



*Друхівська загальноосвітня школа I-III ступенів*

# Тиждень інформатики

*2019 рік*



# ІНФОРМАТИКА

## З М І С Т

ВСТУП.....	4
План проведення Тижня інформатики в закладі.....	6
Позакласні заходи Тижня інформатики	
Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».....	7
Конкурс «Придумай назву» (5-11 класи).....	8
Екскурсія в кабінет інформатики для учнів 1 класу.....	9
Вікторина «Подорож країною Інформатики» (2-3 класи).....	10
Урок-вікторина «Знавці інформатики» (4 класи).....	14
Брейн-ринг «Незвичайна інформатика» (5 клас).....	18
Турнір «Юний інформатик» (6 клас).....	23
Конкурс ерудитів «Комп'ютерний світ» (7 клас).....	29
Інформаційний марафон (8-9 класи).....	33
Ребуси для справжніх програмістів (8-11 класи).....	36
Гра «Подорожуємо Україною» (8-11 класи).....	42
Підсумки тижня інформатики.....	43
ВИСНОВКИ.....	44

## ВСТУП

Завдання, яке ставить перед собою заклад – навчити учнів якісно отримувати інформацію, опрацьовувати, аналізувати, зберігати її та на основі вивченого приймати правильні рішення.

Вивчення інформаційних технологій у школі за останні десятиліття зазнали суттєвих змін. Сьогодні сучасна освіта покликана забезпечити соціальну адаптацію учнів, сприяти їх суспільному і громадському самовизначенню. Без застосування ефективних педагогічних ідей і технологій не обійтись. До таких технологій можна віднести ігрові, інформаційно-комунікаційні технології, метод проектів тощо.

Одним із найефективніших підходів до навчання є застосування гри як на уроках інформатики, так і в позакласній роботі, оскільки ігрові підходи полегшують засвоєння досить складної для учня інформації, активізують його уважність, а також формують уміння навчитися самостійно. Пізнавальні ігри, конкурси, турніри, рольові та ділові ігри дозволяють учасникам виявити кращі якості, застосувати свої уміння. Будь-яка гра тільки зовні здається легкою. А насправді вона вимагає, щоб учасник гри віддав максимум своєї енергії, розуму й витримки. Для багатьох учнів гра дає можливість виявити свою любов до предмета, а для деяких учнів може стати поштовхом до подальшої роботи. Вона змушує учнів міркувати логічно, розвиває мовлення, уяву, творчість, увагу, вміння мислити нестандартно, зміцнює пам'ять.

Упровадження компетентнісного підходу в практику роботи ЗНЗ буде успішним за умов оновлення цілей навчання; модернізації змісту освіти, модифікації методів і форм навчання, розробки інструментарію з визначення результативності компетентнісно орієнтованого навчально-виховного процесу.

За визначенням О.Пометун, *«компетентнісний підхід»* – це спрямованість освітнього процесу на формування й розвиток ключових (базових) і предметних компетентностей особистості. Результатом такого процесу є сформованість загальної компетентності людини як сукупності ключових компетентностей, інтегрованої характеристики особистості.

Метою навчально-виховного процесу, заснованого на засадах компетентнісного підходу є набуття учнем системи компетентностей – ключових, загальнопредметних і спеціальнопредметних.

Одним із шляхів оновлення освітнього процесу має стати включення до навчального плану ЗНЗ I-III ступенів дисциплін за вибором, спрямованих на формування в учнів ключових компетентностей, а також осучаснення навчальних програм усіх без виключення предметів з метою досягнення стратегічних, тактичних і оперативних цілей компетентнісно орієнтованого навчання. Крім того, необхідним виявляється суттєве посилення прикладного спрямування змісту навчальних предметів.

**Мета проведення тижня інформатики:**

- поглиблення і розширення знань, отриманих на уроках;
- підвищення інтересу учнів до предмету;
- розширення світогляду в області інформатики;
- формування уявлень про інформаційну картину світу;
- закріплення знань з предмету;
- спонукання до самостійного вивчення предмету;
- розвиток асоціативного, образного мислення, уяви, зорової та логічної пам'яті;
- розвиток вміння висловлювати свої думки, швидкого мислення, пам'яті та кмітливості учнів;
- розвиток художньо-творчих здібностей;
- розвиток колективного мислення у пошуках слушної відповіді на конкретне питання;
- гра, як засіб надання згуртованості, єдності дитячого колективу;
- формування навичок роботи в команді.



# План проведення тижня інформатики

18.11 – 22.11.2019 року

№ п/п	Тема заходу	Дата	Клас	Хто виконує
<b>Неділя</b>				
1.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	10.11	6-11 кл.	Олексин Я.В., Мартиненко Л.В., Баранчук Н.Г.
<b>Понеділок</b>				
1.	Лінійка присвячена відкриттю тижня інформатики на тему «У країні інформаційних технологій».	11.11	2-11 кл.	Вчителі інформатики
2.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	11.11	4-5 кл.	Цимбалюк О.В., Мартиненко Л.В.
3.	Конкурси малюнків: - «Комп'ютер – мій друг»; - «Безпечний Інтернет»; - конкурс «Придумай назву».	Протягом тижня	2-3 класи 4 класи 5-11 класи	Цимбалюк О.В., Олексин Я.В., Мартиненко Л.В., Баранчук Н.Г.
4.	Конкурс «Мислимо логічно». Ребуси, кросворди.	Протягом тижня	8-11 класи	Олексин Я.В.
<b>Вівторок</b>				
1.	Міжнародний конкурс з інформатики та комп'ютерного мислення «BEBRAS».	12.11	2-3 кл.	Цимбалюк О.В.
2.	Урок-вікторина «Знавці інформатики».	19.11	4 класи	Цимбалюк О.В.
<b>Середа</b>				
1.	Екскурсія в кабінет інформатики для школярів 1 класу. Розгадування анімаційних загадок.	20.11	1 клас	Цимбалюк О.В.
2.	Вікторина «Подорож країною Інформатики».	20.11	2 клас	Цимбалюк О.В.
3.	Турнір «Юний інформатик».	21.11	6 клас	Мартиненко Л.В.
4.	Конкурс ерудитів «Комп'ютерний світ»	20.11	7 клас	Баранчук Н.Г.
<b>Четвер</b>				
1.	Інформаційний марафон.	21.11	8-9 кл.	Олексин Я.В.
2.	Брейн-ринг «Незвичайна інформатика».	21.11	5 клас	Мартиненко Л.В.
3.	Вікторина «Подорож країною Інформатики».	21.11	3 клас	Цимбалюк О.В.
<b>П'ятниця</b>				
1.	Конкурс «Подорожуємо Україною».	22.11	8-11 кл.	Олексин Я.В.
2.	Закриття Тижня інформатики. Нагородження переможців конкурсів і змагань.	22.11	2-11 кл.	Вчителі інформатики

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

З 11 по 18 листопада 2019 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.

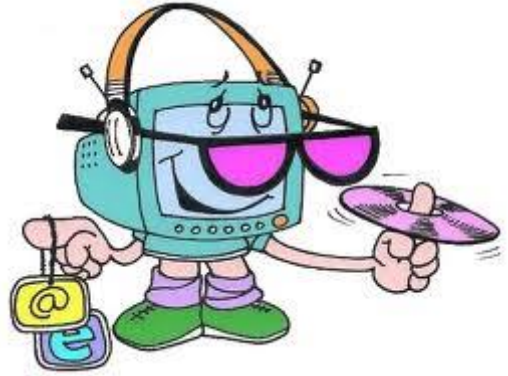
В конкурсі взяли участь **20 учнів з 2 по 9 класи**. Завдання учасники конкурсу виконували за комп'ютером з допомогою встановленої програми, яка розрахована на різну вікову категорію. Кожний учасник конкурсу після перевірки результатів буде нагороджений відповідним (в залежності від набраних балів) СЕРТИФІКАТОМ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

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



## Конкурс «Придумай назву» (5-11 класи)

Придумати назви до фотографій та малюнків.





## **Екскурсія в кабінет інформатики для учнів 1 класу**

*Цимбалюк О.В., вчитель інформатики*



## Вікторина «Подорож країною Інформатика»

(2-3 класи)

Цимбалюк О.В., вчитель інформатики

Мета:

- *навчальна*: повторення, закріплення і поглиблення матеріалу про складові комп'ютера, відомості про інформатику; знання про техніку безпеки в комп'ютерному класі;
- *розвивальна*: розвиток пізнавального інтересу, вміння концентрувати увагу на основному матеріалі, формувати зацікавленість та здібності учнів;
- *виховна*: виховувати розуміння необхідності роботи з комп'ютером, вміння працювати в команді, любов до інформатики

Обладнання: комп'ютери, програмне забезпечення, пазли «Пристрої комп'ютера», демонстраційні картки «Професії», загадки, презентація, смайлики, картки із завданнями, олівці, ручки.

Зміст вікторини

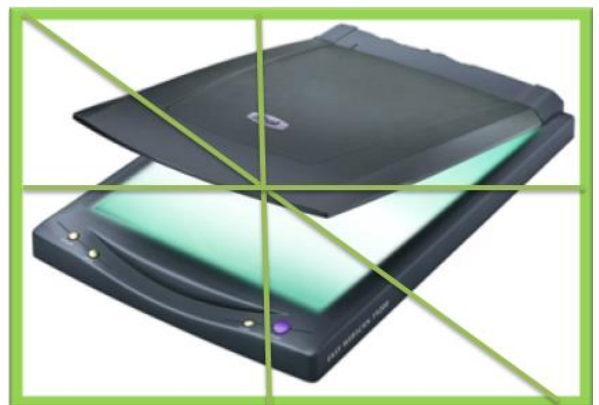
### I. Організаційний момент

Увага! Увага! Сьогодні ми з вами помандруємо країною Інформатика. Але шлях до неї складний. Дорогою нам буде необхідний ваш розум, кмітливість, швидкість думок та згуртованість. Тож давайте розпочнемо!

### II. Вікторина

- **Розпочинається наша подорож із «Силіконової долини»**, яка знаходиться у південній частині Сан-Франциско в штаті Каліфорнія (США), відрізняється великою щільністю високотехнологічних компаній, пов'язаних із розробкою і виробництвом комп'ютерів. І ось перше завдання.

**Завдання.** Скласти пазл та назвати складову частину комп'ютера, яку отримали.



### - Наступна зупинка «Місто професійне»

**Завдання.** Необхідно розповісти, як представники різних професій використовують у своїй роботі комп'ютер. (Розповіді дітей)

- Наступна зупинка «Гора міркувань»

Щоб подолати гору потрібно добре поміркувати та розгадати ребуси.



- Наступна зупинка «Загадкова галявина»

Вам необхідно відгадати загадки про пристрої комп'ютера; визначити, який це пристрій (введення чи виведення інформації).

**Загадки**

1. Телевізор-родич мій,  
Я не миша, не носій...  
Відображаю картинки  
Для Сергія та Іринки.  
(Монітор)
2. Не пишу та не малюю,  
Я для Вас лише друкую,  
Пристрій друку - оце я .  
Як скажіть моє ім'я  
(Принтер)
3. В мене є багато клавiш,  
А сонату не зіграєш,  
З піаніно - не дружу.  
Та я всім допоможу.  
Текст писати та ім'я.  
Здогадались? Хто ж це я?  
(Клавіатура)
4. Я на килимку лежу.  
Хвостик маю, не тремчу.  
Можу в іграшки пограти.  
Стрілкою покерувати.  
(Мишка)
5. В блоці цім живе процесор  
Помічник він , не агресор  
В ньому щось гуде, співає,  
Одним оком нам моргає.  
Головний він не даремно,  
А звать його (системним).

6. І комп'ютери порою  
Розмовляють між собою,  
А для цього їм потрібна  
Річ відома не усім.  
До телефону підключай  
І повідомлення приймай,  
Адже мову ми ведем  
Про зв'язок через (модем).

**- Наступна зупинка нашої подорожі «Міст Ерудитів»**

На цьому мосту зустрінуться у двобої капітани команд.

Питання для капітанів:

1. Завдяки цій найбільшій мережі поєднуються комп'ютери з різних куточків Землі.
2. Навіщо потрібні програми браузері?
3. Які браузери ви знаєте?
4. Правила поведінки в мережі Інтернет?
5. Що зображено на робочому столі комп'ютера?
6. Як називається найбільша клавіша на клавіатурі?
7. Для чого використовується клавіша Забій ?

**- Наступна зупинка нашої подорожі «Роздоріжжя»**

Вам необхідно визначити, істинними чи хибними є запропоновані вчителем висловлювання.

1. Монітор – це пристрій введення інформації.(X)
2. Принтер – це пристрій зберігання інформації.(X)
3. Інтернет – це всесвітня мережа комп'ютерів.(I)
4. Мишка – це пристрій виведення інформації.(X)

- Діти, мабуть, ви стомилися.

Тому пропоную відпочити.

**- Наступна зупинка нашої подорожі «Селище Веселе»**

Фізкультхвилинка.

Ну що ж продовжимо подорож! О, що це за краса природи?

**- Наступна зупинка «Водоспад сподівань»**

Я сподіваюсь, що ви вміло виконаєте ті практичні завдання. А перед тим, як почати працювати, повторимо правила поведінки під час роботи за комп'ютером.

*(Діти називають правила).*

**Практична робота**

**Відкриємо гру «Скарбниця знань».** Хто першим подолає лабіринт, той і буде переможцем.

**III. Підсумок подорожі**

Ось, діти, ми і дісталися замку самої королеви Інформатики.

Ви були вправні, розумні, винахідливі. За це королева хоче вас нагородити.

Підведення підсумків вікторини. Отримання нагород.

# Тиждень інформатики в закладі освіти



**Урок-вікторина «Знавці інформатики» (4 класи)**

Цимбалюк О.В., вчитель інформатики

**Мета: формувати ключові компетентності:** вміння вчитися (організувати своє робоче місце, орієнтуватися в часі та берегти його, планувати свої дії, доводити роботу до кінця); загальнокультурну компетентність (вміння будувати взаємні стосунки на толерантній основі).

**Формувати предметну ІКТ компетентності:** підвищити рівень знань учнів з інформатики, узагальнити знання учнів, отримані на уроках інформатики, розвивати їх творчі й інтелектуальні здібності, розвивати пам'ять, мислення, волюву сферу, виховувати почуття відповідальності та вміння працювати у команді, колективність, дисциплінованість.

Когнітивні рівні	Конкретизовані навчальні цілі	Перелік завдань-запитань, які забезпечують досягнення конкретизованих цілей	Навчально-методичне забезпечення
<b>Знання</b>	Має уявлення про будову комп'ютера.	1 конкурс - Представлення команд – назва, девіз. 2 конкурс – «Збери комп'ютер». За розрізаним малюнком комп'ютера зібрати пазли в одну картинку.	Пазли
<b>Розуміння</b>	Працює з інформацією в середовищі текстового редактора, розуміє основні інформаційні терміни.	3 конкурс - «Недбайливий редактор». Знайти і виправити помилки в набраному тексті 4 конкурс – «Відгадай кросворд»	Набраний текст, кросворд.
<b>Застосування</b>	Застосовує знання з інформатики під час відповідей на запитання.	5 конкурс – «Хто швидше?»	
<b>Аналіз</b>	Аналізує терміни	6 конкурс – «Бій капітанів» 7 конкурс – «Анаграма»	Таблиця анаграм.
<b>Синтез</b>	Складає словесний та блок-схему лінійного алгоритму.	8 конкурс – «Алгоритм» Скласти алгоритм приготування бутерброду.	Блок-схема
<b>Оцінювання</b>	Аргументує свою роботу під час вікторини.	Підведення підсумків вікторини, нагородження учасників.	

Хід уроку

## I. Організаційний момент.

### 1. Слово вчителя.

Сьогодні ми з вами проведемо не звичайний урок, а урок-вікторину, під час якого ви покажете всі знання, накопичені протягом року.

## II. Проведення вікторини

### 1 конкурс – Представлення команд – назва, девіз.

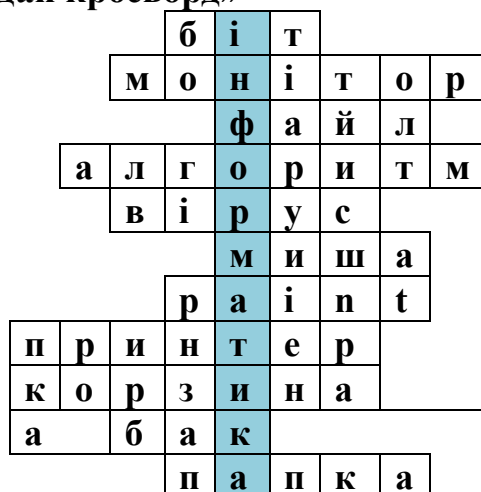
### 2 конкурс – «Збери комп'ютер».

За розрізаним малюнком комп'ютера зібрати пазли в одну картинку.

### 3 конкурс – «Недбайливий редактор».

Знайти і виправити помилки в набраному тексті

### 4 конкурс – «Відгадай кросворд»



- ❖ Найменша одиниця інформації (біт)
- ❖ Пристрій відображення інформації (монітор)
- ❖ Сукупність даних на диску, що має ім'я (файл)
- ❖ Порядок дій, призначений для розв'язування задачі (алгоритм)
- ❖ Невелика, спеціально написана програма, що шкодить (вірус)
- ❖ Пристрій, що бігає по столу і має 2 або 3 кнопки (миша)
- ❖ Графічний редактор Microsoft Office (Paint)
- ❖ Матричний, струменевий, лазерний... (принтер)
- ❖ Піктограма збереження видалених об'єктів (Корзина)
- ❖ Перша рахівниця (абак)
- ❖ Місце для зберігання файлів (папка)

### 5 конкурс – «Хто швидше?»

- ☀ Команди по черзі відповідають на питання.
- ☀ Сучасна операційна система (Windows)
- ☀ Запис файлів з диска на диск (копіювання)
- ☀ Яка клавіша знищує символ зліва від курсору? (Backspace)
- ☀ Найголовніша кнопка на робочому столі (Пуск)
- ☀ Наука, що працює з інформацією (інформатика)
- ☀ Всесвітня мережа (Інтернет)
- ☀ Найпоширеніша служба Інтернет (електронна пошта)
- ☀ Структура лінійна, циклічна та... (розгалуження)

- ✿ Стан комп'ютера, при якому він не реагує на запити (зависання)
- ✿ Текстовий редактор Microsoft Office (Word)
- ✿ Пристрій, який має більше 100 кнопок (клавіатура)
- ✿ Риска, яка вказує, де буде друкуватися символ (курсор)
- ✿ Яка клавіша знищує символ справа від курсору? (Delete)
- ✿ Як називають портативний комп'ютер, схожий на книгу? (Ноутбук)
- ✿ Для чого служить програма PowerPoint? (Для створення слайдових презентацій)
- ✿ Назвіть стандартні графічні примітиви, за допомогою яких можна намалювати розкриту парасольку? (Лінія, овал)
- ✿ Скільки кольорів містить стандартна палітра кольорів графічного редактора Paint? (48)
- ✿ Значок, який є посиланням на існуючий файл чи папку. (Ярлик)
- ✿ Як змінити назву вже існуючої папки або файла? (У контекстному меню – Переіменувати)

### 6 конкурс – «Бій капітанів»

1. Що називається комп'ютерним вірусом?
2. Чи можна заразити комп'ютер вірусом через роботу в мережі?
3. Якими листами можна обмінюватися з допомогою комп'ютера?
4. Найбільша у світі глобальна мережа
5. Маніпулятор, який використовується в комп'ютерних іграх
6. Піктограма збереження видалених об'єктів ... (корзина)
7. Найголовніша кнопка на робочому столі ... (пуск)

### 7 конкурс – «Анаграма»

<b>Рокурс</b>	<b>Курсор</b>
<b>Забац</b>	<b>Абзац</b>
<b>Ментудок</b>	<b>Документ</b>
<b>Тайб</b>	<b>Байт</b>
<b>Урсів</b>	<b>Вірус</b>
<b>Лайф</b>	<b>Файл</b>
<b>Маропгра</b>	<b>Програма</b>

### 8 конкурс – «Алгоритм»

Скласти алгоритм приготування бутерброду.

### III. Підсумок вікторини.

Підведення підсумків вікторини, нагородження учасників.





## **Брейн-ринг «Незвичайна інформатика» (5 клас)**

*Мартиненко Л.В., вчитель інформатики*

### **Мета:**

- розвиток стійкого інтересу до інформатики, дослідницьких навичок, інформаційної культуру учнів;
- формування творчої особистості;
- формування уміння більш глибоко усвідомити навчальний матеріал;
- виховання поваги до суперника, стійкості, волі до перемоги, уважності та відповідальності, спритності;
- повторення й закріплення основного матеріалу в нестандартній формі;
- розширення зв'язків з іншими предметами.

**Обладнання:** ноутбук; екран; картки з завданнями для команд.

### **ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП**

Вчитель за тиждень до турніру пропонує учням паралельних класів створити команди, вибрати назву своїй команді та дає домашнє завдання – повторити основні пристрої комп'ютера та правила безпеки в Інтернеті, готує необхідні матеріали:

1. ребуси, кросворд для конкурсів
2. картки з роздатковим матеріалом
3. презентацію до заходу

### **СЦЕНАРІЙ ТУРНІРУ**

*На екрані презентація, яка буде ілюструвати хід турніру.*

*Вчитель вітається з учнями і представляє гостей та ведучих турніру.*

**Ведучий 1:** Доброго дня, шановні глядачі та вболівальники!

**Ведучий 2:** Доброго дня всім тим, хто завітав до нас.

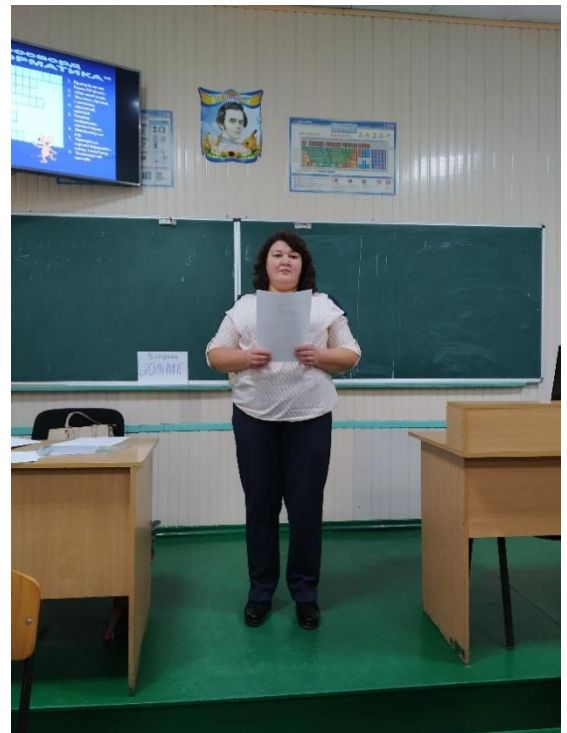
**Ведучий 1:** Сьогодні ми раді вітати вас у цьому гостинному кабінеті. Хтось з великих казав: „Якщо в календарі нічого немає, а на душі негаразди, то потрібно придумати маленьке свято і відзначити його”.

**Ведучий 2:** І ось сьогодні у нас свято.

**Ведучий 1:** Інформатика — наука,  
Про яку скажу вам так,  
Що без неї не запустиш  
Ні ракету, ні літак.

**Ведучий 2:** Ось включаю я комп'ютер,  
Загорається екран,  
Натискаю кнопку Enter  
І пірнаю в океан.

**Ведучий 1:** Інтернету шир безмежна  
У комп'ютері сидить.



Треба швидкість тут шалену,  
щоб цей космос облетить.

**Ведучий 2:** Кожна команда – це великий корабель, який по морях і океанах мандруватиме навколо Землі. Наші команди під час подорожі зустрічатимуться з різноманітними труднощами.

**Ведучий 1:** А слідкувати за тим, як вони це роблять, а також за винахідливістю та кмітливістю наших команд буде шановне журі.

Привітаймо наше журі оплесками.

**Ведучий 2:**

Команда 5 класу I підгрупа  
називається – «Хакери»



Команда 5 класу II підгрупа  
називається – «Процесори»



Журі представлене. Учасники готові?

**Ведучий 1:** Впевнено розпочинаємо перший тур - конкурс „Шифрувальник” (на екрані слайд «Шифрувальник»)



**Ведучий 2:** Командам за 3 хвилини необхідно розшифрувати більше слів.

**Ведучий 1:** Виграє та команда, що складе більше слів. Оцінюється конкурс: 1 слово – 1 бал.

**Ведучий 2:** Увага на екран! Час пішов. (Команди кожна за своїм столом на папері складають список слів.)

**Ведучий 2:** **Ведучий 1:** Час закінчився. Передайте листки.

**Ведучий 2:** Починаємо конкурс „Кросворд”.



**Ведучий 1:** Командам за 3 хвилини необхідно розгадати Кросворд.

**Ведучий 2:** Виграє та команда, що розгадає більше слів. Оцінюється конкурс: 1 слово – 1 бал. Час пішов.

**Ведучий 2:** Нарешті дочекались! Найвеселіший конкурс – **бліц-турнір**. Правила прості – хто знає відповідь, той піднімає руку. За викрики командам знімається 1 бал. За кожну правильну відповідь ви отримаєте 1 бал.

**Ведучий 1:**

1. Найбільший диск ПК (*вінчестер/жорсткий*)
2. Найголовніший пристрій ПК (*процесор*)
3. Пристрій для підключення до Інтернету (*модем*)
4. Шкідлива програма (*вірус*)
5. Пристрій для введення текстової та графічної інформації з паперу в комп'ютер (*сканер*)
6. Пристрій для виведення текстової та графічної інформації на друк (*принтер*)
7. Вид інтернет-шахрайства, метою якого є отримання доступу до конфіденційних даних користувачів (логінів і паролів) (*фішинг*)
8. Програма для входу в інтернет (*браузер*)
9. Залякування, переслідування, знущання, глузування й інші дії, які здатні налякати, принизити й іншим чином негативно впливати на людину. (*булінг*)
10. Програма для створення текстових документів (*WORD*)
11. Як викликати контекстне меню? (*правою кнопкою*)
12. Масове розсилання кореспонденції рекламного чи іншого характеру людям, які не висловили бажання її одержувати – це ... (*спам*)

**Ведучий 2:** Хто здоровим хоче бути,  
Про зарядку не забудь!

**Ведучий 1** А зараз тур здоров'я – **Конкурс «Фізкультхвилинка»**

**Ведучий 2** – На зарядку по порядку шикуйсь!

**Ведучий 1** (*пояснює і демонструє*)



Правило проведення фізкультхвилинки: якщо названий пристрій введення інформації в комп'ютер –руки перед собою

**Ведучий 2** (*пояснює і демонструє*)

пристрій виведення – стаємо на носочки і руки вгору.

**Ведучий 1:** кожна правильна вправа-пристрій (виконана всією командою правильно) – 1 бал

(*Ведучі по черзі називають пристрої – і одразу оцінюють результат.*)

Клавіатура – введення – руки перед собою

Колонки – виведення – руки вгору

Мікрофон– введення – руки перед собою

Монітор – виведення – руки вгору

Миша – введення – – руки перед собою

Сканер – введення – руки перед собою

Принтер – виведення – руки вгору

Проектор – виведення – руки вгору

Веб-камера – введення – – руки перед собою

**Ведучий 2:** Молодці!

**Ведучий 1:** Ми з повним правом можемо перейти до наступного конкурсу.

**Ведучий 2:** *Конкурс «Змійка».* Вам потрібно підібрати слова, щоб отримати бали. У таблицях наведені слова, пов'язані з інформатикою, причому букви слів записані «змійкою» в будь-якому напрямку по горизонталі і по вертикалі, але не по діагоналі.

**Ведучий 1:** Букви бери в будь-якому напрямку і слова складай без зволікання.

*На екран проєктуються таблиці із завданнями:*

р	к	у
о	с	р

с	р	е
е	Р	в

н	к	а
о	п	к

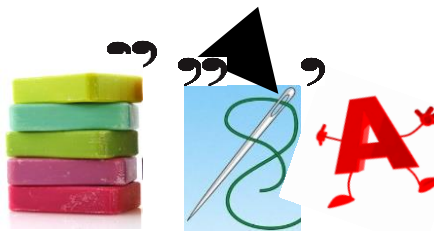
а	р	о
п	ь	л

**Ведучий 2:** І нарешті останній яскравий конкурс, будемо розгадувати ребуси.

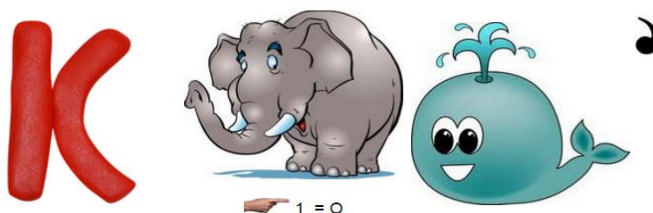
*На екрані з'являється слайд з ребусами. (мишка, колонки, сканер, сервер, булінг, мікрофон).*

**Ведучий 1:** Хто знає відповідь, піднімає руку і отримує 3 бали для своєї команди.

Ребус 1.



Ребус 2.



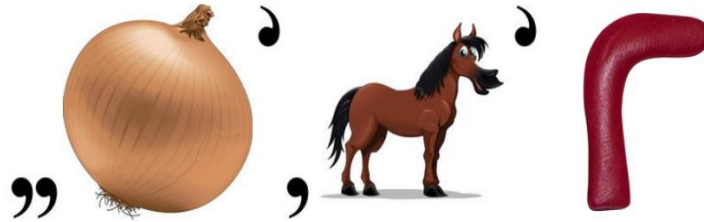
Ребус 3.



Ребус 4.



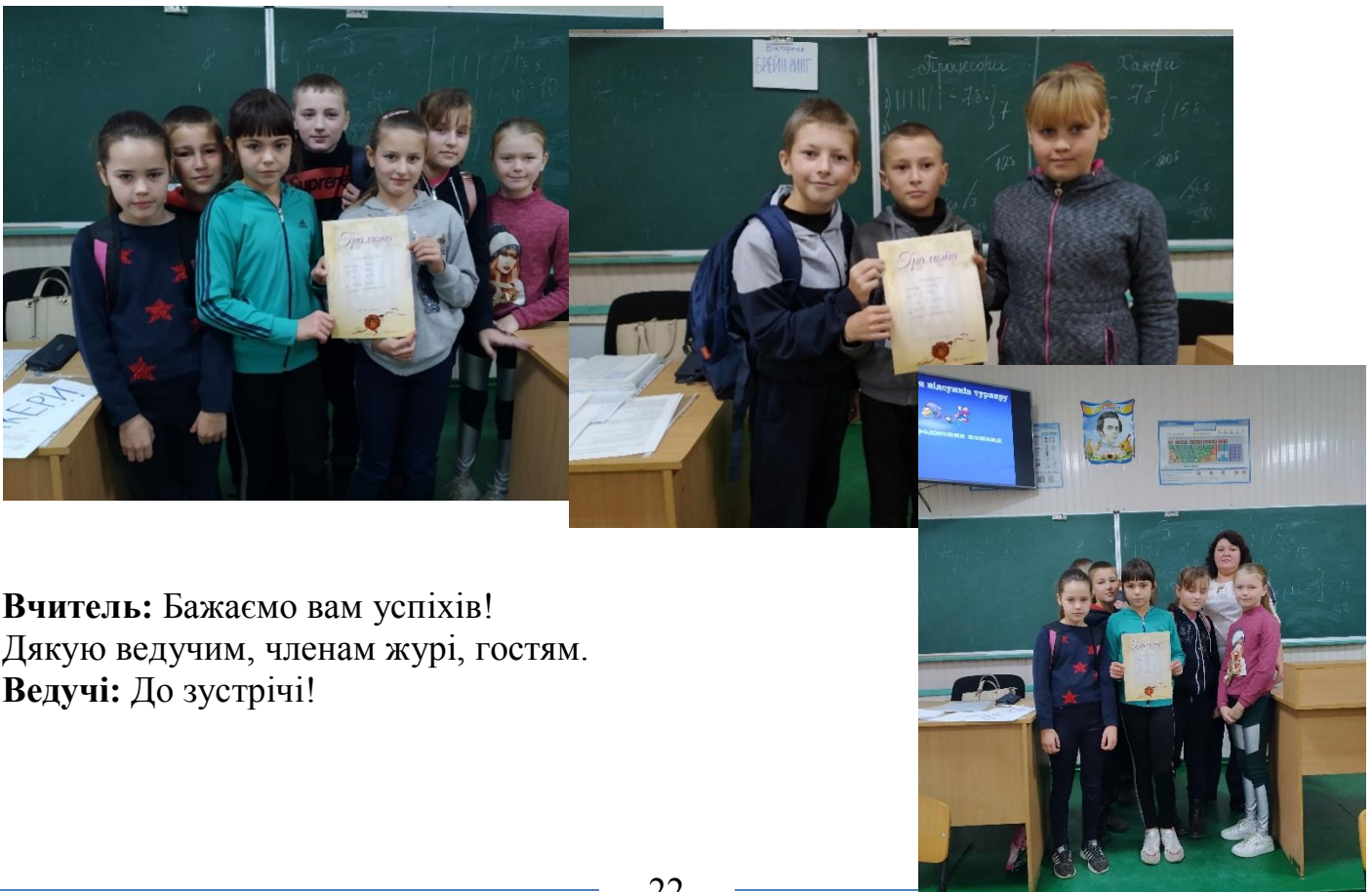
Ребус 5.



Ребус 6.



**Ведучий 1:** Прийшов час журі оголосити підсумки нашого турніру. Слово журі. Нагородження всіх учасників.



**Вчитель:** Бажаємо вам успіхів!  
Дякую ведучим, членам журі, гостям.  
**Ведучі:** До зустрічі!

## **Турнір «Юний інформатик» (6 клас)**

*Мартиненко Л.В., вчитель інформатики*

### **Мета:**

- систематизація знань, практичних умінь і навичок за вивченими темами з інформатики;
- виявлення обдарованих дітей, розвиток творчих здібностей учнів, логічного мислення, підвищення інтересу до вивчення інформатики;
- виховання акуратності, дисциплінованості, відчуття відповідальності.

**Обладнання:** комп'ютер, графічний редактор Paint, презентація з основними етапами заходу та завданнями, папір, 2 склянки, вода, 2 ложечки, тарілка, роздатковий матеріал.

### **Програма заходу**

I тур. Ерудити

II тур. Крилаті слова

III тур. Майстри пантоміми

IV тур. Художник

V тур. Перекачати інформацію

VI тур. Мудреці

VII тур. Підсумки. Нагородження переможців

**Методичні рекомендації.** Гра складається з 6 турів. У грі бере участь 2 команди по 5-6 учасників. Командам необхідно підготувати до гри емблему команди, назву, девіз та обрати капітана. Після кожного туру підбиваються бали та сумуються до попередніх. Результати фіксуємо в турнірній таблиці. Переможці нагороджуються цінними подарунками (канцелярським приладдям) та грамотами.

### **Хід заходу**

**Ведучий:** Минають дні, минають роки

Прогрес крокує повсякчас,  
І вже новиначки науки  
Прийшли до школи і до нас.

Просторий клас, а в нім – машини,  
І кожному – як би пізнати  
Світ, що несе в собі таїни  
Твій розум прагне розгадати.

Тож не барімося, до діла  
І зараз конкурс проведемо  
Та інформатиків умілих  
Сьогодні ми тут віднайдемо.

Сьогодні на турнірі зібралися знавці з інформатики. Давайте ближче познайомимося з командами. Тому запрошуємо капітанів представити свої команди за таким алгоритмом: назва команди, капітан команди, девіз команди, презентація емблеми.

*Команда «Джойстики».* Девіз  
«Інформатику вивчай – віртуальний світ  
відкривай».



*Команда «Мишки».* Девіз «Наші  
процесори працюють, отже комп'ютери  
прозвітують».



**Ведучий.** Сьогодні ми побачимо  
Хто швидший і спритніший  
А також всі дізнаємося  
Хто тут найрозумніший!  
Нехай обом командам  
Удача посміхається,  
Сідайте всі зручненько,  
Змагання починається.

### **I тур. Ерудити**

Задаються запитання обом командам. За правильну відповідь на одне запитання команда отримує 1 бал.

#### **Запитання I команді:**

1. Найголовніша кнопка на робочому столі.
2. Графічний редактор Microsoft Office.
3. Сучасна операційна система.
4. Пристрій відображення інформації.
5. Пристрій, що бігає по столу і має 2 або 3 кнопки.
6. Клавіша, якою вмикають верхній регістр клавіатури.
7. Яка клавіша знищує символ зліва від курсора.
8. Пристрій, який має більше 100 кнопок.
9. Клавіша відміни команд.
10. Значок на робочому столі.

#### **Запитання II команді:**

1. Програма збереження видалених об'єктів.
2. Всесвітня мережа.
3. Невелика, спеціально написана програма, що шкодить.
4. Пристрій для введення інформації з паперу.
5. Ручний маніпулятор для комп'ютерних ігор.
6. Клавіша, яка робить літери великими.
7. Клавіша для вводу команди в комп'ютер.





8. Яка клавіша знищує символ праворуч від курсора.

9. Текстовий редактор Microsoft Office.

10. Програма, яка стискає інформацію.

*(Оголошуються переможці I туру, підбивши кількість балів)*

### II тур. Крилаті слова

**Ведучий:** вам будуть названі прислів'я, приказки, цитати з літературних творів. Для кожного з цих «крилатих слів» буде запропоновано 3 поняття з інформатики. Потрібно вибрати найбільш відповідне. За правильну відповідь команда отримує 2 бали.

1. «Підбурництво спокою»

А) звуковий сигнал на комп'ютері;

Б) антивірусна програма;

В) комп'ютерний вірус.

2. «А все-таки вона крутиться!»

А) диск;

Б) «миша»;

В) системна миша.

3. «Ні дня без рядка»

А) текстовий редактор;

Б) лазерний принтер;

В) сканер.

4. «За образом і подобою»

А) попередній варіант файлу;

Б) локальна зміна з ім'ям, співпадаючи з імям глобальної;

В) копія файлу.

5. «Як білка в колесі»

А) зациклення програми;

Б) використання в програмі повторення;

В) «зависання» в ПК

6. «На помилках вчаться»

А) написання програми;

Б) резервне копіювання програм на диску;

В) відкладка програм.

*(підбиваються кількість балів, та оголошуються переможці за II тур)*

### III тур. Майстри пантоміми

**Ведучий:** У комп'ютера День народження. Було б негарно, якби ми забули привітати його з цією датою. А що може бути краще, ніж те, коли тебе впізнають у будь-якому вигляді. Привітання буде відбуватися у такій формі – кожній команді будуть видані слова, що позначають будь-який пристрій комп'ютера. За допомогою пантоміми команда повинна передати зміст слова, а друга команда повинна відгадати. За відгаданий пристрій – 1 бал.

**Слова I команді:** клавіатура, монітор, принтер, колонки, джойстик.

**Слова II команді:** миша, сканер, навушники, мікрофон, відеокамера.

*(підбиваються кількість балів, та оголошуються переможці за III тур)*

#### IV тур. Художник

**Ведучий:** Представники команд запрошуються для виконання завдання в редакторі Paint. За одним комп'ютером малює вся команда, підходячи по черзі по одному учаснику. Учасникам пропонується намалювати пейзаж, кожен отримує карточку зі списком об'єктів, які йому слід намалювати. Час намалювання пейзажу - 7 хвили.

**Карточки** – сонце, хмара, будиночок, дерево, море, корабель людина, пісок.

Хто першим намалює отримує 15 балів, другий - 5 балів, не намалюють - 0 балів.

*(підбиваються кількість балів, та оголошуються переможці за IV тур)*



#### V тур. Перекачати інформацію

**Ведучий:** І ось чаклун взяв щіпку священного Пилу Знання і всипав її в кубок з вогняним напоєм. Задимилася волога, потьмяніли фарби. І випив лицар одним ковтком цей кубок, і відкрилися йому всі таємниці всесвіту. У цьому Пилі Знання була записана, кимось чином, вся історія цивілізації, тобто Пил Знання – це пристрій для зберігання інформації. Для зберігання інформації в комп'ютері є декілька пристроїв, які об'єднуються спільною назвою «пам'ять».

Завдання командам: дискета – це тарілка з водою, вода-інформація, стакан – оперативна пам'ять. Від команди вибрати одну людину – процесор, що за допомогою ложки перекачуватиме інформацію з дискети в оперативну пам'ять. Оцінюється характеристика процесора – швидкодія, і який процесор більше перекачає інформації. Конкурс оцінюється в 10 балів.

*(підбиваються кількість балів, та оголошуються переможці за V тур)*

### VI тур. Мудреці

**Ведучий:** Учасникам пропонуються запитання з трьома варіантами відповідей. Команди повинні вказати номер відповіді, яка не відповідає даному визначенню. Кожна правильна відповідь 2 бали.

Бланк відповідей – поставте позначку X на перетині номеру запитання та літери правильної відповіді.

Кожна правильна відповідь оцінюється 2 бали.

	1	2	3	4	5	6
А						
Б						
В						

1. Адреса – це...

- А. порядковий номер байта оперативної пам'яті;
- Б. порядковий номер елемента програми;
- В. частина листа в електронній пошті.

2. Вірус – це...

- А. помилка в програмі;
- Б. збудник інфекційного захворювання;
- В. програма, що має здібності до самовідтворення.

3. Диск – це...

- А. Носій інформації;
- Б. Геометрична фігура;
- В. спортивний снаряд.

4. Мережа-це..

- А. Сукупність рядків і стовбців у таблиці;
- Б. Риболовецька снасть;
- В. Декільна сполучених між собою ПК.

5. Транзистор –це...

- А. Пристрій для прослуховування передач;
- Б. Вигляд комп'ютера;
- В. Пристрій, на якому працювали комп'ютери 20-го покоління.

6. Драйвер – це...

- А. Водій автомобіля;
- Б. Перекладач програми на машинну мові;
- В. Програма для обслуговування периферійного пристрою.

*(підбиваються кількість балів, та оголошуються переможці за VI тур)*

**Ведучий:** Як швидко час спливає



І сумніву не має  
Що нам пора вже називати  
Змагання результати

### VII тур. Підсумки. Нагородження переможців

Після VI туру підбиваємо всі підсумки, визначаємо команду переможця. Нагороджуємо їх цінними подарунками (канцелярським приладдям) та грамотами.



**Ведучий:** Вітаємо переможців. Дякуємо за участь у нашій грі.



## Конкурс ерудитів «Комп'ютерний світ» (7 клас)

Баранчук Н.Г., вчитель інформатики

**Мета:** підвищити рівень знань учнів з інформатики; розвивати творчі й інтелектуальні здібності дітей, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість, виховувати вміння працювати у команді, почуття відповідальності.

**Правила конкурсу:** участь приймають дві команди; конкурс складається із п'яти турів; I тур – «Розминка», II тур – «Шифратор», III тур – «Фольклорний серпантин», IV тур – «Вірю – не вірю», V тур – «Ребуси»; кожен конкурс оцінюється одним балом за кожне правильно виконане завдання.

### I тур – «Розминка»

Командам потрібно відповідати на запитання. Команда, яка знає відповідь, повинна підняти руку. Якщо представник команди вигукує – з команди знімається 1 бал.

1. А, Б, В, Г, Д і кома –  
Всім мабуть уже відома  
Така клавішна структура.  
Звісно ж це ... (клавіатура)
2. Я показую об'єкти,  
Фото-, відео проекти.  
Я не плеєр, не мотор,  
А звичайний ... (монітор)
3. Якщо є складна робота,  
Мусить бути лиш охота,  
Бо зі мною буде толк,  
Адже я – системний ... (блок)
4. Я магнітний бутерброд,  
Та мене не з'їсть ваш рот.  
Файли й папки – це дієта  
Для магнітної ... (дискети)
5. Я не нишпорю в коморах,  
Не ховаюся по норах.  
Ковзаю по столу трішки,  
Бо комп'ютерна я ... (мишка)
6. Ця всевітня мережа  
Скільки знає – просто жах!  
З нею вчись ти працювати –  
Теж багато будеш знати.  
(Інтернет)
7. Хто хоче щось запам'ятати –  
В блокнот свій може записати.  
Комп'ютер теж немов блокнот –  
Не має з пам'яттю турбот.  
А як називають комп'ютер-блокнот? (Ноутбук)



8. Про нього знаємо ми нині:  
З ним справу мають в медицині.  
Біолог з ним теж справу має,  
А комп'ютер від нього страждає.  
(*Вірус*)

9. Якщо треба знову й знову  
Вести з комп'ютером розмову,  
Є помічник – «тваринка» в нас,  
Що допоможе нам всяк час.  
(*Миша*)

10. З ним справу має архітектор,  
З ним справу має будівельник.  
Хто за комп'ютером працює,  
До нього теж давно вже звик.  
Скажіть про що іде тут мова –  
Назвіть одне англійське слово. (*Windows*)



11. Промені і сонце-коло  
Намалюємо ми скоро.  
Творчий маю я характер,  
Бо графічний я ... (*редактор*)

### II тур – «Шифратор»

Командам необхідно розшифрувати вірші, розставивши рядки на потрібні місця.

**III тур – «Фольклорний серпантин»**  
Перед командами версії програмістів  
відомих прислів'їв і приказок. Командам  
потрібно пригадати, як звучать вони в  
оригіналові.

#### I команда

Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш.  
(*Кашу маслом не зіпсуєш.*)  
Дарованому комп'ютеру в системний  
блок не заглядають.  
(*Дарованому коню в зуби не дивляться.*)  
Всякий кабель своє гніздо любить.  
(*Всяка птиця своє гніздо любить.*)  
Не все WINDOWS, що висить.  
(*Не все золото, що блищить.*)  
Провідник до файлу доведе.  
(*Язик до Києва доведе.*)

#### II команда

Не ідентифікатор красить файл, а файл — ідентифікатор.  
(*Не ім'я красить людину, а людина ім'я.*)  
Що з Корзини видалене, то пропало.  
(*Що з возу впало, то пропало.*)



Все скомпонується — програма буде.

*(Все перемелеться — мука буде.)*

Антивірусна програма — запорука здоров'я комп'ютера.

*(Чистота — запорука здоров'я.)*

Кожен web-дизайнер свій сайт хвалить.

*(Кожен кулик своє болото хвалить.)*

Вірусів боятися — в Інтернет не ходити.

*(Вовків боятися — в ліс не ходити.)*

Вінчестер — дзеркало душі користувача.

*(Очі — дзеркало душі.)*

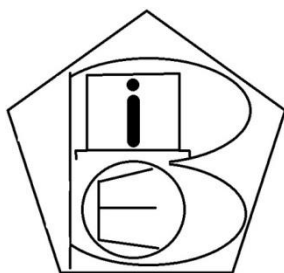
#### IV тур – «Вірю – не вірю»

Команди повинні відповідати на поставлені запитання «Вірю» чи «Не вірю».

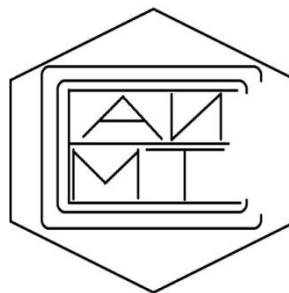
1. Чи вірите ви, що можна до материнської плати одного комп'ютера під'єднати жорсткий магнітний диск іншого комп'ютера і зробити так, щоб на першому комп'ютері були як би два жорсткі магнітні диски? *(Так)*
2. Чи вірите ви, що на старому механічному обчислювальному пристрої — арифмометрі — можна було умножати восьмизначні числа на чотиризначні? *(Так)*
3. Чи вірите ви, що у Великобританії є міста Вінчестер, Адаптер і Дігітайзер? *(Hi)*
4. Чи вірите ви, що на логарифмічній лінійці (на якій напевно уміли рахувати ваші батьки, дідусі і бабусі) точність обчислень складала 3 знаки після коми? *(Так)*
5. Чи вірите ви, що були перші моделі персональних комп'ютерів, в яких був відсутній жорсткий магнітний диск? *(Так)*
6. Чи вірите ви, що операційна система Windows допускає, щоб в одній папці знаходилися файли з іменами список.doc і Список.doc? *(Hi)*
7. Чи вірите ви, що засновник і глава фірми Microsoft Біл Гейтс не здобув вищої освіти? *(Так)*
8. Чи вірите ви, що операційна система Windows допускає, щоб на одному диску знаходилися два файли з абсолютно однаковими іменами? *(Так)*
9. Чи вірите ви, що якщо вміст двох файлів об'єднати в одному файлі, то розмір файлу, що вийшов, може бути менше суми розмірів двох вихідних файлів. *(Так)*
10. Чи вірите ви, що після операції, званою дефрагментацією, об'єм вільного місця на диску стане більше? *(Hi)*

#### V тур - «Ребуси»

Командам необхідно відгадати ребуси, в яких зашифровані терміни з курсу інформатики. 1 команда:

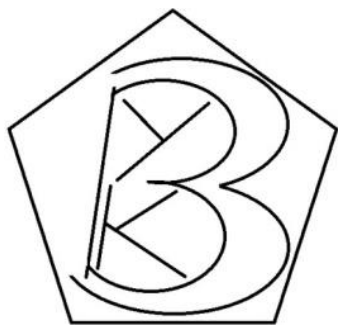


ВІДЕО

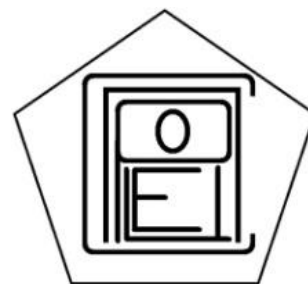


СИСТЕМА

2 команда:



ЗВУК



ПРОЦЕС

З метою залучення учнів до активної пізнавальної діяльності, розширення їхнього кругозору, пробудження в учнів інтересу до інформатики в Друхівській ЗОШ І – ІІІ ступенів пройшов тиждень інформатики.

У 7 класі було проведено конкурс ерудитів «Комп'ютерний світ», який складався з п'яти турів. Участь у грі взяли дві команди: «Програмісти» та «Юні інформатики». В ході гри учні мали змогу не тільки показати свої знання з предмету, але і проявити кмітливість, розгадуючи шифрування та ребуси. Перемогу здобула команда «Програмісти».





## **Інформаційний марафон**

*Олексин Я.В., вчитель інформатики*

# **УВАГА! УВАГА! УВАГА!**

*Оголошено конкурс кращих знавців інформатики.*

*Конкурс проходитиме онлайн, у зручний для вас час.*

*Основною вимогою є базові знання інформатики, наявність пристрою з підключенням до мережі, а також ваше бажання!*

### **Кросворд «Знавці інформатики»**

Ваше завдання - розгадати кросворд з найкращими результатами!!!

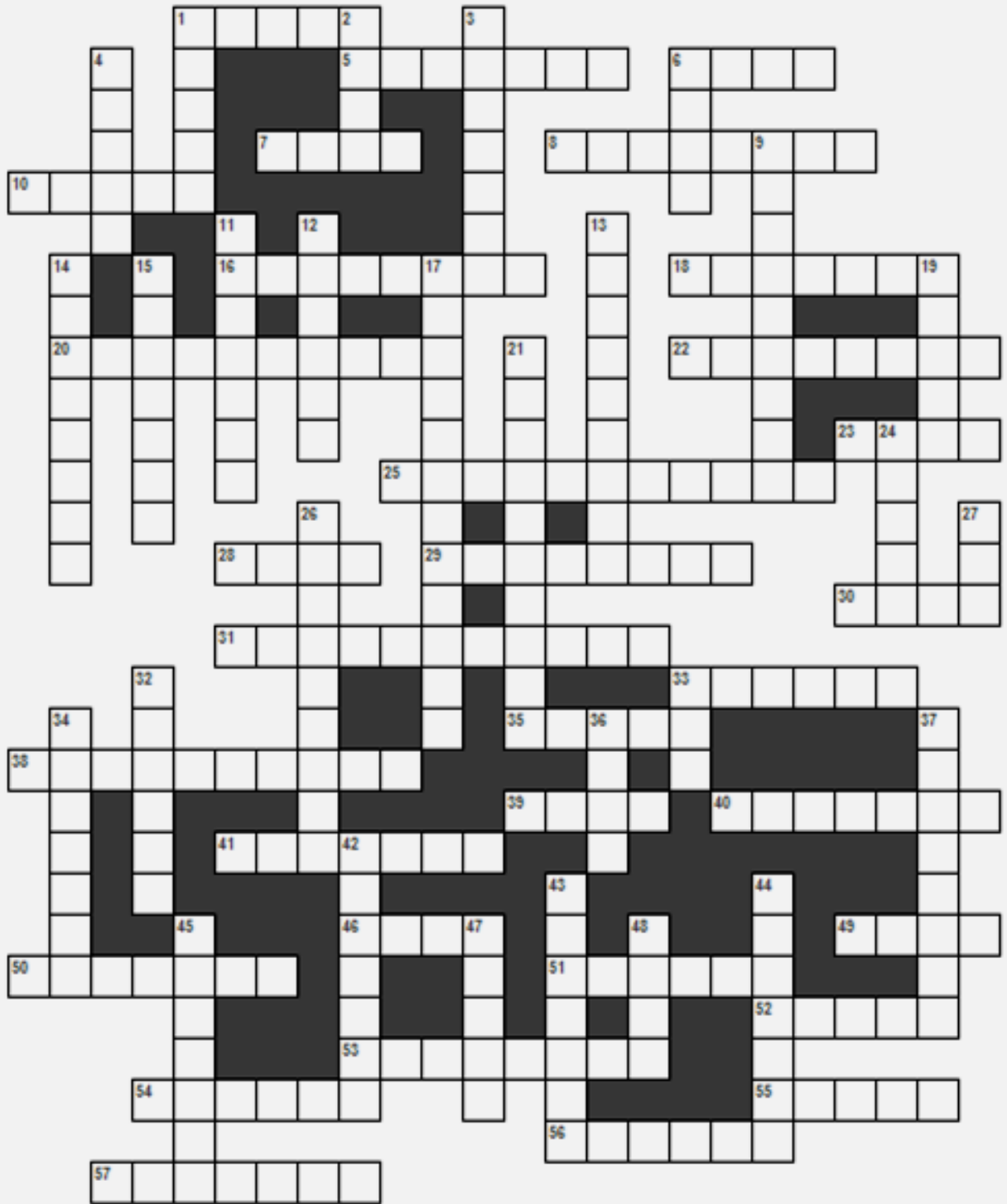
Доступ до кросворду отримуємо відсканувавши QR-код (не забуваємо після проходження кросворду вказувати своє прізвище та ім'я):



Учень \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

Онлайн кроссворд "Кроссворд "Знавці інформатики""



## По горизонталі

1. Шкідлива програма. 5. З нею працює Excel. 6. Іменована ділянка пам'яті для збереження даних одного типу. 7. Батько комп'ютерної логіки Джордж ... 8. Всесвітня павутина. 10. В ньому відкривається програма. 16. Інформація, яку не розголошують. 18. Портативний персональний комп'ютер. 20. Основний пристрій введення даних. 22. Мова комп'ютера - ... код. 23. Нав'язлива реклама. 25. Комп'ютер, який легко переносити. 28. Набір команд в програмі. 29. Послідовність команд для виконання завдання. 30. Веб-сторінки об'єднані спільною тематикою. 31. Буває слайдова і потокова. 33. Складова "Клієнт-серверної" технології. 35. Тип даних, який сприймається органами слуху. 38. Той, хто виконує команди. 39. Головна кнопка ОС Windows. 40. Український кібернетик. 41. В його честь названо мову та одиницю тиску. 46. Basic, Java, Python - ... програмування. 49. Перший обчислювальний пристрій. 50. Перший програміст - Ада Августа ... 51. Пристрій введення зображень та тексту. 52. Маніпулятор з хвостиком. 53. Текстовий ... 54. Сукупність комп'ютерів об'єднаних між собою. 55. Ім'я користувача. 56. Nikolay.in.ua - це ... сайту. 57. Малюнки, схеми, фотографії.

## По вертикалі

1. Тип даних (фільм, реклама). 2. Буває письмовим, столовим або робочим. 3. Пристрій з сенсорним екраном. 4. В ній містяться файли. 6. Знімний накопичувач - ...-диск. 9. Індивідуальна аудіосистема. 11. Основний пристрій виведення. 12. Пристрій для підключення до мережі. 13. Жорсткий диск. 14. Пристрій для запису звуку. 15. Веб-переглядач. 17. Тип комп'ютера, завжди на своєму місці. 19. Документ створений в табличному процесорі. 21. Позначка на робочому столі. 24. E-mail. 26. Набір правил для взаємодії "користувач - комп'ютер". 27. Найменша одиниця інформації. 32. Маленька, шкідлива програма. 33. Бінатний-..., штрих-... або QR-... 34. Windows, Linux, Android - операційна ... 36. Носій інформації круглої форми. 37. Набір вказівок комп'ютеру. 42. Вказівка для виконання. 43. Застарілий накопичувач. 44. Визначає порядок обчислення. 45. Про неї потрібно пам'ятати при роботі в мережі. 47. Складова електронної книги. 48. Кількість пам'яті для кодування одного символу.

### ***Підсумки конкурсу «Кросворди для справжніх програмістів» 8, 11 класи***

- 1. Козачок Богдана, 8 клас – I місце (37 слів)**
- 2. Усик Анастасія, 8 клас – II місце (36 слів)**
- 3. Доцик Яна, 8 клас – III місце (24 слова)**

# УВАГА! УВАГА! УВАГА!

*У рамках проведення тижня інформатики оголошується конкурс кращих знавців інформатики.*

*Конкурс проходитиме онлайн, у зручний для вас час. Основною вимогою є базові знання інформатики, наявність пристрою з підключенням до мережі, а також ваше бажання!*

## ***Ребуси для справжніх програмістів (8-11 клас)***

Ваше завдання - розгадати всі запропоновані ребуси з найкращими результатами, але працювати треба наполегливо (**33 ребуси**)!!!

Доступ до завдання отримуємо відсканувавши QR-код (не забуваємо вказувати своє прізвище та ім'я):



Набираючи відповіді у смартфоні паралельно записуйте відповіді до кожного ребуса. При кожному запуску програми видача ребусів на екран проходить у довільному порядку.

Всі слова-відповіді на ребуси запишіть у текстовому редакторі та надішліть цей збережений файл на електронну скриньку, поле **тема** – ваше прізвище, ім'я.

[tigdeninfo@ukr.net](mailto:tigdeninfo@ukr.net)

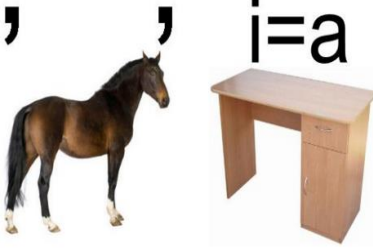
***На переможців чекають нагороди!***

Ребуси для справжніх програмістів 00:13

1 1 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!


’ ’ і=a яція



Ребуси для справжніх програмістів 01:06

2 2 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!



Ребуси для справжніх програмістів 01:19

3 3 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!



Ребуси для справжніх програмістів 01:35

4 4 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




A=E

Ребуси для справжніх програмістів 01:48

5 5 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

НА ’ TA




Далі... Завершити

Ребуси для справжніх програмістів 02:05

6 6 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!



Ребуси для справжніх програмістів 02:15

7 7 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!



Ребуси для справжніх програмістів 02:29

8 8 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!



Ребуси для справжніх програмістів 02:46

9 9 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




**K=П**

Ребуси для справжніх програмістів 03:00

10 10 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




Ребуси для справжніх програмістів 03:13

11 11 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




**Б=Т**

Ребуси для справжніх програмістів 03:25

12 12 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




Ребуси для справжніх програмістів 03:35

13 13 з 33


Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!




Ребуси для справжніх програмістів 03:55

15 15 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!





Ребуси для справжніх програмістів 06:03

24 24 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 06:13

25 25 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 06:22

26 26 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 06:38

27 27 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 06:48

28 28 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 07:00

29 29 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

**Н=Ф**

Ребуси для справжніх програмістів 07:26

30 30 з 33

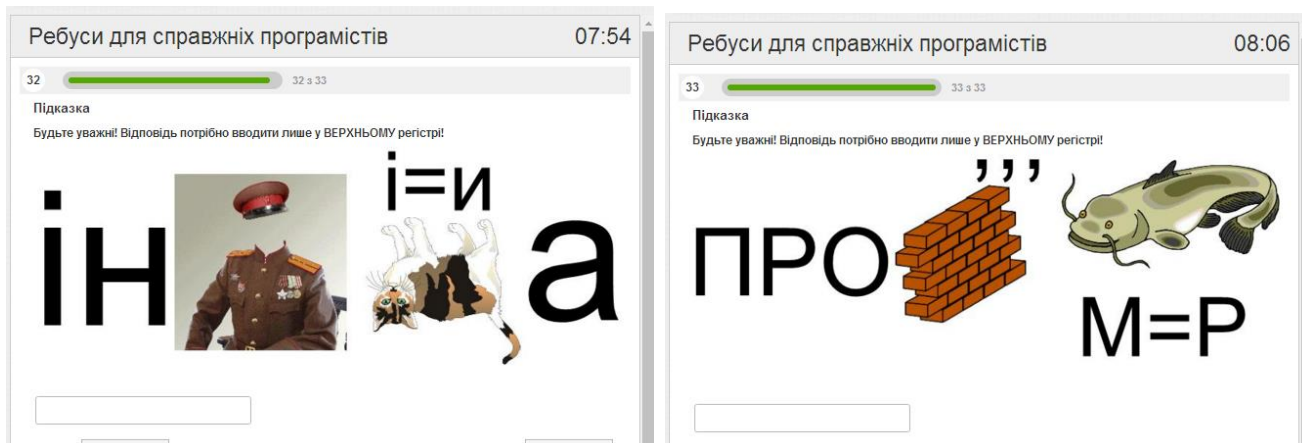
Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!

Ребуси для справжніх програмістів 07:42

31 31 з 33

Підказка  
Будьте уважні! Відповідь потрібно вводити лише у ВЕРХНЬОМУ регістрі!





***Підсумки конкурсу  
«Ребуси для справжніх програмістів» 9 клас***

- 1. Люшина Юлія – I місце (16 ребусів)**
- 2. Штемпель Марина – II місце (14 ребусів)**
- 3. Штемпель Роман – III місце (12 ребусів)**

## **Конкурс «Подорожуємо Україною» (8-11 класи)**

Уявіть собі, що Ви – менеджер туристичної компанії. Вам необхідно переконати клієнта придбати путівку в подорож по Україні (відправна точка – с.Друхів).

Користуючись сервісом Google Maps створіть маршрут з вказаним кілометражем та часом подорожі по історичних місцях нашої держави (області, району), фотографіями музеїв, пам'яток архітектури, релігійних споруд, мальовничих пейзажів.

Передбачте інформацію про заклади харчування по даному маршруту, де можна поласувати бажаними стравами, про готелі, хостели, де можна зупинитись переночувати.

В результаті у Вас буде отримано файл в текстовому редакторі – 4-5 сторінок. Може бути також створений сайт або буклет в Publisher. Фото та малюнки мають бути не дуже великими, але розбірливими.

Отримані файли (або адреси сайтів) надсилайте на електронну скриньку [tigdeninfo@ukr.net](mailto:tigdeninfo@ukr.net) протягом тижня інформатики (до 22.11.2019).

Найкращі роботи буде роздруковано та запропоновано клієнтам компанії, автори будуть нагороджені грамотами.

Творчих успіхів!

### ***Підсумки конкурсу***

### ***«Подорожуємо Україною» 10 клас***

- 1. Мельник Дарина – I місце**
- 2. Мороз Іванна – II місце**
- 3. Сидорова Наталія – III місце**

## **Підсумки тижня інформатики**

Традицією в нашому закладі є щорічне проведення предметних тижнів, зокрема тижня інформатики. Актуальність проведення «Тижня інформатики» полягає в тому, що даний захід вдало поєднує ігрові і навчальні моменти, показує значущість і роль інформатики в сучасному динамічному суспільстві, сприяє розвитку пізнавальної активності, творчих здібностей, кмітливості, винахідливості.

Цікаві заходи – це завжди свято, веселий настрій, вигадки. Гра відкриває зовсім інші сторони інформатики, ті, на які не завжди звертаєш увагу на уроці, при серйозній розмові про цю складну сучасну науку. Для багатьох учнів гра дає можливість проявити свою любов до предмета, розкрити приховані таланти, а для декого може стати поштовхом до зацікавлення.

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

З 18 по 22 листопада 2019 року в закладі проходив Тиждень інформатики. В рамках тижня було проведено:

- екскурсія в кабінет інформатики для школярів 1 класу. Розгадування анімаційних загадок (1 клас);
- конкурси малюнків: «Комп'ютер – мій друг»; «Безпечний Інтернет» (2-4 класи);
- вікторина «Подорож країною Інформатики» (2-3 класи);
- урок-вікторина «Знавці інформатики» (4 класи);
- конкурс «Придумай назву» (5-11 класи);
- брейн-ринг «Незвичайна інформатика» (5 клас);
- турнір «Юний інформатик» (6 клас);
- конкурс ерудитів «Комп'ютерний світ» (7 клас);
- інформаційний марафон (8-9 класи);
- конкурс «Мислимо логічно», розгадування ребусів, кросвордів (8-11 класи);
- гра «Подорожуємо Україною» (8-11 класи).

Учні закладу із задоволенням приймали участь у Тижні інформатики, з запалом і азартом проходили всі ігри, змагання та конкурси, найактивніших нагороджено грамотами та подяками.

## ВИСНОВКИ

Однією з форм активного навчання учнів являється проведення предметних тижнів, застосування гри як на уроках інформатики, так і в позакласній роботі, оскільки ігрові підходи полегшують засвоєння досить складної для учня інформації, активізують його уважність, а також формують уміння навчитися самостійно. Проведення предметних тижнів допоможе учням поглибити і розширити знання, отримані на уроках інформатики; підвищить інтерес учнів до предмету; розширить світогляд в області інформатики; сформує більш ширші уявлення про інформаційну картину світу; надихне до самостійного вивчення предмету; розвиватиме в учнів асоціативне, образне мислення, уяву, зорову та логічну пам'ять; надасть згуртованості, єдності дитячого колективу, сформує навички роботи в команді.

У педагогічній літературі описано чимало типів організації навчання (за рівнем активності учнів, рівнем залучення їх до продуктивної діяльності, дидактичною метою, способами організації тощо). Скористаємося класифікацією, запропонованою Я. Голантом ще в 60-х рр. ХХ ст., і охарактеризуємо три основні моделі навчання, що існують у сучасній школі. Я. Голант виділяв активну та пасивну моделі навчання залежно від участі учнів у навчальній діяльності. До цієї класифікації додано інтерактивне навчання як певний різновид активного, який має свої закономірності та особливості.

### 1. Пасивна модель навчання

Учень виступає в ролі «об'єкта» навчання, повинен засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому вчителем, текстом підручника тощо джерелом правильних знань. До відповідних методів навчання належать методи, за яких учні лише слухають і дивляться (лекція-монолог, читання, пояснення, демонстрація і відтворювальне опитування учнів). Учні, як правило, не спілкуються між собою і не виконують якихось творчих завдань.

### 2. Активна модель навчання

Такий тип навчання передбачає застосування методів, які стимулюють пізнавальну активність, самостійність учнів. Учень виступає «суб'єктом» навчання, виконує творчі завдання, вступає в діалог з учителем. Основні методи: самостійна робота, проблемні та творчі завдання (часто домашні), запитання від учня до вчителя і навпаки, що розвивають творче мислення.

Отже, проведення предметного тижня з інформатики допомагає учням підвищити рівень знань, розвивати творчі й інтелектуальні здібності, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість, виховувати вміння працювати в групах, почуття відповідальності.