожний учасник конкурсу після перевірки результатів буде нагороджений відповідним (в залежності від набраних балів) СЕРТИФІКАТОМ Міжнародного комітету БЕБРАС та подаруночком.

Переглянути сайт конкурсу «БЕБРАС» можна за посиланням:  
<http://bober.net.ua>



## Конкурс малюнків

### «Комп'ютер – мій друг»

2 клас





### 3-А клас





## Конкурс малюнків у графічному редакторі «Тих Paint» (4 клас)



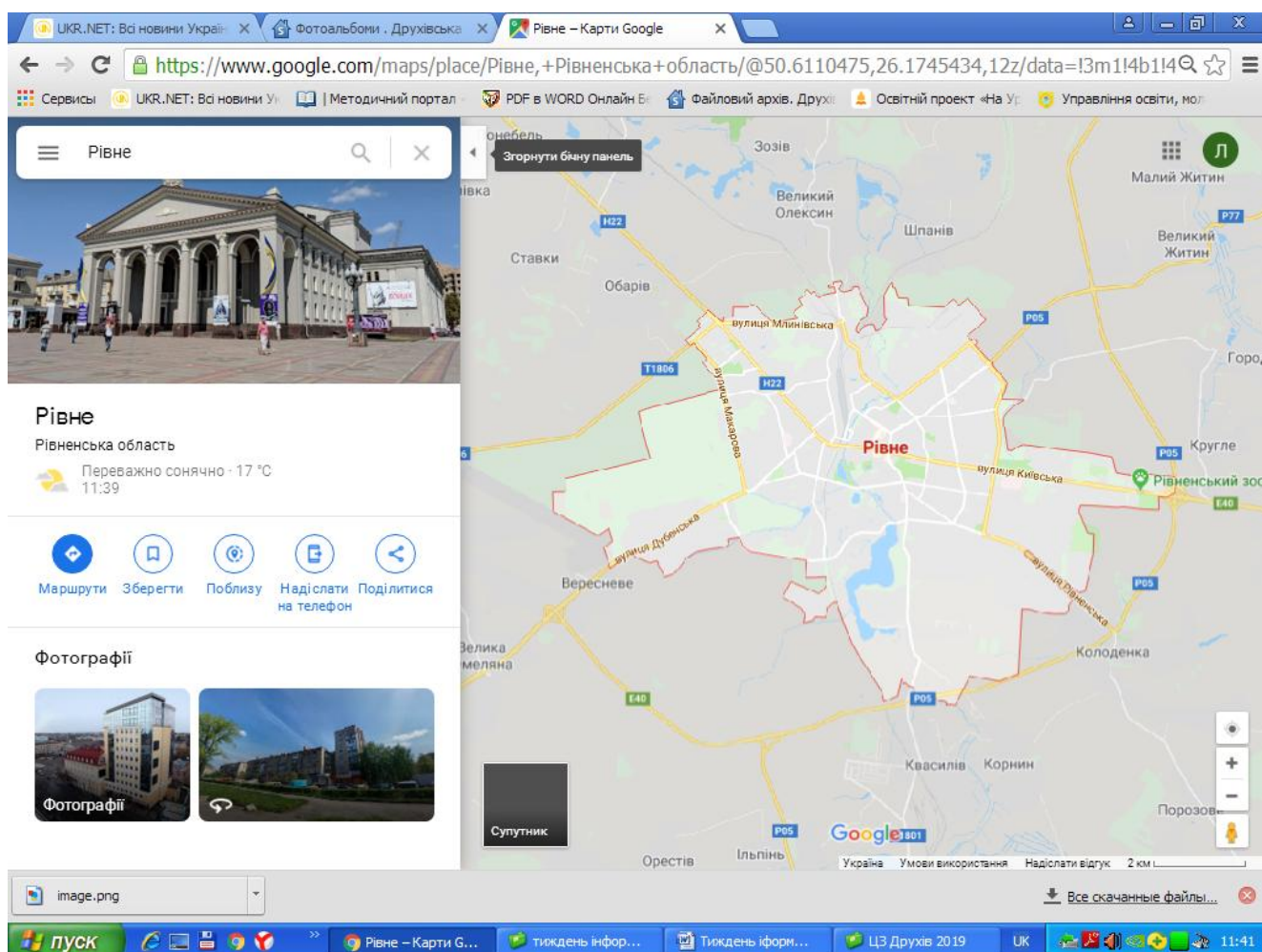
## Конкурс стінгазет

### «Інформатика і ми»





## Подорожуємо Україною з допомогою сервісу Карти Google (8-11 класи)



## **Брейн-ринг з інформатики (5 клас)**

**Мета:** виявити рівень уміння застосування знань з інформатики в умовах гри; активізувати пізнавальну і творчу діяльність учнів; підвищення інтересу учнів до вивчення інформатики.

**Завдання:**

1. Відстеження практичної спрямованості знань з інформатики.
2. Розвиток уміння працювати в групах.

### **Хід заходу**

**Учитель:** Добрий день, дорогі учні, шановні колеги і гості нашої вікторини! Ми раді вітати всіх присутніх в цьому класі. Сьогодні тут змагатимуться дві команди. Їм належить пройти ряд випробувань, в ході яких вони зможуть показати свої знання з інформатики та вміння застосовувати їх в нестандартних умовах.

Учасники команди, що набрала більшу кількість балів і зайняла перше місце, отримають грамоти. Судити конкурси буде наше вельмишановне журі.

*Тим, хто вчить інформатику,*

*Тим, хто любить*

*інформатику,*

*Тим, хто ще не знає,*

*Що може любити*

*інформатику,*

*Присвячується дана гра.*



Увага! Вікторина з інформатики починається!

### **КОНКУРС «Найрозумніший»**

**Учитель:** Питання представлені на слайді. (За кожну правильну відповідь 1 бал)

1. Який магнітний носій має форму піци? (Жорсткий, компакт-диски.)
2. Воно є як у файлу, так і у людини. (Ім'я)
3. Як довго зберігається інформація в оперативній пам'яті комп'ютера?(До вимкнення комп'ютера)
4. Скільки часу вам потрібно для створення зображення в найпростішому музичному редакторі? (Не можна створити малюнок у музичному редакторі)
5. І місто в Англії, і марка рушниці, і розмовна назва жорсткого диска (вінчестер).



**КОНКУРС 2 «Анаграмма, або перестав літери і отримай слово»**

**Учитель:**

*Вам будуть запропоновані словосполучення. Необхідно переставити букви так, щоб отримати слова, пов'язані з темою, зазначеної в заголовку завдання.*

*Завдання показується цілком, чия команда швидше впорається з ним, отримує 5 балів.*

*Елементи комп'ютера*

**Словосполучення**

ротіМон  
Псорероц  
тикДжой  
КашМи  
Птерин  
іаКлавтура  
‘яПамть  
мдеМо


**Правильні відповіді:**

монітор  
процесор  
джойстик  
мишка  
принтер  
клавіатура  
пам'ять  
модем




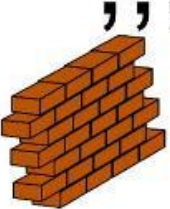



**КОНКУРС 3 «Розгадай ребуси»**

*Учитель: Кожна команда отримує по 5 карток з ребусами. Ваше завдання за 3 хвилини розшифрувати, який інформаційний термін зашифровано під зображенням. Кожна відра відповідь, приносить 5 балів.*

Зображення ребусу:	Правильні відповіді:
	байт

	<p>вірус</p>
<p>Ди</p> 	<p>ДИСК</p>
<p>’ ’ і=а</p>  <p>яція</p>	<p>інсталяція</p>
 <p>И=Е</p>	<p>інтернет</p>
<p>іН</p>  <p>і=и</p> <p>а</p>	<p>інформатика</p>
 <p>’ ’ о</p>	<p>монітор</p>
<p>НА</p>  <p>ТА</p>	<p>наушники</p>

<p>П   </p>	<p>програма</p>
<p>ПРО   M=P</p>	<p>процесор</p>



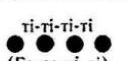
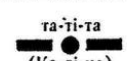
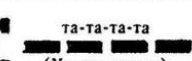
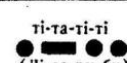
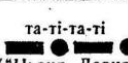


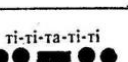
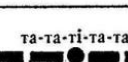
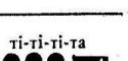
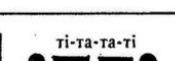

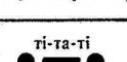
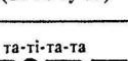
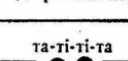
### КОНКУРС 4 «Азбука Морзе»

**Учитель:** Капітани команд отримують картки з азбукою Морзе. Завдання полягає в тому, щоб записати, а згодом відтворити данню мовою прислів'я з інформатики.

Хто впорається першим, та переклад буде вірним — приносить для своєї команди - 20 балів.

Прислів'я для капітанів:

- Вінчестер - дзеркало душі користувача.
- Слово не горобець, а пара байтів.

<b>А</b>  (А-зот)	<b>І</b>  (І-ван)	<b>Т</b>  (Тон)
<b>Б</b>  (Бон-да-рин-на)	<b>Ї</b>  (Їж, хто го-ло-ден)	<b>У</b>  (У-па-док)
<b>В</b>  (Ві-тро-гон)	<b>Й</b>  (Йди хо-лод-ком)	<b>Ф</b>  (Філ-ан-гро-пи)
<b>Г</b>  (Га-ра-кі-рі)	<b>К</b>  (Ко-лі-но)	<b>Х</b>  (Хо-ло-до-чок)
<b>Ґ</b>  (Ґо-ґо-дзи)	<b>Л</b>  (Ли-со-ру-би)	<b>Ц</b>  ("Цюця Дорця")
<b>Д</b>  (До-ли-на)	<b>М</b>  (Мо-роз)	<b>Ч</b>  (Чор-но-го-ра)
<b>Е</b>  (Ерг)	<b>Н</b>  (Но-га)	<b>Ш</b>  (Шо-ло-ви-ло)
<b>Є</b>  (Єд-мість то си-ла)	<b>О</b>  (О-ко-лот)	<b>Щ</b>  (Що-ро-ку мо-роз)
<b>Ж</b>  (Жа-б'є се-ло)	<b>П</b>  (При-мо-роз-ки)	<b>Ю</b>  (Ю-рій король)
<b>З</b>  (Зо-ло-ту-ха)	<b>Р</b>  (Ри-бонь-ка)	<b>Я</b>  (Я-ро-шен-ко)
<b>И</b>  (И-ван)	<b>С</b>  (Са-га-ра)	<b>Ь</b>  (Ю-рій король)

### **КОНКУРС 5 «Технічний»**

**Учитель:** В даному конкурсі Вам належить перевірити свої знання пристроїв введення та виведення інформації. Командам потрібно розбити запропоновані пристрої на 2 стовпчики. Учасники отримують аркуші з двома колонками, пристрої вписують вручну.

(виводиться на проекторі):

клавіатура, навушники, миша, колонки, мікрофон, принтер, сканер, монітор, джойстик, проектор, тачпад.

**Пристрої введення інформації**

**Пристрої виведення інформації**

**Учитель:** Поки журі підводить підсумки, уболівальникам пропонуються

**Підведення підсумків.**

**Учитель:**

Ось закінчилася гра.

Результат дізнатися пора.

Хто ж краще за всіх працював і в турнірі відзначився?

Слово надається журі.

Переможцем сьогоднішньої вікторини стає команда \_\_\_\_\_

До зустрічі, друзі! Удачі учні! Успіхів! Дякую за гру.





## Турнір «Знавці інформатики» (6 клас)

**Мета:** розвивати пізнавальний інтерес, творчу активність в учнів, критичне мислення; повторити та закріпити основний програмний матеріал; виховувати повагу до однокласників, вміння достойно вести суперечку, стійкість і бажання перемоги, вміння працювати в команді.

### Хід заходу

#### I. Організація початку заходу

**Вчитель.** Доброго дня! Сьогодні ми зібралися тут, аби визначити, хто ж з вас най-най веселіший і найвинахідливіший? Гра відкриє зовсім інші сторони інформатики, ті, на які не завжди звернеш увагу на уроці. Для багатьох ця гра дасть можливість проявити свою любов до предмету, а для деяких може стати поштовхом до зацікавленості. Отже, турнір! В турнірі приймають участь 2 команди. Між ними проводиться 7 конкурсів.



### КОНКУРСИ

- Привітання команд.
- Розминка.
- Відгадай кросворд.
- Конкурс «Перекачай інформацію».
- Конкурс «Дешифратор».
- Конкурс «Ерудит».
- Конкурс «Ребуси»
- Конкурс капітанів.



Хто стане най-най сьогодні, визначить наше шановне журі. Оголошую вам членів журі ..... (представлення журі).

А зараз ми просимо дати слово журі:

*"Зобов'язуємося судити справедливо і чесно,  
Суворо дотримуватися правил інтелектуальних ігор,  
Не порушувати святих законів інтелектуальної боротьби"*

**Всі судді:** «Клянемося, клянемося, клянемося».

**Вчитель:** А зараз візьмемо клятву з команд.

*«Клянемося дотримуватися правила інтелектуальної боротьби, поважати в боротьбі супротивника, себе, суддю, вболівальника».*

**Всі разом:** "Клянемося, клянемося, клянемося".

**Вчитель:** Увага! Команди готові! І ми зараз даємо їм слово! Починаємо з привітання команд. Зустрічайте учасників...

## II. Основна частина заходу.

### 1. Привітання команд

#### Критерії оцінок

Привітання (5 хв.):

Наявність емблеми – 1 б.

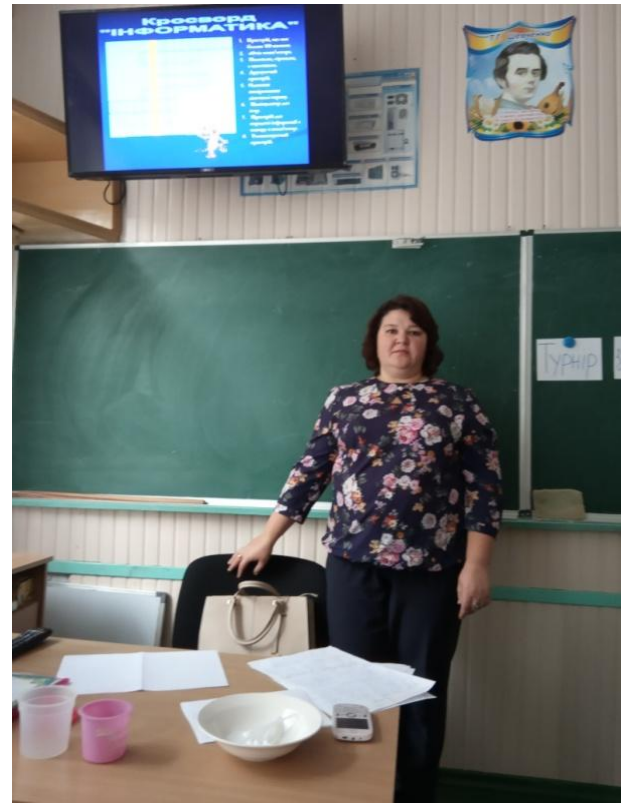
Відповідність назви команди та емблеми 1 б.

Обґрунтування назви - 1 б.

Юмористичний підхід - 1 б.

Загальне представлення - 1 б.

Капітани команд представляють назви своїх команд, їх девізи, емблеми. Команди обмінюються привітаннями, а також вітають журі і вболівальників.



### 2. Розминка

Перед вами таблиця з буквами. Потрібно побачити, прочитати і записати чим побільше інформатичних термінів. Можна читати у різних напрямках по горизонталі і по вертикалі, але не по діагоналі.

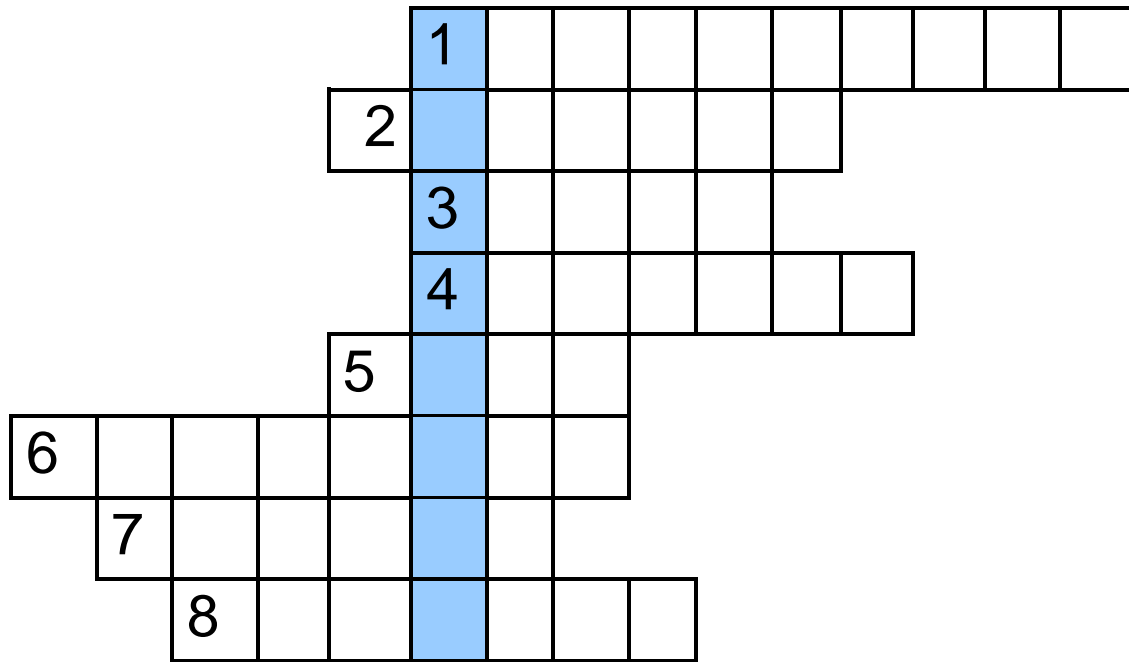
Таблиця транслюється на екран, також кожна команда отримує аркуш з таблицею та для відповідей. Через 5 хвилин команди здають відповіді журі. 1 відповідь – 1 бал.



### 3. Кросворд «Інформатика»

Час проведення етапу – 5-6 хв. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Учаснику від кожної команди видається кросворд, який складається з 8 питань. По закінченню часу кросворди здаються журі, вчитель називає правильні відповіді. Виставляються бали.





1. Пристрій, що має більше 100 кнопок. (*клавіатура*)
2. «Очі» комп'ютера. (*монітор*)
3. Маленька, сіренька, з хвостиком. (*мишка*)
4. Друкуючий пристрій. (*принтер*)
5. Одиниця вимірювання діагоналі екрану. (*дюйм*)
6. Маніпулятор для ігор. (*джойстик*)
7. Пристрій для передачі інформації з паперу в комп'ютер. (*сканер*)
8. Розмножуючий пристрій. (*ксерокс*)

Поки одні учасники команди розв'язують кросворд, проводиться конкурс «Перекачати інформацію»

#### **4. «Перекачати інформацію!»**

«І ось чорний чарівник взяв трішки священного Пилу Знання і всипав її в кубок с вогняним напоєм. Задимилася волога, потемніли фарби. І випив рицар одним ковтком цей кубок, і відкрилися йому всі тайни всесвіту». Це кінець одного з відеофільмів, прихильниками яких є багато з вас. В цьому Пилу Знання була якимось чином записана вся історія цивілізації, тобто. Пил Знання - це пристрій для зберігання інформації. Ви знаєте, що для зберігання інформації в комп'ютері є декілька пристроїв, які об'єднуються загальною назвою





"пам'ять". Так в комп'ютері є оперативна пам'ять і зовнішня пам'ять.

Завдання командам: диск - це тарілка з водою, вода - інформація, стакан - оперативна пам'ять. Від команди вибирають одну людину - процесор, яка буде за допомогою ложки перекачувати інформацію с дискети в оперативну пам'ять.

Журі оцінює характеристики процесора - швидкодію і який процесор більше перекачує інформацію.

Перша команда отримує 3 бала, друга – 1.

Команди отримують оцінки. Загальний бал ...



### **5. Конкурс «Дешифратор».**

Завдання: Метод координат.

В цій таблиці сховані частинки записок Зайця(А2, Г6, Г1, А6, В3, Б1, Г4, Б4); Вовка (А3, Г2, Б3, Г5, Б2, Б6, В2, В6) і записка для тебе (В5, А1, Г3, А4, В1).

Віднови записки і не забудь розділити текст на слова

	1	2	3	4	5	6
<b>А</b>	Мол	Голо	Оди	ць.У	яжа	яза
<b>Б</b>	- йо	Ре	єцьд	оги.	юут	адв
<b>В</b>	РА!	Акр	йця	цаф	ТИ -	аще
<b>Г</b>	едл	Нза	оде	гон	об	вн

### **Відповіді:**

Заєць: Головне для зайця – його ноги.

Вовк: Один заєць добре, а два краще.

Ти: Ти – молодець. Ура!

Одночасно проводиться **Конкурс «Ерудит».**

**5. «Впізнай прислів'я».**

Перед вами програмістські версії відомих приказок  
Спробуйте згадати їх в оригіналі .

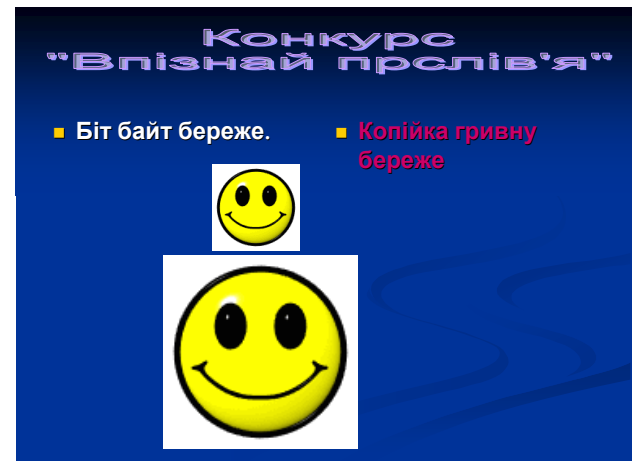
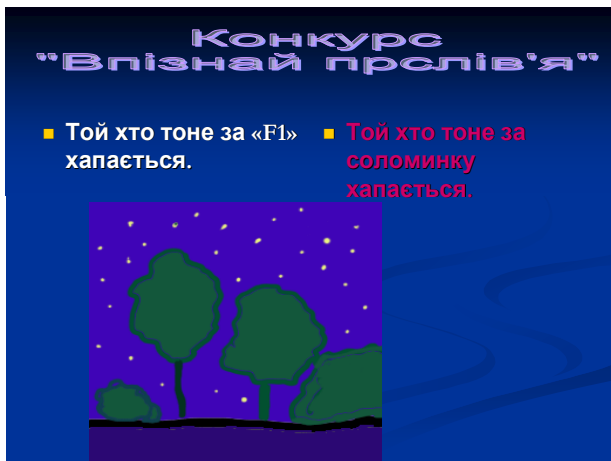
Скажи мені, який у тебе комп'ютер, і я скажу, хто ти.  
*(Скажи мені, хто твій друг, і я скажу, хто ти.)*



Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш .*(Кашу маслом не зіпсуєш.)*

Подарованому комп'ютеру в системний блок не заглядають.  
*(Подарованому коневі в зуби не заглядають.)*

Той хто тоне за «F1» хапається. *(Той хто тоне за соломинку хапається.)*



Біт байт береже. *(Копійка гривну береже.)*

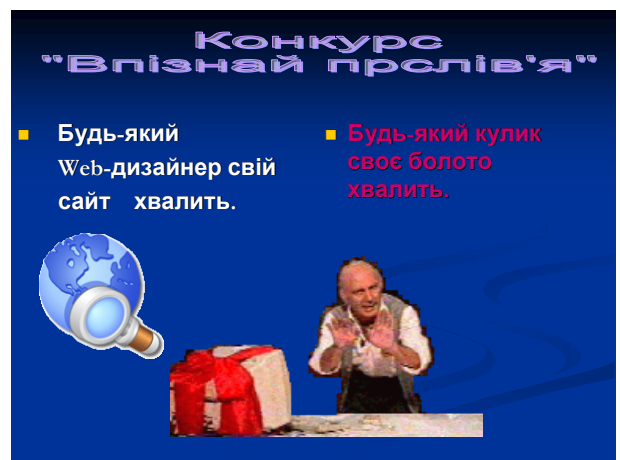
Що з Кошика видалено, те пропало. *(Що з возу впало, те пропало.)*



Вірусів бояться – в Інтернет не ходити. (Вовків бояться – в ліс не ходити.)

За одного хакера сім кандидатів наук дають.

(За одного битого сім небитих дають.)



Будь-який Web-дизайнер свій сайт хвалить.

(Будь-який кулик своє болото хвалить.)

### 6. Ребуси з інформатики.

Слово "ребус" латинського походження (від латинського прислів'я "Non verbis sed rebus" - "Не словами, а за допомогою речей"). Це загадка-жарт, в якій слово або фраза зображені у вигляді малюнків з комбінацією літер, цифр, нот та інших знаків. Ребус - одна найпоширеніших ігор. В ребусі можна зашифрувати прислів'я, приказки, уривки віршів, окремі фрази і слова.





**Відповіді:** хакер, індекс, робот, байт, каталог, чат, брандмауер,

### 7. Конкурс капітанів.

Відповідають по черзі капітани. На відповідь – 1-3 секунди. За правильну відповідь - 1 бал. Якщо капітан дає невірну відповідь, то можливість відповіді переходить до іншого.

... ..

- Дія, що виконується клавішею (*натиск*)
- Неправильний запис в програмі (*помилка*)
- Нуль або одиниця в інформатиці (*біт*)
- Спеціальна програма, яка виконує небажані для користувача дії на комп'ютері (*вірус*)
- Мінімальний адресований елемент запам'ятовуючого пристрою (*комірка пам'яті*)
- Чітко визначена послідовність дій при розв'язування задачі (*алгоритм*)
- Вказівка виконавцю (*команда*)
- Проблема яку потрібно вирішувати (*задача*)
- Пристрій ЕВМ, який призначений для відображення текстової та графічної інформації (*монітор, дисплей*)
- Графічний спосіб представлення інформації (*блок-схема*)
- Порожнє місце, що з'являється між символами (*пробіл*)
- Найпростіший пристрій для обрахунку (*рахівниця*)
- Гнучкий магнітний диск (*дискета*)





- Так називають спеціалістів в своїй області (*ас*)
- «Мозок» комп'ютера (*процесор*)
- Зломщик комп'ютерних програм (*хакер*)
- Багато раз повторювана частина алгоритму програми (*цикл*)
- Друкуючий пристрій (*принтер*)
- Вказівник місцезнаходження на екрані (*курсор*)
- Місце зберігання інформації (пам'ять)
- Користувач-початківець (*чайник*)
- Як на комп'ютерному жаргоні називається сукупність апаратних засобів (*залізо*)
- Всесвітня глобальна мережа (*Інтернет*)
- Кишеньковий «обраховуючий» пристрій (*калькулятор*)
- Знак, що використовується для відділення цілої частини від дробової в інформатиці (*крапка*)
- Як називають людину - фаната комп'ютерних ігор (*геймер*)
- Числове представлення думки викладача про роботу учня (*оцінка*)
- Розбір програми (*аналіз*)

### III. Підбиття підсумків та нагородження команд.

**Вчитель:** Ну, що ж діти, ось і закінчилась наша гра. Я хочу вам подякувати за цікаву гру, за винахідливість яку ви проявили і за активну участь. Журі підраховує бали і оголошує переможців; Члени журі висловлюються про гру



## Інтелектуально-розважальна гра «Інформатичний калейдоскоп» (7 клас)

**Мета:** збудити прагнення учнів продемонструвати знання та вміння з інформатики; розвивати уміння учнів застосовувати набуті знання в нестандартних ситуаціях; виховувати повагу один до одного, вчити дітей триматися перед глядачами, бути привабливими, цікавими для присутніх.

**Обладнання:** презентація гри; картки з текстом для друку.

**Вчитель.** Шановні друзі!

Розпочинаємо інтелектуально-розважальну гру «Інформатичний калейдоскоп». Красива, гарна, приваблива назва, добре знайоме з дитинства слово. Хто із вас не тримав в руках цієї іграшки, в захопленні не спостерігав, як змінюються в ній форми і кольори загаткових скелець! В нашій грі теж змінюватимуться кольори-завдання. Ми будемо подорожувати від станції до станції, які мають такі чудові назви: «Словесна», «Художня», «Друкарська», «Ерудит», «Загадкова», «Музична». І всі чекатимемо, як у калейдоскопі, чогось кращого і незвичайного.

А тепер познайомтесь із учасниками. Кожна команда зараз представить себе, назве свій девіз та продемонструє свою емблему .

**Вчитель:** Вітаємо і бажаємо успіху! Гра починається! Клейдоскоп починає крутитись! Перша зупинка «Словесна».

### Станція «Словесна»

**Вчитель:** На цій станції зупинилися найкращі знавці термінів інформатики. Я, впевнена, що ви дуже гарно справитесь із завданням, яке буде зараз оголошено. Перед вами комбінації букв. Вам потрібно скласти з них терміни з інформатики та пояснити їх значення.

**Відповіді:** сайт, монітор, кілобайт, процесор, папка, принтер, дискета, джойстик, модем, антивірус.

ТІАС

РОНІМТО

ТІЛАКОЙБ

ОСЦПРОЕР

АКПА

ИНЕРПТР

СКЕАТДИ

ЖОЙДТИСК

ДОМЕМ

АИНТІСУВР

*(Журі підводить підсумки виконання завдань учасниками)*

### Станція «Ерудит»

**Вчитель:** Назва станції «Ерудит». Що означає це слово? Ерудит — це людина, яка має глибокі всебічні знання, людина, яка начитана, котра багато знає. Виходячи з цього, ви розумієте, які учасники зупинились на станції під такою назвою. Яке ж завдання їх чекає? А ось таке:

#### *Запитання*

1. З чого складається комп'ютер?
2. Як використовується коп'ютер?
3. Чи є у комп'ютера пам'ять?
4. Які є пристрої введення?
5. Які бувають монітори?
6. Для чого призначений принтер?

### Станція «Друкарська»

**Ведучий:** За 5 хвилин потрібно у текстовому редакторі надрукувати текст. Відкрийте конверти і розпочинайте. В кого текст буде складатися з більшої кількості слів, той переможе. Увага звертається на розділові знаки та помилки.

#### *Текст для друку*

##### **Сойка**

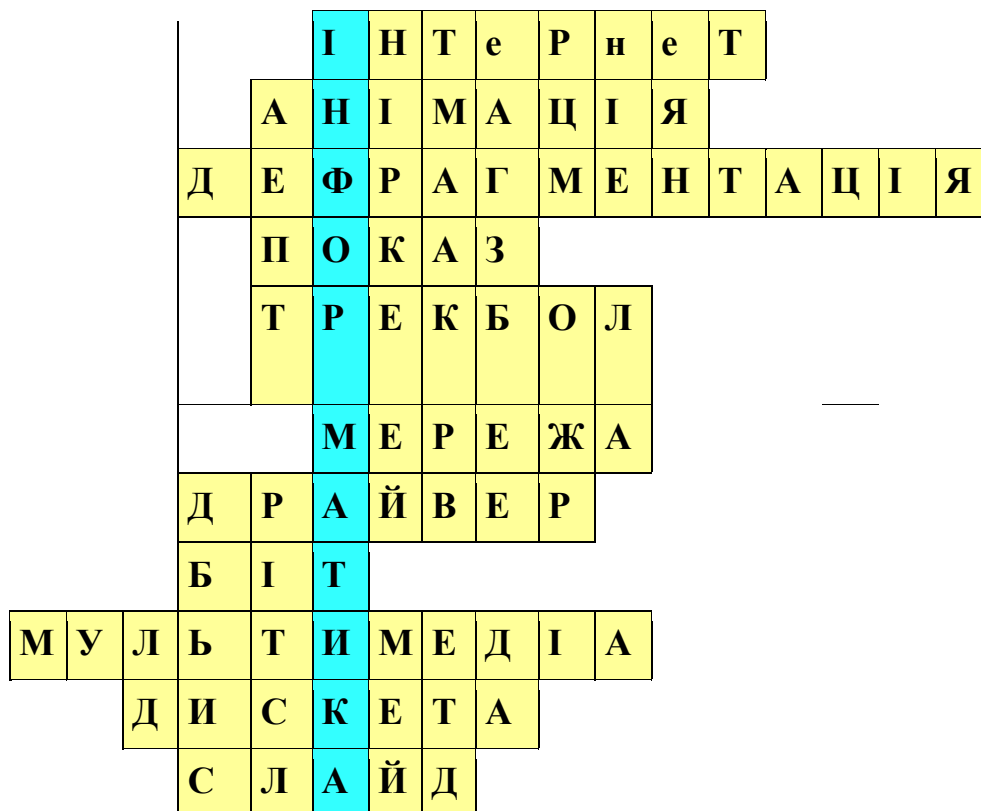
*Сойка* — птах невеликих розмірів, масою 200 г. Забарвлення строкате, рудувато-коричневе. На крилах має яскраві голубі смуги.

*Сойка* — осілий птах. Живиться жолудями, горіхами, ягодами, а навесні і влітку — комахами, іноді яйцями і пташенятами дрібних птахів, дрібними гризунами, жабами.

Гніздо сойка будує на деревах, з тоненьких гілочок, трави, корінців. В кінці травня самка відкладає 5-6 яєць. Насиджують яйця обидва птахи. Через 16-17 днів вилуплюються пташенята. Батьки турбуються про них протягом 3 тижнів. Після вильоту пташенят, птахи утворюють сімейні зграйки і кочують по лісах у пошуках їжі.

*Сойка* — корисний птах. Сприяє поширенню насіння дерев, ховаючи в землю про запас жолуді, горіхи, які згодом проростають. **Цих птахів потрібно охороняти.**

**Вчитель:** Поки представники команд виконують завдання ми розгадаємо кросворд.



**Запитання**

1. Всесвітня глобальна мережа. (*Інтернет*)
2. Переміщення об'єктів на екрані. (*Анімація*)
3. Оптимізація дискового простору, упорядкування кластерів, які належать до одного файла. (*Дефрагментація*)
4. Демонстрація слайдів. (*Показ*)
5. Аналогічний до мишки пристрій у портативних комп'ютерах. (*Трекбол*)
6. Комп'ютери з'єднані між собою лініями зв'язку. (*Мережа*)
7. Програма, яка управляє роботою окремих зовнішніх (периферійних) пристроїв ПК. (*Драйвер*)
8. Найменша одиниця пам'яті комп'ютера. (*Біт*)
9. Поєднання різних форм подання інформації: текстових, графічних, звукових і відео форматів даних, ефектів анімації, елементів керування. (*Мультимедіа*)
10. Гнучкий магнітний диск. (*Дискета*)
11. Складова частина презентації. (*Слайд*)

**Станція «Загадкова»**



**Ведучий:** Зараз ми зупинимось на станції «Загадковій». Конкурс «Вірю— невірю». На подані твердження ви повинні відповісти «так» якщо вважаєте, що твердження правильне і «ні» — якщо не правильне.

1. Біт — найменша одиниця вимірювання інформації. (Так)
2. Програма WinRar є антивірусною. (Ні)
3. Програми Блокнот, Word Pad, Microsoft Word є тестовими редакторами. (Так)
4. З англійської мови Windows перекладається як вікна. (Так)
5. Пристрій для підключення до мережі Internet називається принтер. (Ні)
6. Алфавіт двійкової системи числення складається з двох цифр: 0 та 1. (Так)
7. Мінімальний елемент зображення, що формується на екрані монітора називається піксель. (Так)
8. Word — це операційна система. (Ні)
9. Ярлик — це об'єкт призначений для зберігання вилучених об'єктів. (Ні)
10. Редагування тексту – це змінювання зовнішнього вигляду тексту. (Ні)

*Підсумки конкурсу*

Отже, зупинки закінчились, калейдоскоп зупинився.

Журі підводить підсумки, визначає переможця.

**Вчитель:** Ми щиро вітаємо наших переможців. А тим, хто не виграв, бажаємо в наступній грі перемогти

## ***Підсумки тижня інформатики***

Інтернет-технології стали природною частиною життя дітей і сучасної молоді. Невміння працювати з комп'ютером і орієнтуватися в інтернет-просторі в сучасному суспільстві можна порівняти з невінням писати й читати: комп'ютер є не тільки розвагою, але й засобом спілкування, самовираження та розвитку.

Самостійне пізнання інформаційного світу дозволяє розширити коло власних інтересів людини, сприяє отриманню додаткової освіти, спонукає до кмітливості, привчає до самостійного розв'язання задач.

Всесвітня мережа також задовольняє потребу підлітків у лідерстві. Діти, які добре знають комп'ютер та Інтернет, більш адекватно оцінюють свої здібності та можливості, вони більш цілеспрямовані та кмітливі .

Для того, щоб повноцінно орієнтуватись у віртуальному просторі, дитині треба вчитися структурувати великі потоки інформації, дотримуючись основних правил безпеки в мережі.

З метою поглиблення і розширення знань, підвищення інтересу до предмету інформатики, розвитку особистісних якостей та інтелектуальних здібностей учнів з 11 по 16 листопада у школі було проведено тиждень інформатики «У країні інформаційних технологій».

Заходи були спрямовані на:

- розвиток творчої фантазії;
- логічного мислення;
- вміння орієнтуватися в інформаційному просторі;
- формування обов'язковості, відповідальності, креативності.

Розпочався тиждень відкриттям Міжнародного конкурсу з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS-2018» (6-11 класи).

У понеділок, 12 листопада, відбулася святкова лінійка «У країні інформаційних технологій», на якій було висвітлено сучасні світові здобутки в області інформаційних технологій, проголошені заходи і цікаві події, які мали відбутися протягом цього тижня (вчителі інформатики). Було проведено Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS-2018» серед учнів 4 класу (вч. Цимбалюк О.В.). Учні 8-11 класів мали можливість переглянути новини з Інтернету (вч. Олексин Я.В.).

У вівторок, 13 листопада, відбувся Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS-2018» серед учнів 2-3 класів (вч. Цимбалюк О.В.). Учні 11 класу проходили on-line тестування з навчальних предметів ЗНО (вч. Олексин Я.В.).

У середу, 14 листопада, для учнів 1 класу було проведено екскурсію в кабінет інформатики, яка супроводжувалася розгадуванням анімаційних загадок (вч. Цимбалюк О.В.). З учнями 6 класу було проведено турнір «Знавці інформатики» (вч. Мартиненко Л.В.), з учнями 7 класу – інтелектуально-розважальну гру

«Інформативний калейдоскоп» (вч. Баранчук Н.Г.), з учнями 8-11 класів здійснювалася подорож Україною за допомогою *Карту Google* (вч. Олексин Я.В.).

У четвер, 15 листопада, з учнями 2-3 класів було проведено заняття з використанням навчальної програми «Сходи до інформатики» (вч. Цимбалюк О.В.), учні 4 класу брали участь у конкурсі малюнків за допомогою програми для малювання, орієнтованої на маленьких дітей «Tux Paint» (вч. Цимбалюк О.В.), учні 8-11 класів брали участь у швидкісному наборі тексту (вч. Олексин Я.В.).

У п'ятницю, 16 листопада, відбулося підведення підсумків тижня інформатики та нагородження учнів-переможців змагань, турнірів, конкурсів тощо.

Переможці, всі гравці, та учасники заходів тижня інформатики були нагороджені почесними грамотами. Всі ми переконалися, що серед учнів початкових, середніх та старших класів є дуже багато знавців інформатики. У майбутньому вони будуть розвивати цю науку.

