

Середня загальноосвітня школа №4 I-III ступенів м. Самбора

Інтелектуальна гра

КВЕСІП

з інформатики



Підготувала
учитель інформатики
Француз М.М.

Гра –квест з інформатики

для учнів 10 – 11 класів

Мета: створення умов для підвищення мотивації до вивчення шкільного предмета інформатика, сприяння формуванню інформаційної культури, логічного мислення, колективної творчої активності; формування в учнів уміння працювати в команді; розвиток пам'яті, уважності, здатності до взаємодії та творчих здібностей дітей, швидкості реакції в неординарних ситуаціях; вміння гідно вести суперечку, виховання волі до перемоги та поваги до суперника.

Завдання квесту: за допомогою різнопланових завдань мотивувати дітей до розвитку навчально-пізнавальної активності та встановити міжпредметні зв'язки між інформатикою та іншими предметами (історія, музика, література, малювання тощо).

Очікувані результати:

- Збільшення активності та рухливості учнів
- Мотивація до вивчення теорії з предмету
- Формування навичок «командної гри» у процесі спільної діяльності;
- Підвищення загальної культури учнів.
- Розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, уяви, спостережливості, ІКТ-вмінь підвищить загальний рівень розвиненості школярів.

ХІД ЗАХОДУ

«Мудрим ніхто не вродився, а навчився»

Минають дні, минають роки,
Прогрес крокує повсякчас,
І вже новиночки науки
Прийшли до школи і до нас.
Тож не барімося, до діла
І зараз свято проведем,
Та інформатиків умілих
Сьогодні тут ми віднайдем.

Ознайомлення з правилами:

Учасники: 2 команд по 12 (10) учасників (капітан + гравці).

Виконання завдань: близько 5 хвилин з урахуванням переходів між станціями.

Відповідальні на станціях – вчителі-предметники.

На кожній локації відповідальні вчителі вписують оцінки в карту та завіряють своїми підписами.

Ведучий 2: Сьогоднішній конкурс буде оцінювати журі до складу якого ввійшли: _____

Привітаймо наше журі оплесками.

Журі представлене. Учасники готові?

Команда _____

Команда _____

Ведучий 1: Впевнено розпочинаємо перший тур – станція **ЛОГІЧНА**. Та команда, яка першою напише правильні відповіді отримує 5 балів. Вибігає першою та команда, яка першою складе слово з розкиданих літер. За викрики командам знімається 1 бал. (УСПІХІВ - С П І І У Х В).

Знайшовши конверт, ви повинні зробити селфі, але цілою командою.

1. Станція ЛОГІЧНА(кабінет _____)

1. 8 біт (байт)
2. Буває постійна, оперативна (пам'ять)
3. Пристрій друку (принтер)
4. Пристрій, який має більше 100 кнопок (клавіатура)
5. Риска, яка вказує, де буде друкуватися символ (курсор)
6. Хто був першим програмістом у світі?(Ада Лавлейс)
7. Яка клавіша видаляє символ справа від курсору? (Delete)
8. Значок на робочому столі (піктограма)
9. Сукупність даних на диску, що має ім'я (файл)
10. Складова частина клавіатури (клавіша)
11. Яка найменша одиниця інформації?(Біт)
12. Найголовніший пристрій ПК (*процесор*)
13. Шкідлива програма (*вірус*)
14. Програма для створення презентацій (*Power Point*)
15. Як викликати контекстне меню (*правою кнопкою*)
16. Windows з англійської – це (*вікно*)
17. Назвіть найдавніший обчислювальний прилад. (*Пальці*)

5 хвилин на виконання.

2 станція «Диктант» кабінет _____

Протягом 1 хв капітани команд повинні прочитати твір, придумати назву до твору та продиктувати своїй команді за 3 хв.

I варіант

6 жовтня виповнилося 12 років з дня створення однієї з найпопулярніших соцмереж – Instagram.

Сучасна молодь не уявляє свій звичайний день без відвідування додатку на своєму смартфоні, щоб подивитись цікаві світлини. А також переглянути відео, новини, кліпи знаменитостей, чи навіть придбати товари! Щодня кількість публікацій становиться **95 мільйонів**. У 2016 році було зараховано **30 мільярдів** фотографій усіх видів. Найпопулярнішим видом є селфі.

А от найпопулярнішим постом в історії Instagram є фотографія курячого яйця, яка була опублікована в акаунті @world_record_egg. Власник облікового запису 4 січня запропонував встановити новий світовий рекорд по лайкам. Знімок курячого яйця до теперішнього часу лайкнули понад 53 мільйонів разів.

II варіант

Фейсбук – найпопулярніша соціальна мережа в світі і в Україні. Засновниками сайту варто вважати студента Гарвардського університету Марка Цукерберга та його друзів.

У той час, вони ще не знали, що їх маленький проект набере таких масштабів і стане соціальною мережею світового класу. А чи знаєте ви чому у фейсбуці **переважає синій колір**? Все дуже просто – головний розробник сайту (М. Цукерберг) є дальтоніком і може ідеально сприймати, і розрізняти тільки палітру синього кольору.

У 2010 році був створений фільм «**Соціальна мережа**». Його сюжет – історія появи ресурсу Фейсбук. Якщо раніше Facebook відвідували через стаціонарні комп'ютери, то зараз **більше 80%** людей вважають за краще користуватися смартфонами.

На 2 партах у хаотичному порядку лежать 5 портретів відомих особистостей, окремо – їх імена, на інших картах – роль цих людей в історії розвитку ІКТ.

Оцінка – максимально – 5 балів за кожну правильну відповідність 1 б.

(Додаток 1)

4 станція «Реставрація» кабінет

«Реставрація» (5 хв.)

Команди отримують картки з окремими складами і матеріали. Потрібно скласти вислів. Та команда, яка першою прочитає текст, отримає 5 балів.

Команда А:

комп'ютером, з, Розумній, -яка, справа, те, ш, людині, не, страшна.

Відповідь: Розумній людині будь-яка справа не страшна з комп'ютером.

Команда В:

розуму, набирайся, , Від, вправності, від,а,т майстра, - , комп'ютера.

Відповідь: Від майстра набирайся вправності, а від комп'ютера — розуму

Станція 5 «Кросворд» кабінет

Ваше завдання: за 2 хвилини в таблиці знайти 10 слів, що заховалися. Читати слова можна в будь-якому напрямку, крім діагонального. Одне слово – 1 бал.

К	Л	А	В	І	А	Т	У
М	Б	А	Й	Т	П	В	Р
О	М	Р	Б	К	Р	І	А
Н	И	Е	Е	О	И	Н	П
І	Ш	Т	Й	Д	Н	Ч	А
Т	К	П	С	Е	Т	Е	М
О	А	А	І	Р	Т	С	'Я
Р	А	Д	К	Р	Е	Ь	Т

Відповіді: клавіатура, байт, принтер, вінчестер, пам'ять, код, мишка, монітор, адаптер, бейсік.

6 станція «Прислів'я» кабінет

Розрізані прислів'я –зібрати за 5 хвилин

- Що натиснеш — те й маєш.
- Натиснеш кнопку — отримаєш результат.
- Один комп'ютер добре, а два краще.
- Інформатика — мати всіх фанатиків.
- Комп'ютеру слово, а він тобі — 1000.
- Рослина тягнеться до Сонця, а учень — до комп'ютера.
- Людина красна розумом, а комп'ютер — пам'яттю.
- Комп'ютер — усьому голова.
- На комп'ютері не мудруй багато, а працею завзято.
- У комп'ютерному класі будеш працювати в волю, то матимеш долю.

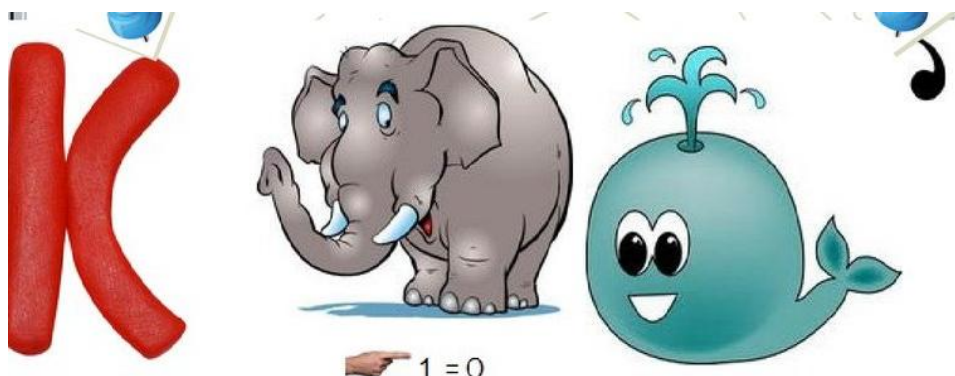
7 станція «Ребуси» кабінет

І нарешті – яскравий тур «Ребуси»
(На екрані з'являється слайд з ребусами)

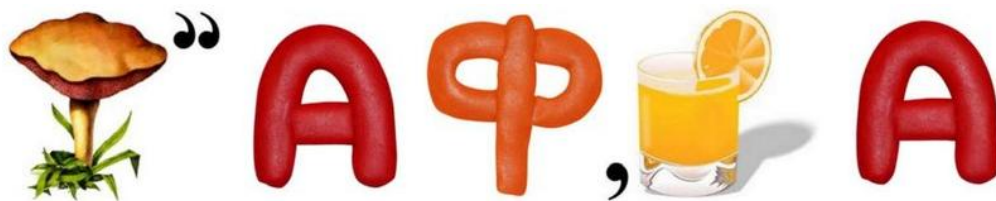
Ребус 1.



Ребус 2.



Ребус 3.



Ребус 4.

Ребус 5.



Ребус 6.



8 станція «Пошукова»

Використовуючи смартфон та Інтернет, знайдіть історію та цікаві факти про об'єкт, який вам попадеться. Вищий бал отримає та команда, яка подасть найбільш цікаву та достовірну інформацію. Максимальний бал – 10 балів. Час – 5 хв.

9 станція «Практична»

Командне змагання за комп'ютером

Підрахуйте, скільки учнів навчається в нашій школі.

Максимальна кількість балів за цей конкурс – 5 балів.

Фінал

Визначення переможців

Вручення грамот

Сьогодні ми з вами ще раз переконалися, що інформатика — дивовижна наука, а ті, хто її вивчає і вміє працювати з комп'ютером, — особлива категорія людей.

Часто кажуть у народі:

Що посієш — те й пожнеш.

Лиш озброївшись знаннями,

Впевнено вперед підеш.

Зустріч наших команд свідчить про те, що інформатику варто вивчати як хлопцям, так і дівчатам. Адже комп'ютер проник майже у всі сфери життя.

№	СТАНЦІЯ	Команда _____	Команда _____	Примітки
1.	Логічна (5 балів)			
2.	Диктант (5 балів)			
3.	Встановити зв'язки (10 балів)			
4.	Реставрація (5 балів)			
5.	Кросворд (1б за кожне слово)			
6.	Прислів'я (за кожне прислів'я – 1б)			
7.	Ребуси (10 балів)			
8.	Пошукова (10 балів)			
9.	Практична (10 балів)			
Сума балів				