



Н. П. Панченко,

дипломант конкурса «Занимательная информатика» в номинации «Уроки и задачи с элементами занимательности», Дворец детского (юношеского) творчества, г. Дзержинск, Нижегородская область

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ТУРНИР «ПРОВЕРЬ СЕБЯ»

Аннотация

В статье представлен сценарий турнира по информатике, на котором в форме индивидуального соревнования повторяются и закрепляются первоначальные знания учащихся о компьютерах, а также навыки работы на клавиатуре. Большое внимание уделено межпредметным связям, в частности, с такими предметами, как литература, русский язык, история родного края.

Ключевые слова: информатика, литература, сказки, история, устройство компьютера, межпредметные связи.

Контактная информация

Панченко Надежда Петровна, педагог дополнительного образования, руководитель детского творческого объединения «Программирование» Дворца детского (юношеского) творчества, г. Дзержинск, Нижегородская область; *адрес:* 606023, Нижегородская область, г. Дзержинск, пл. Ленина, д. 1; *телефон:* (8313) 26-42-05; *e-mail:* pancenko@yandex.ru

N. P. Panchenko,

Palace of Children (Teenagers) Creativity, Dzerzhynsk, Nizhegorodsky Region

COMPUTER TOURNAMENT "TEST YOURSELF"

Abstract

The article presents a scenario of tournament in informatics on which in the form of individual competition students' knowledge on computers and skills on the keyboard are repeated and reinforced. Much attention is paid to interdisciplinary connections, in particular, with subjects such as literature, Russian and local history.

Keywords: informatics, literature, fairy tale, history, PC devices, interdisciplinary connections.

Тема занятия: Компьютерный турнир «Проверь себя».

Цели занятия: определение степени усвоения тем раздела, овладения навыками работы на клавиатуре; повышение мотивации обучающихся к дальнейшему изучению материала.

Тип занятия: закрепление учебного материала раздела.

Вид занятия: сдвоенный урок.

Возраст обучающихся: первый год обучения.

Место занятия в учебном плане: данное занятие завершает изучение раздела «Первые шаги в мире ПК».

Оборудование и материалы занятия:

- компьютеры;
- клавиатурный тренажер BabyType 2000 (DOKA Media);
- раздаточный материал для каждого ученика;
- разноцветные бэйджики для присвоения званий по каждому конкурсу:
 - 1) «Пионер-драйвер»;
 - 2) «Клавиатурных дел мастер — 1»;
 - 3) «Эрудит»;
 - 4) «Клавиатурных дел мастер — 2»;
 - 5) «Лучший знаток»;
 - 6) «Птица-секретарь»;
 - 7) «Vita-хранитель»;
 - 8) «Начинающий программист»;
 - 9) «Подносящий надежды КомпАс».

Планируемая деятельность обучающихся:

- практическая работа на ПК (проверка качества набора заданного текста);
- проверка теоретических знаний (тестовые задания по темам раздела);
- проверка общей эрудиции.

Подготовительная работа:

- за каждым компьютером работает один ученик;
- педагог или один из старших учащихся готовит один из компьютеров для подведения итогов конкурса в электронных таблицах (ЭТ).

Действия педагога:

- по ходу проведения конкурсов турнира раздает задания;
- проверяет и оценивает выполненные работы;
- передает результаты конкурсов на обработку или сам вносит их в ЭТ.

Методические рекомендации:

- задания конкурсов должны быть подготовлены так, чтобы практическая работа на компьютере чередовалась с теоретическими заданиями;

- при проведении командного (группового) соревнования задания можно усложнить;
- для командного турнира конкурсы 2, 4, 6, 8 (при наличии хотя бы четырех компьютеров) можно проводить одновременно;
- в группах технического направления конкурсы с клавиатурным тренажером можно заменить тестами (см. Приложение).

Формы контроля и оценки результатов:

- тестовые задания по темам раздела;
- выполнение задания на клавиатурном тренажере (на русском и английском языках) — программа фиксирует количество ошибок, количество набранных символов, скорость набора;
- кроссворд по языкам программирования, тест по устройствам ввода-вывода компьютера, занимательные тесты;
- практическая работа по набору текста на русском и английском языках.

Рекомендуемая литература для учащихся.

1. *Агапова И. А., Давыдова М. А.* Головоломки, шарады, ребусы на уроках и во внеурочное время. Волгоград: Учитель, 2009.
2. *Агафонова И. Н.* Учимся думать: учеб. пособие. СПб.: МиМ-Экспресс, 1996.
3. *Бурау И. Я.* Загадки мира цифр. Д.: Сталкер, 1997.
4. *Горнеева Р. К.* Город Дзержинск: Экскурсионный очерк. Горький: Волго-Вятское кн. изд-во, 1985.
5. *Коган И. Д., Леонас В. В.* Эта книга без затей про компьютер для детей. М.: Педагогика, 1989.
6. *Назибин Ф. Ф., Канин Е. С.* Математическая шкатулка: пособие для учащихся 4—8 кл. средн. шк. М.: Просвещение, 1987.
7. *Олехник С. Н., Нестеренко Ю. В., Потапов М. К.* Старинные занимательные задачи. М.: Наука. Главная редакция физико-математической литературы, 1988.
8. Русские народные сказки.
9. *Чернет П. Е.* Тесты IP-1. М.: Астрель; АСТ, 2002. (Ребусы и логические задачи).
10. *Чернет П. Е.* Тесты IP-2 М.: Астрель; АСТ, 2002. (Ребусы и логические задачи).
11. *Чернет П. Е.* Тесты IP-3 М.: Астрель; АСТ, 2002. (Ребусы и логические задачи).

Рекомендуемые литературные и интернет-источники для педагога.

1. *Айзенк Х., Эванс Д.* Коэффициент интеллектуальности вашего ребенка/ пер. с англ. Л. И. Кравцовой. М.: АПТ, 1997.
2. Викторины по информатике // Информатика в школе. 2005. № 2.
3. Газета «Информатика». 1999. № 3.
4. Занимательные задачи и ребусы // Информатика в школе. 2007. № 3.
5. *Златопольский Д. М.* Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике. М.: Чистые пруды, 2007. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», вып. 13.)
6. *Златопольский Д. М.* Занимательные задачи по информатике. М.: Чистые пруды, 2008. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», вып. 22.)
7. *Златопольский Д. М.* Информатика в увлекательных задачах. М.: Чистые пруды, 2009. (Библио-

течка «Первое сентября», серия «Информатика», вып. 25.)

8. *Златопольский Д. М.* Материалы для внеклассной работы по информатике. М.: Чистые пруды, 2008. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», вып. 19.)

9. *Зубрилин А. А.* Занимательная информатика // Информатика и образование. 2009. № 1.

10. Информатика. 5—11 классы: материалы к урокам, внеклассные мероприятия / авт.-сост. Е. В. Пышная. Волгоград: Учитель, 2009.

11. Информатика. 7 класс: поурочные планы по учебнику Н. Д. Угриновича / авт.-сост. А. М. Горностаева. Волгоград: Учитель, 2008. С. 13—36.

12. Информатика. 8 класс: поурочные планы по учебнику Н. Д. Угриновича / авт.-сост. А. М. Горностаева. Волгоград: Учитель, 2008. С. 67—96.

13. Информатика. Базовый курс. 2-е издание / под ред. С. В. Симоновича. СПб.: Питер, 2008. С. 38—98.

14. Информатика. Тестовые задания. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

15. Логические задачи как форма контроля знаний // Информатика в школе. 2005. № 6.

16. *Минский Е. М.* От игры к знаниям: пособие для учителя. М.: Просвещение, 1987.

17. *Панченко Н. П.* Гимн отрезку прямой // Информатика и образование. 2004. № 6.

18. *Панченко Н. П.* Гимн отрезку прямой. <http://festival.1september.ru/articles/213040/>

19. *Панченко Н. П.* Изучим клавиатуру. <http://festival.1september.ru/articles/593129/>

20. *Панченко Н. П.* Методическая разработка компьютерного турнира по теме «Первые шаги в мире ПК» в классе программирования. <http://festival.1september.ru/articles/418864/>

21. *Панченко Н. П.* Методическая разработка учебного занятия в классе программирования «Гимн отрезку прямой» // Творчество педагогов в системе дополнительного образования детей. Н. Новгород: Педагогические технологии, 2003.

22. *Панченко Н. П.* Методические рекомендации по освоению клавиатуры «Первые шаги в мире ПК» // Творчество педагога в системе дополнительного образования детей. Вып. 3. Техническое творчество. Н. Новгород: Педагогические технологии, 2005.

23. *Панченко Н. П.* Первые шаги в мире ПК. <http://festival.1september.ru/articles/513550/>

24. *Панютина Н. Я.* Система работы образовательного учреждения с одаренными детьми. Волгоград: Учитель, 2007.

25. *Портнов М., Ходыкин С.* Машинопись для всех // Наука и жизнь. 1987. № 1, 2, 5.

26. Рабочие программы по информатике и ИКТ. 3—11 классы / авт.-сост. Т. К. Смыковская. М.: Глобус, 2008.

27. *Соколова О. Л.* Универсальные поурочные разработки по информатике: 10 класс. М.: ВАКО, 2008.

28. *Шелепяева А. Х.* Поурочные разработки по информатике: 8—9 классы. 2-е изд., перераб. и доп. М.: ВАКО, 2008.

29. *Шелепяева А. Х.* Поурочные разработки по информатике: базовый уровень, 10—11 классы. М.: ВАКО, 2007.

План занятия.

№ конкурса	Название конкурса (этапа занятия)	Задание конкурса (этапа занятия)	Цель конкурса (этапа занятия)	Время (мин)	Оценивание	Макс. кол-во баллов за конкурс	Звание для победителя конкурса
	Внимание, на старт!	Выполнить упражнение «Улыбка»	Организационный момент	5			
1	Компьютерные приколы (разминка)	Дать ответы на вопросы, предложенные в задании. Вариант задания предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся	Проверка знаний; подготовка к выполнению более трудных заданий	5	За каждый правильный ответ начисляется 1 балл	10	Пионер-драйвер
2	Блиц-турнир на клавиатурном тренажере — русский язык	Работа на клавиатурном тренажере — русский язык	Проверка умений работы всеми пальцами на русской клавиатуре	7	Фиксируется результат каждого участника. Худший результат оценивается в 1 балл. Разница с худшим результатом в 50 очков приносит 1 балл, в 100 очков — 2 балла и т. д.	10	Клавиатурных дел мастер — 1
Упражнения для профилактики переутомления глаз							
3	Домашнее задание	Домашние творческие работы: кроссворды, ребусы, материалы к рефератам и т. д.	Проверка творческих работ	3	За каждую работу начисляется 1 балл	1 балл × кол-во работ	Эрудит
4	Блиц-турнир на клавиатурном тренажере — английский язык	Работа на клавиатурном тренажере — английский язык	Проверка умений работы всеми пальцами на английской клавиатуре	7	Фиксируется результат каждого участника. Худший результат оценивается в 1 балл. Разница с худшим результатом в 50 очков приносит 1 балл, в 100 очков — 2 балла и т. д.	10	Клавиатурных дел мастер — 2
5	Кроссворд и тест	Разгадать кроссворд. Отметить устройства ввода-вывода в тестовом задании	Проверка знаний о языках программирования, устройствах ввода/вывода компьютера	8	За каждый правильный ответ начисляется 1 балл	19	Лучший знаток
Перемена (проветривание помещения)							
6	Исторические хроники	Набрать текст по образцу. Вариант задания предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся	Проверка умения набирать текст на русском языке	15	За каждую ошибку снимается 1 балл	20	Птица-секретарь
7	Техника безопасности	Дать ответы на вопросы, предложенные в задании. Вариант задания предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся	Проверка знаний по технике безопасности и программному обеспечению	5	За каждый правильный ответ начисляется 1 балл	7	Вита-хранитель
Упражнения для профилактики нарушения осанки и снятия напряжения							
8	Мы — программисты	Набрать текст по образцу. Вариант задания предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся	Проверка умения набирать русско-английский текст	15	За каждую ошибку снимается 1 балл	20	Начинающий программист
	Ура, финиш!	Результаты конкурса заносятся в ЭТ	Подведение итогов турнира с использованием ЭТ	6			Подающий надежды КомпАс
Информационный этап							
				1			

Ход занятия

Внимание, на старт! (Организационный момент)

Педагог. Здравствуйте, ребята! Мы закончили изучать раздел «Первые шаги в мире ПК». Настала пора подвести итоги.

Сегодня у нас состоится компьютерный турнир. Он включает восемь конкурсов с различными заданиями.

Для начала давайте выполним **упражнение «Улыбка»**: друг другу радостно улыбнемся и похлопаем в ладоши.

Я желаю вам успешно пройти все конкурсные задания турнира, применяя на практике полученные знания и навыки, которыми вы овладели, изучая раздел программы «Первые шаги в мире ПК».

Конкурс 1 «Компьютерные приколы» (разминка)

Учащиеся должны дать ответы на вопросы, предложенные в задании.

Конкретный вариант задания (из представленных ниже) предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

Вариант 1. Отгадайте и назовите.

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Полудрагоценный камень и домашний ПК	Агат
2	Фрукт и ПК	Apple
3	Кому может принадлежать электронный адрес ggruppaDDT_mail.ru?	Никому, так как в адресе нет символа @
4	В каком случае нельзя отсылать фотографию по электронной почте?	<i>Варианты ответа:</i> если она на бумаге; нет подключения к сети; неизвестен адрес
5	Трехмачтовое военное судно и школьный ПК	Корвет
6	Мужской плащ и ПК	Макинтош
7	«Убойное» устройство в системном блоке	Винчестер
8	Компьютерный грызун	Мышь
9	Лежбище компьютерного грызуна	Коврик
10	Что общего между городом Дзержинском и неловким человеком, делающим все невнимательно, плохо?	Поселок Растяпино (так до 1929 г. назывался город Дзержинск) и растяпа

Вариант 2. Определите пословицу-аналог.

№ п/п	Выражение, связанное с компьютерами	Пословица-аналог
1	Компьютер памятью не испортишь	Кашу маслом не испортишь
2	Подаренному ПК в системный блок не заглядывают	Дареному коню в зубы не смотрят
3	Программист программиста всегда узнает	Рыбак рыбака видит издалека
4	Утопающий за F1 хватается	Утопающий за соломинку хватается

№ п/п	Выражение, связанное с компьютерами	Пословица-аналог
5	Бит байт бережет	Копейка рубль бережет
6	Семь раз подумай, прежде чем удалить файл	Семь раз отмерь — один отрежь
7	По ноутбуку встречают, по уму провожают	По одежке встречают, по уму провожают
8	Похвала приятна и начинающему программисту	Доброе слово и кошке приятно
9	Не клавиатура печатает, а ум	Не перо пишет, а ум
10	За ПК товарища хорошо, а за домашним лучше	В гостях хорошо, а дома лучше

Вариант 3. Шутливые клавиши.

№ п/п	Вопрос	Варианты ответа	Правильный ответ
1	Какую клавишу называют «отмена»?	1) Enter 2) Esc 3) Home	2) Esc
2	Какую клавишу называют «тильда»?	1) # 2) & 3) ~	3) ~
3	Какую клавишу называют «амперсанд»?	1) # 2) & 3) @	2) &
4	Какую клавишу называют «слеш»?	1) / 2) 3) \	1) /
5	Какую клавишу называют «эт»?	1) & 2) @ 3) \	2) @
6	Какую клавишу называют «дизель»?	1) \$ 2) ~ 3) #	3) #
7	Какую клавишу и почему начинающие пользователи называют «домик»?	1) ^ 2) Home 3) Shift	3) Shift, связано с изображением большой вертикальной стрелки: ↑
8	Какую клавишу когда-то называли «забой»?		BackSpace
9	Какую клавишу можно иначе назвать «Недостаток в знаниях»?		Пробел
10	Какую клавишу называют «собака»?	1) S 2) & 3) @	3) @

Вариант 4. Сказка стала былью (найдите соответствие).

№ п/п	Сказочные чудеса	Достижения науки	Правильный ответ
1	Конек-горбунок	Телевизор, ПК	Космическая ракета
2	Ковер-самолет	Радиолокатор	Самолет
3	Золотой петушок	Водолаз в скафандре	Радиолокатор
4	Сани-самокаты	Космическая ракета	Аэросани
5	Чудо-зеркальце	Самолет	Телевизор, ПК
6	Перо Жар-птицы	Аэросани	Прожектор

№ п/п	Сказочные чудеса	Достижения науки	Правильный ответ
7	Клубок ниток, указывающий путь	Прожектор	Компас
8	Садко на дне морском	Компас	Водолаз в скафандре

За каждый правильный ответ учащийся получает 1 балл.

Конкурс 2 «Блиц-турнир на клавиатурном тренажере — русский язык»

В этом конкурсе проверяется умение работать всеми пальцами на русской клавиатуре. В клавиатурном тренажере BabyType 2000 фиксируется количество ошибок и набранных символов.

Худший результат в этом конкурсе оценивается в 1 балл. Разница с худшим результатом в 50 очков приносит 1 балл, в 100 очков — 2 балла и т. д.

Упражнения для профилактики переутомления глаз

Комплекс профилактических упражнений, предупреждающих переутомление глаз, выполняется через 15—20 минут от начала занятия. Желательно проредывать этот комплекс перед серьезной зрительной работой и после нее.

1. «Жмурки». Крепко зажмурить глаза на 3—5 секунд, затем открыть их. Повторять 6—8 раз. Упражнение укрепляет мышцы век, расслабляет мышцы глаз и улучшает их кровообращение.

2. Быстро моргать в течение 15 секунд. Повторить 3—4 раза. Упражнение улучшает кровоснабжение глаз.

3. Закрывать глаза и массировать веки круговыми движениями пальца в течение 1 минуты. Упражнение расслабляет мышцы глаз, улучшает их кровоснабжение.

4. «Пальминг». Закрывать оба глаза и прикрыть их ладонями. Дождаться появления «черного поля». Глаза держать расслабленными 1—2 минуты.

Конкурс 3 «Домашнее задание» (творческие работы)

За время изучения раздела программы «Первые шаги в мире ПК» учащимися должны быть подготовлены творческие работы (рукописные варианты): материалы к рефератам, тематический словарь, кроссворды, натворды, чайнворды, венгерский кроссворд, ребусы, рисунки из символов клавиатуры, презентации.

За каждую представленную работу учащийся получает 1 балл.

Примеры творческих работ учащихся.

Кроссворд, автор — Динара Измайлова.

Вариант 1. Угадай и правильно запиши.

1. Деревянный духовой инструмент с низким голосом. 2. Многоголосие в музыке. 3. Ансамбль из трех музыкантов. 4. Произведение для одного инструмента, состоящее из трех частей. 5. Повторение мелодий от разных ступеней. 6. Произведение для четырех инструментов.

1		Г							
2		Л							
3		И							
4		Н							
5		К							
6		А							

Вариант 2. Определи композитора.

1. Деревянный духовой инструмент с низким голосом. 2. Многоголосие в музыке. 3. Ансамбль из трех музыкантов. 4. Произведение для одного инструмента, состоящее из трех частей. 5. Повторение мелодий от разных ступеней. 6. Произведение для четырех инструментов.

При правильных ответах в выделенном столбце получится фамилия известного русского композитора, основоположника русской классической музыки.

1									
2									
3									
4									
5									
6									

Вариант 3. Венгерский кроссворд.

Каждая третья буква угаданного слова даст вам фамилию известного русского композитора, основоположника русской классической музыки.

Задание 1-го уровня.

1. Деревянный духовой инструмент с низким голосом.	П	О	Л	Г	О
2. Многоголосие в музыке.	И	Я	И	А	Т
3. Ансамбль из трех музыкантов.	Н	О	Ф	Ф	Т
4. Произведение для одного инструмента, состоящее из трех частей.	А	Т	А	Р	Р
5. Повторение мелодий от разных ступеней.	Я	А	В	Т	И
6. Произведение для четырех инструментов.	И	Н	К	Е	О
	Ц	О	С	Т	С
	Н	Е	В	К	Е

Задание 2-го уровня.

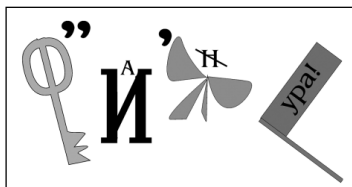
1. Деревянный духовой инструмент с низким голосом.	П	О	Л	Г	О
2. Многоголосие в музыке.	И	Я	И	А	Т
3. Ансамбль из трех музыкантов.	Н	О	Ф	Ф	Т
4. Произведение для одного инструмента, состоящее из трех частей.	А	Т	А	Р	Р
5. Повторение мелодий от разных ступеней.	Я	А	В	Т	И
6. Произведение для четырех инструментов.	И	Н	К	Е	О
	Ц	О	С	Т	С
	Н	Е	В	К	Е

Задание 3-го уровня.

1. Деревянный духовой инструмент с низким голосом. 2. Многоголосие в музыке. 3. Ансамбль из трех музыкантов. 4. Произведение для одного инструмента, состоящее из трех частей. 5. Повторение мелодий от разных ступеней. 6. Произведение для четырех инструментов.	П	О	Л	Г	О
	И	Я	И	А	Т
	Н	О	Ф	Ф	Т
	А	Т	А	Р	Р
	Я	А	В	Т	И
	И	Н	К	Е	О
Ц	О	С	Т	С	
Н	Е	В	К	Е	

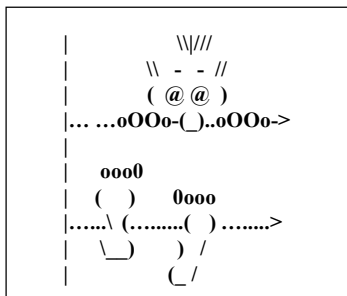
Ответ. 1. Фагот. 2. Полифония. 3. Трио. 4. Соната. 5. Секвенция. 6. Квартет. Ключевое слово — Глинка.

Ребусы, автор — Дмитрий Мигулин.



(Дисплей, клавиатура.)

Рисунок из символов клавиатуры, автор — Анна Семянова.



Конкурс 4 «Блиц-турнир на клавиатурном тренажере — английский язык»

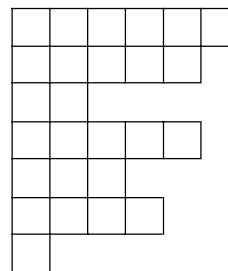
В этом конкурсе проверяется умение работать всеми пальцами на английской клавиатуре.

Худший результат в этом конкурсе оценивается в 1 балл. Разница с худшим результатом в 50 очков приносит 1 балл, в 100 очков — 2 балла и т. д.

Конкурс 5 «Кроссворд и тест»

Кроссворд «Языки программирования».

По вертикали: язык программирования, который мы будем изучать. По горизонтали: записать языки программирования, которые начинаются с вписанных в ячейки букв.



Ответ.

П	Р	О	Л	О	Г
А	Л	Г	О	Л	
С	И				
К	О	Б	О	Л	
А	Д	А			
Л	О	Г	О		
Ь					

Тест «Устройства ввода-вывода».

Отметьте устройства ввода крестиком, вывода — галочкой.

	Графопостроитель		Трекбол
	Джойстик		Монитор
	Дигитайзер		Мышь
	Клавиатура		Принтер
	Микрофон		Сканер
	Наушники		Плоттер

Ответ.

✓	Графопостроитель	✗	Трекбол
✗	Джойстик	✓	Монитор
✗	Дигитайзер	✗	Мышь
✗	Клавиатура	✓	Принтер
✗	Микрофон	✗	Сканер
✓	Наушники	✓	Плоттер

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Конкурс 6 «Исторические хроники»

Вариант 1 (символов с пробелами — 591).

ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ О ДЗЕРЖИНСКЕ

Начало 17-го века. Первые упоминания о Черноречье.

1918 год, сентябрь. Открыта первая средняя школа.

30 марта 1930 года. День рождения города Дзержинска.

1 сентября 1956 года. Открыт Дзержинский филиал Горьковского политехнического института.

22 января 1967 года. Построено здание Дворца пионеров, сейчас это Дворец детского творчества.

1976 год. Открыт первый в области межшкольный учебно-производственный комбинат.

1986 год. На базе Дома юного техника открыт первый компьютерный кружок.

1 сентября 1990 года. Открыт компьютерный класс во Дворце детского творчества.

Вариант 2 (символов с пробелами — 701).

ЧЕРНОРЕЧЬЕ И РАСТЯПИНО

Первые упоминания о Черноречье в исторических документах встречаются в начале 17-го века.

Документы говорят, что с начала 18-го столетия деревни и села западного Черноречья принадлежали Дудину монастырю, восточная часть — Троице-Сергиевой лавре. Владения монастырей в местном крае распределялись так: Амбросиево-Дудину монастырю принадлежали 9 деревень и сел с небольшим по численности населением, всего около 780 крепостных душ. Наиболее крупными из сел были Дубенки и Желнино. Троице-Сергиевой лавре принадлежали 10 довольно крупных селений с численностью душ от 400 до 900, среди них такие, как Черное, Бабино, Колодкино, Игумново, Растяпино, Бабушкино, Юрьевское и другие.

Вариант 3 (символов с пробелами — 623).

СТАРИННЫЕ РУССКИЕ ЗАДАЧИ

Купил некто трех сукон 106 аршин, единого взял 12 аршин больше перед другим, а другого 9 больше перед третьим, и ведательно есть, колико коего сукна взято было?

Собака усмотрела в 150 сажнях зайца, который перебегает в 2 мин по 500 сажен, а собака — в 5 мин по 1000 сажен; спрашивается: в какое время собака догонит зайца?

Юноша некий пошел с Москвы к Вологде и идет на всякий день по 40 верст. А другой пошел на следующий день, а на всякий день идет по 45 верст. Во сколько дней тот юноша достигнет прежнего юношу, сочти.

Пояснения: **аршин** = 71,12 см, **сажень** = 2,13 м, **верста** = 1,07 км, **сочти** — вычисли.

Проверка. Выделить текст и выполнить команду **Сервис, Исправления, Сравнить версии.**

За каждую ошибку снимается 1 балл при максимальном количестве баллов 20.

Конкурс 7 «Техника безопасности»

Конкретный вариант задания (из представленных ниже) предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

Вариант 1. Тест.

- Наиболее опасным является дисплей:
 - плазменный
 - жидкокристаллический
 - с электронно-лучевой трубкой
- Надо вставать, когда в кабинет заходит ...
 - категорически запрещается вставать
 - директор
 - педагог
- Расстояние до монитора должно быть ...
 - 100 см
 - 50—70 см
 - 40 см
- Приведите в соответствие с возрастом непрерывное время работы на ПК:
 - VI—VII классы — 25 мин
 - X—XI классы — 20 мин
 - VIII—IX классы — 30 мин
- Какое устройство может оказывать вредное воздействие на здоровье человека?
 - Принтер
 - Монитор
 - Системный блок
- Ключи от оконных решеток находятся у ...
 - директора
 - педагога
 - в доступном месте, которое знают все

7. Сигнал пожарной тревоги:

- один звонок
- три звонка
- сообщение по телевизору или радио

Ответ. 1 — в, 2 — а, 3 — б, 4 — б, а, в, 5 — б, 6 — в, 7 — а.

Вариант 2. Вспомните сказки.

Назовите не менее семи нарушений правил техники безопасности героями сказок.

№ п/п	Сказка	Ответ
1	«Колобок»	<ul style="list-style-type: none"> Нельзя уходить из дома без разрешения. Родители всегда должны знать, где находится ребенок. Нельзя вступать в контакт с незнакомыми людьми. Нельзя быть слишком доверчивым
2	«Сестрица Аленушка и братец Иванушка»	<ul style="list-style-type: none"> Нельзя пить из неизвестных источников
3	«Волк и семеро козлят»	<ul style="list-style-type: none"> Нельзя открывать двери незнакомым людям
4	«По щучьему велению»	<ul style="list-style-type: none"> Правила дорожного движения. Правила поведения на водоемах
5	«Три поросенка»	<ul style="list-style-type: none"> Не была соблюдена технология постройки

Вариант 3. Творческое задание.

Назовите сказки и их героев, которые нарушают технику безопасности (не менее семи примеров).

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Упражнения для профилактики нарушения осанки и снятия напряжения

Комплекс упражнений рекомендуется проводить через 20 минут, когда наступает утомление мышц спины.

«Буратино». Лепим красивый нос для Буратино: Буратино рисует носом «солнышко», «морковку», «цифры» и т. д. При этом у детей появляется радостное ощущение от медленных и плавных движений шеи. Упражнение дает терапевтический эффект для шейного отдела позвоночника.

Конкурс 8 «Мы — программисты»

Учащиеся должны набрать текст программы во встроенном редакторе одной из сред программирования.

Конкретный вариант задания (из представленных ниже) предлагается педагогом в соответствии с уровнем подготовки учащихся.

Вариант 1 (символов с пробелами — 187).

```
REM ИЗУЧИМ ОПЕРАТОРЫ PRINT, INPUT
CLS 'ОЧИСТКА ЭКРАНА
INPUT "ГОД ОТКРЫТИЯ ЗДАНИЯ ДВОРЦА ПИОНЕРОВ:"; G
INPUT "ТЕКУЩИЙ ГОД:"; T
R = T - G
PRINT "ЗДАНИЮ ДДТ В "; T; " ГОДУ ИСПОЛНИТСЯ "; R; " ЛЕТ"
```

Вариант 2 (символов с пробелами — 222).

```
Program PR1; {изучим операторы Write, Read}
Uses CRT;
Var V, G, R: Integer;
Begin
  ClrScr; {очистка экрана}
  Write('Год открытия здания ДДТ:');
Read(G);
  R:=t-g
  Write('Зданию ДДТ в ', t:4, 'году испол-
няется', r:2, 'лет');
End.
```

Вариант 3 (символов с пробелами — 197).

1. SHIFT — КЛАВИША ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПРОПИСНЫХ И СТРОЧНЫХ БУКВ. 2. CAPS LOCK — КЛАВИША ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПРОПИСНЫХ И СТРОЧНЫХ БУКВ. 3. HOME — ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В НАЧАЛО СТРОКИ. 4. END — ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В КОНЕЦ СТРОКИ.

Проверка. Для проверки правильности набора текста можно запустить программу на выполнение.

За каждую ошибку снимается 1 балл при максимальном количестве баллов 20.

Ура, финиш! (Подведение итогов турнира)

На данном занятии используется рейтинговая оценка результата. Результаты турнира по каждому конкурсу заносятся в сводную таблицу.

Ожидаемые результаты турнира:

- достаточная и высокая степень усвоения учащимися учебного материала раздела, закрепление полученных навыков на практике;
- повышение интереса к обучению в классе программирования;
- развитие умений: ставить перед собой цель и достигать ее, работать самостоятельно, раци-

онально использовать временной ресурс, проявлять индивидуальность и творчество при выполнении конкурсных заданий.

Педагог. Наш турнир подошел к финишной прямой. Конкурсные задания были подобраны таким образом, чтобы любой из вас имел возможность проявить свои знания и умения на практике, стал победителем в одной из номинаций. Мне интересно знать ваше мнение о занятии, проведенном в форме компьютерного турнира. *(Далее педагог ведет диалог в форме вопросов-ответов.)*

- Что нового вы узнали на этом занятии?
- Понравились ли вам занятие и форма его проведения?
- Что вам удалось и что вызвало затруднения?
- Что было интересно? Что утомляло?
- Чьи работы были лучшими?
- Повлияло ли количество работ на результат конкурса?
- На каком этапе конкурса можно было заработать больше всего баллов?
- Каких ошибок можно избежать в дальнейшем?
- Помог ли вам турнир закрепить знания, умения и навыки по разделу «Первые шаги в мире ПК»?

Обучающиеся должны сделать выводы:

- на этапе домашнего задания можно было набрать больше всего баллов;
- надо уметь распределять свои силы;
- следует меньше поддаваться эмоциям;
- нужно внимательно читать условия заданий;
- в следующем конкурсе повезет больше;
- победителем может стать каждый.

Педагог подводит итоги конкурса, называет победителей каждого конкурса и поздравляет их с побе-

№ п/п	Фамилия, имя	Конкурс								
		1	2	3	4	5	6	7	8	Итого:
1	Гурьин Александр	8	5	5	5	11	16	6	15	71
2	Измайлова Динара	6	4	10	2	10	15	6	14	67
3	Калинина Мария	4	2	8	1	9	15	6	13	58
4	Куприянов Алексей	9	7	3	5	15	18	7	15	79
5	Курекина Анастасия	3	1	7	3	7	15	5	14	55
6	Мигулин Василий	7	9	4	4	9	15	6	16	70
7	Овчарук Олег	10	8	6	7	17	19	6	19	92
8	Смирнова Кристина	3	1	7	1	4	14	4	15	49
9	Хайров Марат	9	7	9	8	16	19	5	20	94
10	Чалков Дмитрий	9	8	3	7	16	20	6	19	88

№ п/п	Конкурс	Победитель	Баллы
1	Пионер-драйвер	Овчарук Олег	10
2	Клавиатурных дел мастер — 1	Мигулин Василий	9
3	Эрудит	Измайлова Динара	10
4	Клавиатурных дел мастер — 2	Хайров Марат	8
5	Лучший знаток	Овчарук Олег	17
6	Птица-секретарь	Чалков Дмитрий	20
7	Vita-хранитель	Куприянов Алексей	7
8	Начинающий программист	Хайров Марат	20
	Подающий надежды КомпАс	Хайров Марат	94

дой, поощряет учащихся за хорошо выполненные работы, эмоционально их поддерживает.

Победитель по итогам всех конкурсов получает бейджик «Поддающий надежды КомпАс». Педагог просит подсказать, как можно расшифровать словосочетание «КомпАс». (*Компьютерный ас.*)

Для снятия мышечного напряжения выполняется упражнение «Буратино».

Информационный этап

Педагог. Я знаю, что каждый из вас выполнил разный объем работы, набрал разное количество баллов и любой творческий процесс не может уложиться в отведенные временные рамки. Но конкурс есть конкурс. Поздравим победителей! У нас впереди еще много всяких соревнований и конкурсов, которые ждут своих победителей. При изучении раздела «Графические редакторы» вы сможете подготовить свои ребусы, регалии в виде эмблем, медалей и т. д.

Мы закончили изучать раздел «Первые шаги в мире ПК», и хорошим итогом его изучения, на мой взгляд, являются результаты компьютерного турнира. На следующем занятии мы приступаем к знакомству с разделом «Тестовый процессор Word», в процессе изучения которого вы научитесь оформлять свои рукописные творческие работы и все материалы, которые вы представили в конкурсе «Домашнее задание». Мы с вами продолжим изучение работы с клавиатурой: многие операции работы мышкой в тестовом процессоре можно заменить сочетанием клавиш клавиатуры, что значительно ускоряет набор и оформление текста.

Благодарю вас за выполненную работу. До встречи на следующем занятии!

Приложение

Тестирование можно проводить как на бумаге, так и в компьютерном варианте.

Тест «Крылатые слова и информатика» (автор — Д. М. Златопольский).

Из трех вариантов ответов необходимо выбрать понятие, которое больше всего соответствует крылатым словам.

1. «На ошибках учатся».
 - а) Написание программы
 - б) Резервное копирование программ на дискету
 - в) Отладка программы
2. «Доверяй, но проверяй».
 - а) Проверка наличия в программе вспомогательных процедур и функций
 - б) Тестирование результатов выполнения программы
 - в) Проверка дискеты программой Scandisk
3. «Подальше положишь — поближе возьмешь».
 - а) Резервное копирование программы на дискету
 - б) Размещение файла в папке, которая вложена в другую папку, а эта папка, в свою очередь, вложена в третью папку
 - в) Использование операторов программы во вложенных циклах

4. «Были когда-то и мы рысаками...»
 - а) Компьютер с процессорами типа 286
 - б) Программа, выполняющая расчеты быстрее других программ
 - в) 128-скоростной CD-ROM
5. «Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад, а Щука тянет в воду».
 - а) Использование элементов компьютера с различным быстродействием
 - б) Использование ПК с процессором Intel Pentium II с винчестером вместимостью 40 мегабайт
 - в) Несколько программистов, разрабатывающих одну большую программу, не согласовывают свои части программы между собой
6. «Возмутитель спокойствия».
 - а) Звуковой сигнал на ПК
 - б) Антивирусная программа
 - в) Компьютерный вирус
7. «Еще одно последнее сказание, и летопись окончена моя».
 - а) Последний оператор программы
 - б) Процессор последней марки
 - в) Предельно допустимое значение переменной величины
8. «Разделяй и властвуй».
 - а) Использование в программе переменных различных типов
 - б) Разработка программы методом нисходящего программирования
 - в) Использование различных разделов жесткого диска
9. «На деревню к дедушке».
 - а) Использование в программе оператора перехода
 - б) Неправильный адрес оперативной памяти
 - в) Неправильное имя файла
10. «Как белка в колесе».
 - а) Зацикливание программы
 - б) Использование в программе рекурсии
 - в) «Зависание» компьютера

Ответ. 1 — в, 2 — б, 3 — а, 4 — а, 5 — в, 6 — в, 7 — а, 8 — в, 9 — б, 10 — а.

Тест «Третий — лишний» (автор — Д. М. Златопольский).

Для каждого термина приведено три определения. Нужно указать **неверное** определение.

1. Адрес — это ...
 - а) порядковый номер байта оперативной памяти
 - б) порядковый номер элемента массива
 - в) часть письма в электронной почте
2. Вирус — это ...
 - а) ошибка в программе
 - б) возбудитель инфекционного заболевания
 - в) программа, обладающая способностью к самовоспроизведению
3. Диск — это ...
 - а) носитель информации
 - б) геометрическая фигура
 - в) спортивный снаряд

4. Длина — это ...
 а) размер отрезка
 б) размер каталога (папки)
 в) размер файла
5. Драйвер — это ...
 а) водитель автомобиля
 б) переводчик программы на язык, понятный компьютеру
 в) программа для обслуживания периферийного устройства
6. Забой — это ...
 а) операция удаления файла
 б) русское название клавиши Backspace
 в) шахтерский термин
7. Индекс — это ...
 а) часть почтового адреса
 б) значение переменной величины
 в) номер элемента массива
8. Меню — это ...
 а) перечень величин, используемых в программе
 б) перечень блюд в ресторане
 в) изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант
9. Мышь — это ...
 а) программа, выполняющая нежелательные действия
 б) грызун
 в) манипулятор в компьютере
10. Оператор — это ...
 а) исполнитель алгоритма
 б) элементарная единица программы
 в) человек
11. Пакет — это ...
 а) конверт с письмом официального назначения
 б) комплекс программ одного назначения
 в) совокупность переменных величин, используемых в программе
12. Параграф — это ...
 а) фрагмент оперативной памяти размером в 16 байт
 б) группа файлов, объединенных по какому-то признаку
 в) часть учебника
13. Периферия — это ...
 а) последние элементы массива
 б) внешние устройства компьютера
 в) местность, удаленная от центра
14. Разряд — это ...
 а) категория в спорте
 б) позиция в записи числа
 в) количество цифр в числе
15. Регистр — это ...
 а) место хранения информации в процессоре
 б) деталь системного блока
 в) термин, характеризующий особенность символа (строчной или прописной)
16. Сеть — это ...
 а) рыболовная снасть
 б) совокупность строк и столбцов в таблице
 в) несколько соединенных между собой компьютеров
17. Среда — это ...
 а) перечень адресов оперативной памяти, занимаемых программой
 б) окружение, конфигурация сети или системы
 в) день недели
18. Трансляция — это ...
 а) передача по радио или по телевидению с места действия, исполнения
 б) процесс преобразования данных одного типа в другой
 в) процесс перевода программы с языка программирования на язык, «понятный» процессору компьютера
19. Формат — это ...
 а) размер листа бумаги для печати на принтере
 б) совокупность правил записи изображения в графическом редакторе
 в) размер массива
20. Цилиндр — это ...
 а) место хранения информации в процессоре
 б) геометрическое тело
 в) совокупность дорожек с одинаковым номером на магнитных дисках
21. Шаг — это ...
 а) величина изменения значения переменной цикла
 б) величина в правой части оператора присваивания
 в) движение ногой при ходьбе
22. Шины — это ...
 а) место в материнской плате компьютера для установки в него дополнительного элемента
 б) группа линий электрических соединений, обеспечивающих передачу данных и управляющих сигналов между компонентами компьютера
 в) деталь автомобиля
23. Soft — это ...
 а) гибкий магнитный диск
 б) мягкий
 в) программное обеспечение компьютера

Ответы (перечень неправильных ответов). 1 — б, 2 — а, 3 — б, 4 — б, 5 — б, 6 — а, 7 — а, 8 — а, 9 — а, 10 — а, 11 — в, 12 — б, 13 — а, 14 — в, 15 — б, 16 — б, 17 — а, 18 — б, 19 — в, 20 — а, 21 — б, 22 — а, 23 — а.