**Министерство образования, науки и молодежной политики**

**Краснодарского края**

**государственное бюджетное профессиональное**

**образовательное учреждение Краснодарского края**

**«Брюховецкий аграрный колледж»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**Интеллектуального турнира: «SMART» среди обучающихся специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).**



Разработали: Гаврилова Л.А, Плотникова А.А, преподаватели компьютерных дисциплин ГБПОУ КК «БАК»

Брюховецкая, 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрено  на заседании УМО  ИИКТ СДПИ  Протокол №  Председатель УМО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Шевель А.А. |  |

Разработчики:

Гаврилова Л.А., преподаватель компьютерных дисциплин ГБПОУ КК «БАК»

Плотникова А.А., преподаватель компьютерных дисциплин ГБПОУ КК «БАК»

# СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ | 4 |
| ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ТУРНИРА | 7 |
| ХОД ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ТУРНИРА | 10 |
| МЕТОДИЧЕСКИЕ РКОМЕНДАЦИИ | 19 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ | 21 |

# ВВЕДЕНИЕ

*Приведи в своем сознании все, по существу, взаимосвязанные между собой предметы в ту именно связь, в которой они находятся в природе.*

И. Г. Песталоцци

Современные преобразования в обществе, новые стратегические ориентиры в развитии экономики, открытость общества, его быстрая информатизация, динамичность кардинально изменили требования к образованию. Основной целью образования становится не простая совокупность знаний, умений и навыков, а основанная на них личная, социальная и профессиональная компетентность - умение самостоятельно добывать, анализировать и эффективно использовать информацию, умение рационально и эффективно жить, и работать в быстро изменяющемся мире.

Способность чётко, логически совершенно мыслить и ясно излагать свои мысли в настоящее время требуется каждому. Один из приоритетных направлений построения национальной модели образования является подготовка интеллектуальной элиты - молодых людей, способных занять ключевые места в управлении государством, экономике, науке, культуре, искусстве.

Интеллектуальный турнир направлен на развитие в детях познавательных интересов, тесно связывается с учебным процессом. Формирование интереса к учению - важное средство повышения качества обучения. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания, необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях. Интеллектуальный турнир вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Особенную пользу турнир приносит слабоуспевающим детям, так как в процессе подготовки у ребенка появляется повышенная учебная мотивация. Подготовка не является скучной и однообразной работой по сбору необходимых сведений по предметам. Дети заранее делятся на команды и распределяют свои роли при помощи учителя. При формировании команд необходимо учитывать уровень учащихся внутри группы и между ними, чтобы распределить равномерность сил. Необходимо построить турнир так, чтобы каждый ученик сумел проявить свои способности. Для этого можно предложить вариативные формы ответов: письменные, устные. Также можно предложить конкурсы узкой направленности: конкурс капитанов, конкурс теоретиков и т. д.

В предлагаемой методической разработке демонстрируется методика проведения внеаудиторного мероприятия для обучающихся второго курса в форме интеллектуального турнира.

Одним из путей активизации познавательной деятельности обучающихся является внеаудиторная работа, основной целью которой является создание условий для развития творческого потенциала, самостоятельности обучающегося, его способности к познанию нового и решению нестандартных задач.

В организации внеаудиторной деятельности обучающихся особую роль играют игровые технологии, технологии интерактивного обучения.

Одной из сравнительно новых интерактивных форм игровой деятельности, используемых в учебном процессе, является игра. Где логика?

Данное мероприятие направлено на развитие общих компетенций обучающихся:

1. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;
2. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;
3. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
4. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;
5. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

Для разработки мероприятия использовались информационно-коммуникативные и игровые технологии. Особую роль в подготовке данного мероприятия играет эффективная организация совместной деятельности преподавателей и обучающихся.

Организация и проведение мероприятия осуществлялось в несколько этапов.

**1. Подготовительный этап:**

* определение темы, целей, задачей и формы проведения мероприятия;
* формирование оргкомитета, распределение ролей и определение ответственных за организацию;
* подбор дидактического материала;
* составление вопросов и заданий для конкурсов;
* разработка сценария мероприятия;
* проведение инструктажа и консультирование участников;
* организация настройки оборудования;
* формирование из числа студентов-старшекурсников группы операторов для связи с участниками игры во время её проведения, проведение консультации о специфике мероприятия;
* подготовка грамот и дипломов для награждения победителей;
* размещение объявления о предстоящем мероприятии.

**2. Основной этап:** проведение интеллектуального турнира.

**3. Заключительный этап:**

* объявление результатов игры (награждение команды-победителя и поощрение участников, принимавших участие в мероприятии),
* подведение итогов,
* рефлексия **(**обмен мнениями участников мероприятия, оценка мероприятия обучающимися).

**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ**

**Интеллектуальный турнир: «SMART» среди обучающихся специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).**

**Тема:** Интеллектуальный турнир «SMART».

**Тип мероприятия:**внеаудиторное мероприятие обобщения и систематизации знаний, умений и навыков.

**Место проведения:** компьютерная аудитория, кабинет 216, корпус №1

**Время проведения**: 45 минут.

**Форма проведения:** Интеллектуальный турнир

**Цели мероприятия:**

***образовательные****:*

* совершенствование умений применять полученные знания на практике;
* внедрение интерактивных игровых технологий в образовательный процесс;

***развивающие:***

* развитие умений поиска необходимой информации, способности грамотно формулировать свои мысли, идеи;
* развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
* развитие навыков работы в команде;
* развитие коммуникативной компетенции обучающихся;

***воспитательные:***

* формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;
* воспитание активной, инициативной личности,
* формирование чувства ответственности за членов своей команды.

**Методы и приемы:** проблемный метод, активный и интерактивный методы.

**Образовательныетехнологии:**информационно-коммуникационные, игровые технологии, педагогика сотрудничества.

**Прогнозируемый результат:**

ПК1 Сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире.

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 4 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ЛР 1 Способность ставить перед собой цели под возникающие жизненные задачи, подбирать способы решения и средства развития, в том числе с использованием цифровых средств; содействующий поддержанию престижа своей специальности и образовательной организации.

ЛР 2 Развивающий творческие способности, способный креативно мыслить.

ЛР 3 Способность генерировать свои идеи и мысли для решения задач цифровой технологии, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов.

ЛР 4 Сохранение психологической устойчивости в сложных ситуациях или стремительно меняющихся ситуациях.

ЛР 5 Умение реализовать лидерские качества.

**Участники мероприятия:**

**Организатор:** преподаватели компьютерных дисциплин (ведущие мероприятия)

**Участники интеллектуального турнира:** обучающиеся 2 курса, специальность09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).

**Обеспечение мероприятия:**

* конверты для участников,
* бумага, ручки, карандаши для участников,
* раздаточный материал для команд,
* коробка с призами,
* дипломы, грамоты.

**Оборудование:**

* персональные компьютеры;
* мультимедийный проектор.

**Программные средства:**

* MS Power Point;
* MS Word.

**Раздаточный материал:**

задания-кейсы, оценочный лист, бумага, ручки, карандаши.

**Перечень литературы:**

1. Астафьева Н.Е., Гаврилова С.А., Цветкова М.С. Информатика и ИКТ: Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. М.С.Цветковой. — М., 2017.

2. Малясова С.В., Демьяненко С.В. Информатика и ИКТ: Пособие для подготовки к ЕГЭ: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. М.С.Цветковой. М., 2017.

3. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования — М., 2018

4. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика: практикум для профессий и специальностей естественно-научного и гуманитарного профилей: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М., 2018.

5. Цветкова М.С. Информатика: электронный учеб.-метод. комплекс для студ. учреждений сред. проф. образования. — М., 2018.

# ХОД ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕАУДИТОРНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

**Интеллектуальный турнир: «SMART» среди обучающихся специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).**

**1.Организационная часть**

За 10-15 минут до начала проведения внеклассного мероприятия преподаватели – ведущие встречают жюри и рассаживают их на свои места, рассаживают участников игры.

**2. Проведение игры**

**2.1. Организационный момент (приветствие, проверка готовности студентов и аудитории к мероприятию)**

***Ведущий 1*:** здравствуйте, уважаемые участники и гости! Мы рады приветствовать вас! Сегодня собрались те:

* кто может показать свои знания,
* кто хочет проверить, на что он способен,
* кто умеет работать в команде и доверяет ей!

Сегодня вас ждёт увлекательныйИнтеллектуальный турнир: «SMART»

***Ведущий 2*:** Послушайте первое задание: каждой команде дано было домашнее задание выбрать капитана, придумать название команды и приготовить приветствие. Итак, первую команду встречаем…

***Ведущий 2***: спасибо командам за приветствие. Оценивать турнир будет наши многоуважаемые жюри ФАМИЛИИ,,,,,,, начинаем игру.

**2.3. Ознакомление с правилами игры**

***Ведущий 1***

**Правила игры**:

**1.** Каждая команда должна пройти испытания на 3 станциях и набрать наибольшее количество баллов.

**2.** Успешно пройдя испытания, та команда, набравшая большее количество баллов, становится победителем игры.

* На каждой станции вы выполняете определённые задания с ограничением во времени, для каждой станции установлено свое время.
* В случае затруднений в решении заданий команда может воспользоваться одной подсказкой ведущего, но получает две штрафные дополнительные минуты.
* Команда, не выполнившая задание за отведённое время, не проходит данную станцию.

Уважаемые участники, во время проведения игры запрещается пропускать какую-либо станцию и передавать другой команде какие-либо сведения.

Итак, если все правила участникам понятны. И помните: сплочённость команды – залог вашего успеха.

Внимание, команды, игра начинается!

***Ведущий 2***

1. **Станция«Компьютерные жаргонизмы» (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1)**

Задание для команды: очень часто в своих разговорах вы используете различные жаргонные слова, обозначающие что-то, связанное с информатикой. Сейчас мы и узнаем, насколько хорошо вы разбираетесь в используемых терминах. Вам необходимо раскрыть смысл каждого жаргона. На выполнение этого задания отводится 5 мин.

*Ответы на 1 станцию:*

1. **Апгрейдить** – модернизировать компьютер.
2. **Винт** – жесткий магнитный диск.
3. **Железо** – совокупность аппаратных средств компьютера.
4. **Засэйвить**– сохранить файл на диске.
5. **Камень** – процессор.
6. **Кликнуть** – щелкнуть кнопкой манипулятора «мышь».
7. **Кулер** –вентилятор охлаждения компьютера.
8. **Корень** – каталог (папка), который не вложены в другой каталог (папку).
9. **Логин** – имя пользователя.
10. **Мыло** – электронная почта.

**Для 2 команды**

1. **Мама** – материнская плата.
2. **Рама** – оперативная память компьютера.
3. **Сетевуха** – сетевая карта.
4. **Слот** – разъем расширения на материнской плате.
5. **Софт** – программное обеспечение компьютера.
6. **Спикер** – динамик в компьютере.
7. **Трафик** – перемещаемые по глобальной компьютерной сети данные.
8. **Хард** – аппаратные средства компьютера.
9. **Чип** – микросхема.
10. **Юзер** – пользователь компьютера.

***Ведущий 1***

**2. Станция «Найдите соответствия» (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 1)**

**Задание для команды 1**: для слова из первого столбца найдите пару во втором столбце. Закаждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 3 минуты.

ГЛОБАЛЬНАЯ РЕДАКТОР

ТЕКСТОВЫЙ ПАУТИНА

ОПЕРАЦИОННАЯ МЕНЕДЖЕР

ТРАНСПОРТНЫЙ ПРОЦЕССОР

БАЗА СИСТЕМА

ЭЛЕКТРОННЫЕ СЕТЬ

ФАЙЛОВЫЙ ПРОГРАММА

ВСЕМИРНАЯ ТАБЛИЦЫ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДАННЫХ

АНТИВИРУСНАЯ ПРОТОКОЛ

**Задание для команды 2:** на экране вы видите фотографии известных специалистов в области информатики и информационных технологий. Это: Томас Курц, Стив Возняк, Марк Цукерберг, Джон Кемени, Стив Джобс, Павел Дуров.

1 пара – создатели одного из языков программирования.

2 пара – создатели массовых компьютеров компании Apple.

3 пара – создатели социальных сетей.

***Ведущий 2***

**3. Станция«Где логика»**

**Задание для команды:** (задания см. презентацию)(Слайд 1)

Мы рады приветствовать вас всех в нашем шоу «Где логика?». Это единственная игра, где 2 командымогут показать, как хорошо развита их логика.

**И у нас 1 раунд, который называется – «НАЙДИ ОБЩЕЕ»**.(Слайд 2)

Объясняю правила первого раунда: на экране высвечивается три картинки, задача участников связать логически между собой эти картинки. Кто первый нажимает кнопку и подает сигнал, тот и получает право ответить. Команда зарабатывает 1 балл за выигранный раунд, а не за каждое задание. Правила понятны?

Пример:

(Слайд 3)

*Проводник, калькулятор, блокнот (****Ответ****: Стандартные программы Windows)*

(Слайд 4)

*Вырезать, копировать, вставить (****Ответ****: Операции с объектами Windows)*

(Слайд 5)

*Пергамент, грампластинка, камень (****Ответ****: Носители информации*)

(Слайд 6)

*Сапер, косынка, паук (****Ответ****: Стандартные игры Windows)*

(Слайд 7)

*Упаковка, сжатие, замок (****Ответ****: Архив)*

Слайд 8)

*Вирус, лекарство, компьютер (****Ответ****: Антивирус)*

(Слайд 9)

*Гибкий, магнитный, лазерный (****Ответ****: Виды дисков)*

**В первом раунде победу одержала команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.Счет становится \_\_\_\_\_\_\_\_\_.**

**Мы переходим ко 2-му раунду, который называется «Убери лишнее».**

Правила 2 раунда просты: на экране представлено четыре картинки, одна из которых лишняя, вам нужно определить какая и логически это объяснить. Право первого ответа у команды первой поднявшей руку. 1 балл начисляется за выигранный раунд. Понятны правила? Поехали, 2 раунд.

(Слайд 10)

*InternetExplorer, GoogleChrome, Yandex, Антивирус Касперского* (**Ответ:** *Антивирус Касперского).*

(Слайд 11)

*Мышь, винчестер, кулер, дрова (****Ответ****: Дрова, т.к. остальное относится к устройствам ПК).*

(Слайд 12)

*Wi-Fi, рыба в сети, Skype, Bluetooth (****Ответ:****Skype, т.к. все остальное сети).*

(Слайд 13)

*Клавиатура, принтер, сканер, мышь* (**Ответ:***Принтер, т.к. все остальное устройства ввода информации).*

(Слайд 14)

*Ячейка, формула, буквица, таблица (***Ответ:** *Буквица, т.к. она относится к программе Word)*

*(Слайд 15)*

*Paint, CorelDraw, AdobePhotoshop, SonyVegas (***Ответ:** *SonyVegas, т.к. все остальное относится к графическим редакторам)*

**Вовтором раунде победу одержала команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Счет становится \_\_\_\_\_\_\_\_\_.**

**3 раунд «Формула всего».**

На экране появляются две картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.(Слайд 16)

(Слайд 17)

*А. Блок + питание =* ***блок питания***

*(Слайд 18)*

*Дерево + каталог =* ***Файловая структура (дерево каталогов)***

(Слайд 19)

*Векторы + графика =* ***Векторная графика***

(Слайд 20)

*Операция + система =* ***Операционная система***

(Слайд 21)

*Мама + плато =* ***Материнская плата***

(Слайд 22)

*Звуки + карта =* ***Звуковая карта***

**Счет в этом раунде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Общий счет \_\_\_\_\_\_\_\_\_. Но все может кардинально поменяться в 4 финальном раунде**

**4 раунд «Четвертый элемент».**(Слайд 23)

На экране появляются две картинки, которые представляют собой два звена цепочки подсказок. На первый взгляд, они друг с другом никак не связаны, но парам необходимо построить цепочку, предугадать, что окажется четвёртой подсказкой и назвать что объединяет четыре картинки. При затруднительной ситуации на экране показывают третью картинку. Если команды не угадывают и после этого, на экране показывают четвёртую картинку, которая даёт прямую наводку на правильный ответ. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

(Слайд 24)

*Запись, магнит, ячейка, диск (****магнитный диск)***

(Слайд 25)

*Сигнал SOS, общение, паутина, компьютер* ***(социальные сети)***

(Слайд 26)

*Лазерные лучи, барабан, бумага, печатная машинка* ***(лазерный принтер)***

(Слайд 27)

*Электронная схема, письмо, почтовый голубь, знак @* ***(электронная почта)***

(Слайд 28)

*Мусор, фильтр, удаление зуба, ведро* ***(Корзина)***

(Слайд 29)

*Обои, корзина, ярлыки, стол* ***(Рабочий стол)***

**Счет в этом раунде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Общий счет \_\_\_\_\_\_\_\_\_.**

**5 Раунд «Чего не хватает»** (Слайд 30)

Объясняю правила 5 раунда «Чего не хватает»: на экране высвечивается картинка, на которой не хватает какого-то элемента. Вам найти недостающий элемент и назвать его. Начинаем!

(Слайд 31)

*Сайт «Одноклассники»* ***(Ответ: не хватает буквы «вкладки «Сообщения»).***

(Слайд 32)

*Окно «Google Chrome»* ***(Ответ: не хватает буквы «E»).***

(Слайд 33)

*Загрузка Windows* ***(Ответ: не хватает логотипа).***

(Слайд 34)

*Рабочий стол Windows****(Ответ: не хватает кнопки «Пуск»).***

(Слайд 35)

*Клавиатура* ***(Ответ: не хватает клавиши «Enter»).***

(Слайд 36)

*Проводник****(Ответ: не хватает кнопки «Вперёд» «Назад»).***

(Слайд 37)

*Рабочий стол****(Ответ: не хватает кнопки «Пуск»).***

**Счет в этом раунде \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Общий счет \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4. Подведение итогов, рефлексия**

Пока участники команды ждут подсчёта результатов, ведущий предлагает поделиться впечатлениями об игре, берёткраткое интервью у каждого участника. Кроме того, на столах лежат листы бумаги и фломастеры, и каждый может выразить своё отношение к игре с помощью рисунка, изображая наиболее яркие, запомнившиеся моменты.

В аудитории собираются все участники, ведущий подводит итоги.

Команда – победитель награждается призами.

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕАУДИТОРНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Интеллектуальный турнир – это соревнование в умении быстро думать, отвечать, обосновывать свои ответы. Правила турнира, следующие: каждая команда должна пройти испытания на 3 станциях и набрать наибольшее количество баллов.

Успешно пройдя испытания, та команда, набравшая большее количество баллов, становится победителем игры.

* На каждой станции вы выполняете определённые задания с ограничением во времени, для каждой станции установлено свое время.
* В случае затруднений в решении заданий команда может воспользоваться одной подсказкой ведущего, но получает две штрафные дополнительные минуты.
* Команда, не выполнившая задание за отведённое время, не проходит данную станцию.

Уважаемые участники, во время проведения игры запрещается пропускать какую-либо станцию и передавать другой команде какие-либо сведения.

Участниками интеллектуального турнира являются обучающиеся в возрасте 16-18 лет. Сбор участников, формирование команд и инструктаж проведения интеллектуального турнира проходит в компьютерной аудитории.

В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой. Состав команд заранее известен. Для команд дается домашнее задание: выбрать капитана, придумать название команды и приготовить приветствие команды.

Такой подход позволяет сразу выявить лидера команды, способствует развитию коммуникативных навыков обучающихся и навыков взаимодействия в команде, ответственности.

Игра включает в себя выполнение заданий на следующих станциях: 1. Станция «Компьютерные жаргонизмы», 2. Станция «Найдите соответствия», 3. Станция «Где логика». Победителем считается команда, успешно прошедшая по всем станциям и набравшая большее количество баллов.

Тщательно продуманный сценарий, подбор интересных заданий практической направленности, слаженная работа организаторов-студентов мероприятия, преподавателей–единомышленников позволяет избежать недоразумений и спорных ситуаций в ходе игры, и даёт возможность второкурсникам раскрыть свои умственные способности и творчески показать себя.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

**1. СТАНЦИЯ«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЖАРГОНИЗМЫ»**

**Задание для команды:**очень часто в своих разговорах вы используете различные жаргонные слова, обозначающие что-то, связанное с информатикой. Сейчас мы и узнаем, насколько хорошо вы разбираетесь в используемых терминах. Вам необходимо раскрыть смысл каждого жаргона. На выполнение этого задания отводится 5 мин.

1. **Апгрейдить -**
2. **Винт –**
3. **Железо –**
4. **Засэйвить –**
5. **Камень –**
6. **Кликнуть –**
7. **Кулер –**
8. **Корень –**
9. **Логин –**
10. **Мыло –**

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

**1. СТАНЦИЯ«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЖАРГОНИЗМЫ»**

**Задание для команды:**очень часто в своих разговорах вы используете различные жаргонные слова, обозначающие что-то, связанное с информатикой. Сейчас мы и узнаем, насколько хорошо вы разбираетесь в используемых терминах. Вам необходимо раскрыть смысл каждого жаргона. На выполнение этого задания отводится 5 мин.

1. **Мама** –
2. **Рама** –
3. **Сетевуха** –
4. **Слот** –
5. **Софт** –
6. **Спикер** –
7. **Трафик** –
8. **Хард** –
9. **Чип** –
10. **Юзер** –

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

**2. СТАНЦИЯ «НАЙДИТЕ СООТВЕТСТВИЯ»**

**Задание для команды:**для слова из первого столбца найдите пару во втором столбце. Закаждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 3 минуты.

ГЛОБАЛЬНАЯ РЕДАКТОР

ТЕКСТОВЫЙ ПАУТИНА

ОПЕРАЦИОННАЯ МЕНЕДЖЕР

ТРАНСПОРТНЫЙ ПРОЦЕССОР

БАЗА СИСТЕМА

ЭЛЕКТРОННЫЕ СЕТЬ

ФАЙЛОВЫЙ ПРОГРАММА

ВСЕМИРНАЯ ТАБЛИЦЫ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДАННЫХ

АНТИВИРУСНАЯ ПРОТОКОЛ

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

**2. СТАНЦИЯ «НАЙДИТЕ СООТВЕТСТВИЯ»**

**Задание для команды:**для слова из первого столбца найдите пару во втором столбце. Закаждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 3 минуты.

**Задание для команды:**на экране вы видите фотографии известных специалистов в области информатики и информационных технологий. Это: Томас Курц, Стив Возняк, Марк Цукерберг, Джон Кемени, Стив Джобс, Павел Дуров.

1 пара – создатели одного из языков программирования.

2 пара – создатели массовых компьютеров компании Apple.

3 пара – создатели социальных сетей.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2.**

**Презентация для игры «Где логика»**



