ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ

КИРИШСКИЙ РАЙОН

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования**

**«Межшкольный учебный комбинат»**

**Центр информационных технологий**

**Материалы для участия в XII Межрегиональном (с международным участием) фестивале инновационных педагогических идей «Стратегия будущего»**

Направление: «Общее образование: традиции и инновации»

Формат - методическая разработка

**Название продукта ИОД:**

Фестиваль по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков»

Набокова Екатерина Олеговна,

методист, старший педагог дополнительного образования

Кириши

2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. [АКТУАЛЬНОСТЬ 3](#_Toc120094583)
2. [НОВИЗНА 3](#_Toc120094584)
3. [МАСШТАБНОСТЬ 4](#_Toc120094585)
4. [РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ 8](#_Toc120094586)
5. [СИСТЕМНОСТЬ](#_Toc120094587) 10
6. [Положение о Фестивале по информатике и ИКТ «Турнира юных информатиков»………….](#_Toc120094588)12

## Приложение 1……….…………………………………………………………………..17

## Приложение 2 ……………………………………………………..................................27

1. Приложение 3……………………………………………………………………...........29
2. Приложение 4………………………………………………...........................................30
3. Приложение 5…………………………………………………………………………..31

# АКТУАЛЬНОСТЬ

**Фестиваль по информатике и ИКТ «Турнир юных инфоматиков»** (далее Турнир)является ежегодным **обучающе-просветительским** мероприятием для обучающихся 5-7 классов ОО Киришского района.

**Актуальность** данного мероприятия связана с ***глобальным процессом информатизации общества и необходимостью для каждого человека лично иметь представления о различных областях ИТ-индустрии в современном мире, а также определить для себя приоритетные направления для дальнейшего приобретения новых компетенций в той или иной области новейших информационных технологий для развития своего образовательного уровня и реализации в полной мере своего творческого потенциала.***

В основе педагогического руководства в процессе организации и проведения Турнира лежит постановка перед обучающимися ряда ***нестандартных задач как для актуализации имеющихся знаний и умений, так и в овладении новыми компетенциями в области IT-технологий,*** что является ключевым моментом в данном мероприятии.

***Целью*** организации Турнира является ***создание условий для успешной реализации образовательного и творческого потенциала обучающихся, овладения и уместного использования обучающимися компьютерных технологий в учебной деятельности и приобретении навыков самоорганизации в процессе командной соревновательной деятельности***.

В связи с этим реализуется ряд актуальных ***воспитательных, развивающих и обучающих задач***, что получает отражение в подтверждении планируемых результатов: ***личностных, метапредметных, предметных.***

Турнир ориентирован на обучающихся, осваивающих предмет «Информатика» в рамках общеобразовательной программы.

# НОВИЗНА

Современные IT-технологии стремительно развиваются. Школьная общеобразовательная программа стандартизирована и зачастую не имеет возможности предоставлять актуальную информацию в широком спектре в сфере IT-технологий. Спрос на владение компетенциями в данном направлении возрастает с каждым годом.

**Турнир является единственным в своём роде мероприятием, проводимым в Киришском районе**, который даёт возможность обучающимся познакомиться и попробовать свои силы при работе с различными средствами информатизации.

Интерес к Турниру поддерживается на протяжение многих лет не только у обучающихся, но и у учителей информатики, которые в ходе Турнира знакомятся с новыми техническими решениями обучения различных направлений технического творчества, обмениваются опытом.

# МАСШТАБНОСТЬ

Турнир проводится с 2015 года каждый год на базе МАУДО «Межшкольный учебный комбинат» для обучающихся ОО Киришского района – **муниципальный уровень.** Организатор – Центр информационных технологий. Срок проведения - 1 день. К Турниру допускается 1 команда от одной образовательной организации в количестве 3 человек, а также наставник - учитель, подготовивший команду. Количество обучающихся, принявших участие в Турнире меняется в зависимости от количества команд-участников.

**Трансляция итогов проведения Турнира через оофициальное представительство МАУДО «МУК», соц. сети**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ссылка на Турнир** | **Дата проведения** | **Кол-во участников** | **Тематическое содержание заданий турнира. Фото и другие материалы** |
| 1 | <https://vk.com/maudomuk?w=wall-97251249_2444> | 22.04.2024 г. | 30 участников+10 наставников | 1. «Разминка» (ответы на вопросы по общим знаниям терминов по предмету «Информатика») 2. «Музыкальная дорожка» - программирование роботов для выполнения задания 3. «Подводный мир Scratch» (программирование на языке Scratch) 4. «Чертёжник» (работа с онлайн-ресурсамми) 5. «Занимательные вопросы» - вопросы на эрудицию 6. «Час кода» - выполнение заданий на одноимённом ресурсе.   https://sun9-9.userapi.com/impg/gCD0qpyfTF3sYt1Ja714bsxbryyV2l_hqnipwQ/lPIq7Apz0bw.jpg?size=1280x960&quality=96&sign=8c3faf7488aa3498b61fa9cc289e0ec1&type=album https://sun9-7.userapi.com/impg/y52koDyKbNfTylHdqn48fiUEcvlI9FKl70hmfQ/VaWNH-9LjWk.jpg?size=960x1280&quality=96&sign=e7a714a15cf76da493636ed8a1a05d02&type=album https://sun9-78.userapi.com/impg/F_Nurn-yTANLgGuZnSO1vVC7FQ60CqXD8Hacqg/FT8VDASTVDU.jpg?size=1280x960&quality=96&sign=3bc17302e08991e8b412591e0b629fc9&type=album |
| 2 | <http://muk.kiredu.ru/turnir-yunykh-informatikov/32213/>  <https://vk.com/maudomuk?w=wall-97251249_1819> | 24.04.2023 г. | 21 обучающийся + 7 наставников | 1. Приветствие (название команды, девиз) 2. Разминка (ответы на вопросы по общим знаниям терминов по предмету «Информатика») 3. Укротитель мыши - алгоритмизация (применение робомыши для решения поставленной задачи) 4. Быстрый робот - соревнования роботов (собрать робота по условию и дальнейшие соревнования на скорость прохождения дистанции) 5. Конкурс капитанов «Конструирование» - 3D-моделирование робота-сборщика мусора в специальном программном обеспечении; 6. Внимательность решает всё – найти зашифрованные понятия. |
| 3 | <http://muk.kiredu.ru/festival-po-informatike-i-ikt/29522/>  <https://vk.com/maudomuk?w=wall-97251249_1441> | 16.05.2022 г. | 15 обучающихся+5 наставников | 1. Приветствие 2. #root (супер пользователь) - заменить слова-термины синонимами 3. Третий лишний – тест 4. Криптограф – использование 3D-ручки для записи шифра, который необходимо сначала разгадать. 5. Игра «Число» - на внимательность; 6. ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ – вопросы на эрудицию. 7. Невероятные истории – озвучиваются истории из области информационных технологий (открытия, происшествия и т.д.), необходимо определить - правда или вымысел. 8. Видеоролик «Горящие клавиши против мышки» - познавательный видеоролик об использовании комбинаций клавиш для оптимизации работы на ПК.   Приложение 1. Примерные материалы проведения Турнира.  Приложение 2. Примерный план проведения Турнира.  Приложение 3. Протокол проведения Турнира 2023 г.  Приложение 4. Сертификат участника Турнира.  Приложение 5. Благодарственное письмо наставникам команд. |
| 4. | <http://muk.kiredu.ru/festival-po-informatike-i-ikt-sobral\> | 20.03.2019 г. | 27 участников+9 наставников |  |
| 5. | <http://muk.kiredu.ru/yunye-informatiki-sostyazalis-v-turni/10022/> | 21.03.2018 г. | 21 обучающийся + 7 наставников |  |

# РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Организация команды в каждом ОО подразумевает подбор 3-х участников от 5 до 7 классов, что предоставляет возможность **широкий охват обучающихся**, проявляющих интерес в области информационных технологий. А также формирует **преемственность и элементы наставничества среди разновозрастных участников команд.**

В ходе проведения Турнира выявляются победители и призёры. **Таким образом, в течение одного мероприятия выявляются не менее 9 обучающихся, проявивших интеллектуальные и творческие способности в решении нестандартных заданий. А также в ходе прохождения отдельных заданий учителя могут выявлять личностные достижения каждого участника команды.**

**Это даёт возможность педагогической общественности обратить внимание на данных обучающихся и предложить им дальнейшие пути их индивидуального развития в сфере IT-технологий и смежных дисциплин.**

Ежегодно более 77% образовательных организаций Киришского района принимают участие в Турнире.

Это дает возможность -

**для обучающихся:**

* популяризировать обучение в сфере IT-технологий как среди участников Турнира, так и среди сверстников в своей школе;
* развивать потребность в освоении знаний по предмету «Информатика» на более высоком и осознанном уровне;
* развивать потребность в дополнительном образовании в сфере информационных технологий;
* попробовать лично свои силы при работе с различными средствами информатизации;
* развивать и проявлять свои творческие способности в ходе решения нестандартных задач;
* развивать культуру коллективного умственного труда, совместной работы в команде;
* воспитывать чувство уважения к сопернику, волю к победе.

**для учителей, педагогических работников:**

* возможность активизировать умственную и творческую деятельность обучающихся в условиях соревновательной деятельности на уровне муниципалитета;
* обмен опытом среди коллег – учителей из других ОО, организаторов Турнира;
* ознакомление с нестандартными средствами обучения в сфере информационных технологий, а также методы их применения при работе с обучающимися
* возможность высказать свои пожелания для реализации при проведении дальнейших районных мероприятий в сфере информационных технологий;

**для организаторов Турнира:**

* получать внешнюю оценку по организации и проведении Турнира, оценивать адекватность содержания конкурсного, соревновательного материала;
* анализировать ход проведения и отклик участников в ходе Турнира;
* выявлять общий уровень владения информационными технологиями как на уровне района, так и на уровне отдельно взятой образовательной организации;
* планировать дальнейшую просветительскую и обучающую деятельность как для обучающихся, так и для педагогов ОО Киришского района в сфере информационных технологий;
* планировать содержание зданий для проведений Турнира в следующем учебном году.

# СИСТЕМНОСТЬ

Турнир **проводится ежегодно.** Для проведения Турнира методистом Центра информационных технологий с привлечением педагогов дополнительного образования каждый год разрабатывается Положение о Фестивале по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков», в ходе которого изменяются задания с внедрением новейших технических средств обучения, методик проведения и оценивания результатов конкурсных заданий и соревнований. Положение о проведении Турнира утверждается приказом директора МАУДО «Межшкольный учебный комбинат» и рассылается во все ОО Киришского района для ознакомления и дальнейшего участия.

**Условия реализации** .

Срок проведения – 1 день, продолжительность - 1,5-2 часа.

**Форма проведения Турнира:** аудиторные (учебное занятие, практические занятия, творческие работы, конкурсы) на базе МАУДО «МУК».

**Методическое обеспечение:**

* Положение о Фестивале по информатике и ИКТ «Турнира юных информатиков», утверждённое директором МАУДО «МУК» - задания ***редактируются каждый год*** в зависимости от развития новейших информационных технологий и внедрения их в образовательный процесс;
* протокол оценки работы команд;
* сценарий проведения Турнира;
* формы сертификатов участников Турнира, благодарственного письма наставникам команд, грамот победителей и призёров;
* раздаточный материал командам на бумажном носителе (по необходимости);
* разработанные электронные материалы
* презентационные материалы;
* книга отзывов.

**Материально-техническое обеспечение программы:**

1. мультимедийный кабинет;
2. компьютерный класс;
3. учебное оборудование для технического творчества в зависимости от разработанных заданий Турнира;
4. канцелярские принадлежности (карандаш, линейка, бумага и др.)

Для минимизации потери общего интереса и востребованности Турнира администрацией учреждения и педагогическими работниками предпринимаются все необходимые меры для создания **комфортного, открытого для всех участников мероприятия, современного образовательного пространства**, где созданы оптимальные условия для успешного участия.

****

**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования**

**«Межшкольный учебный комбинат»**

**Центр информационных технологий**

**ПОЛОЖЕНИЕ**

о Фестивале по информатике и ИКТ

«Турнир юных информатиков»

г.Кириши

год

**Общие положения**

1. Настоящее Положение определяет порядок организации, условия проведения и участия в Фестивале по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков» (далее – Турнир).
2. Организатор Турнира – Центр информационных технологий муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Межшкольный учебный комбинат» (далее МАУДО «МУК»).

Цели и задачи Турнира

Игра проводится с целью развития устойчивого интереса к информатике и ИКТ при помощи нестандартных заданий в занимательной игровой форме.

Основными задачами Турнира являются:

1. Выявление и поддержка одаренных детей, обеспечение благоприятных условий для их самореализации и самоопределения.
2. Развитие познавательного интереса к информатике и информационным технологиям, творческой активности обучающихся.
3. Развитие у школьников внимания, находчивости, умения излагать мысли и моделировать ситуацию.
4. Развитие способности к индивидуальной образовательной работе.
5. Развитие культуры коллективного умственного труда.
6. Воспитание уважения к сопернику, воли к победе.

Участники Турнира

1. Турнир проводится среди команд обучающихся 5-7 классов общеобразовательных организаций Киришского района.
2. К Турниру допускается 1 команда от одной образовательной организации.
3. Состав команды 3 человека, в том числе капитан команды. Капитан, является лицом, ответственным перед жюри за совершаемые командой действия, относящиеся непосредственно к процессу Турнира.

Организация Турнира

1. Для организации и проведения Турнира создается оргкомитет, в состав которого входят административные и педагогические работники МАУДО «МУК».
2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

* осуществляет общее руководство подготовкой и проведением Турнира;
  + организует систему подачи заявок на Турнир;
  + организует информационную и техническую поддержку Турнира;
  + организует награждение победителей;
  + решает все спорные вопросы;
  + организует состав и работу жюри.

1. В состав оргкомитета входят специалисты Отдела информационных технологий, педагогические и административные работники МАУДО «МУК».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Ф.И.О.** | **Должность** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |

1. Жюри Турнира оценивает работу команд, подводит итоги, определяет победителей.

Сроки и порядок проведения Турнира

Фестиваль состоится **дата, время** в МАУДО «МУК».

Фестиваль проводится в два этапа:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Содержание | Сроки |
| I | Организационно-подготовительный:   1. Регистрация для участия в Турнире. 2. Подготовка представления команды. |  |
| II | Основной:   1. Приветственное слово, постановка целей, объяснение правил Турнира и критериев оценивания. 2. Фестиваль по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков» 3. Оценивание выступления команд. 4. Подведение итогов, награждение. |  |

**Условия участия**

**I этап - организационно-подготовительный:**

1. Для участия в Турнире команда из трех человек проходит регистрацию, используя электронную форму. Сылка на форму доступна на главной странице официального сайта МАУДО «МУК» (ссылка на сайт http://muk.kiredu.ru/, правая панель, регистрация участников Турнира).
2. Команда готовит визитку-презентацию, содержащую название, девиз, эмблему и приветствие команды (файл PowerPoint, Prezi, видео и др.). Для представления визитки-презентации можно использовать: музыкальные элементы, инсценировку и т.д., которые помогут представить и раскрыть замысел названия команды. Время выступления до 2-х минут.

**II этап Турнира – основной:**

Турнир включает в себя такие сферы знаний как информационная безопасность, 3d-технологии (умение работать с 3d-ручкой приветствуется) и др.

**Критерии оценивания**

Для оценивания заданий используются шкала от 1 до 10 баллов.

Судейство проводится по следующим критериям:

* содержание и оригинальность ответов;
* знание терминологии;
* качество выполнения практических заданий;
* скорость выполнения заданий;
* юмор;
* артистизм исполнителей.

**Подведение итогов и награждение**

1. Подведение итогов и награждение проводится на основании протокола жюри.
2. Победителем Турнира признается команда, набравшая в сумме наибольшее количество очков.
3. Команда-победитель награждается грамотой.
4. Все команды-участники награждаются сертификатами за участие.
5. Жюри оставляет за собой право:

* присудить от одного до трех призовых мест;
* оценивать команды или членов команд в других номинациях;
* в случае равенства очков у нескольких команд, показавших лучший результат, провести дополнительный конкурс для выявления команды-победителя Игры.

**Авторские права и защита персональных данных**

1. Пройдя электронную регистрацию для участия в Турнире участники автоматически дают согласие на сбор, хранение, использование, обработку, распространение (передачу) и публикацию персональных данных, в том числе в сети Интернет (фамилия, имя, место обучения, класс), сообщенных организаторам, а также результат участия, коллективные и индивидуальный фотографии участника Турнира; диапазон использования контактного телефона исключает публикацию, в том числе в сети Интернет.
2. Предоставленный материал не рецензируется и не возвращается. Оргкомитет турнира оставляет за собой право его некоммерческого использования с размещением на сайте, в группах социальный сетей МАУДО «МУК», телепрограммах, печатных изданиях с указанием авторов.

Контактная информация

Справки можно получить ежедневно (кроме субботы и воскресенья) с 9:00 до 17:00.

Адрес: 187110, г. Кириши, площадь 60-летия Октября, д.1, Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Межшкольный учебный комбинат» (МАУДО «МУК»), Центр информационных технологий.

Телефон: (8-81368) 211-31.

E-mail: **konkurs-muk@yandex.ru**

Сайт: **http://muk.kiredu.ru**

Социальная сеть: **vk.com/maudomuk**

Контактное лицо: Набокова Екатерина Олеговна.

Приложение 1. Примерные материалы проведения Турнира.



Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Межшкольный учебный комбинат»

Центр информационных технологий

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Материалы для проведения   
Фестиваля по информатике и ИКТ

«Турнир юных информатиков»

в … учебном году   
для обучающихся образовательных организаций Киришского района Ленинградской области

Составитель: старший методист

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Набокова Е.О.

Кириши  
год

Фестиваль по информатике и ИКТ

«Турнир по ИКТ» для обучающихся 5-7 классов.

***Ведущий:***

Добрый день! Рада приветствовать вас в этом зале. Сегодня мы начинаем наш фестиваль по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков».

* Итак, Фестиваль! Сегодня играют следующие команды (команды встают, представляются…)
* команда «»
* команда «»
* команда «»
* команда «»
* команда «»
* команда «»
* команда «»

Уже готово все к сраженью,  
Команды лишь сигнала ждут.  
Одну минуточку терпенья,   
Мы вам представим грозный суд.

Судить турнир будет жюри в составе ...

Настало время перейти к заданиям нашего Турнира.

***Ведущий***

Чтобы спорилось нужное дело,

Чтобы в жизни не знать неудач,

Вы в поход отправляетесь смело

В мир загадок и сложных задач.

**1Конкурс. «#root», (супер пользователь)**

Выбрав по очереди в номер вопроса команды отвечают. Верный ответ - 1 балл.

1. Данные, расположенные по графам (колонкам) (*таблица*)
2. Несколько соединенных между собой компьютеров (*сеть*)
3. Изменение содержания текстового файла (*редактирование*)
4. Часть имени файла, записанная после точки (*расширение*)
5. Второй экземпляр (файла) (*копия*)
6. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (браузеры)
7. Вся информация в компьютере кодируется с помощью ….? (0 и 1)
8. Назовите любой информационный процесс (хранение, передача, сбор, обработка).
9. Основная микросхема, производящая в компьютере обработку информации? (Процессор)
10. Абстрактное информационное пространство, являющееся средой для обмена информацией? (WWW)
11. Лицо, которое пользуется ЭВМ? (Пользователь)
12. Совокупность знаний, сведений и данных? (Информация)
13. Устройство для считывания графической и текстовой информации в компьютер? (Сканер)
14. Метка на экране, перемещающаяся при нажатии соответствующих клавиш? (Курсор)
15. Как называется выдача чужой программы за собственную? (Плагиат)
16. Как называют объект, не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (Виртуальный)
17. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (Морзе).
18. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и флэшкой? (Хранение информации).
19. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (*Ярлык*)
20. Размер шрифта. (*Кегль, пункт*).
21. **Конкурс «Третий лишний» - «Криптограф» (капитан+один участник команды) – каб.№16 – 10 минут**

**Задание "Третий — лишний"**. Каждый ответ на вопрос имеет свой шифр, его участники записывают на бланк. В итоге получается зашифрованное послание, которое участники расшифровывают, используя ключ (перейдя в 19 кабинет).

Для каждого из выделенных курсивом терминов приведены три определения, одно из которых термину не соответствует. Необходимо указать это определение.

**1. Адрес — это:**

1.Порядковый номер байта оперативной памяти.

2.Порядковый номер элемента массива. – 2 (ф)

3.Часть письма в электронной почте.

**2.Вирус — это:**

1. Ошибка в программе. – 3 (е)

2.Возбудитель инфекционного заболевания.

3.Программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

**3.Диск — это:**

1.Носитель информации.

2.Геометрическая фигура. – 6 (с)

3.Спортивный снаряд.

**4.Длина — это*:***

1.Размер отрезка.

2.Размер каталога (папки). – 8 (т)

3.Размер файла.

**5.Драйвер — это:**

1.Водитель автомобиля.

2.Переводчик программы на язык, понятный компьютеру. – 1 (и)

3.Программа для обслуживания периферийного устройства.

**6. Индекс — это:**

1.Часть почтового адреса.

2.Значение переменной величины. – 10 (в)

3.Номер элемента массива.

**7.Меню — это:**

1.Перечень величин, используемых в программе. -12 (а)

2.Перечень блюд в ресторане.

3.Изображаемый на экране список вариантов, которых пользователь выбирает необходимый вариант.

**8.Мышь — это:**

1.Программа, выполняющая нежелательные действия. – 25 (л)

2.Грызун.

3.Манипулятор в компьютере.

**9.Оператор — это:**

1.Исполнитель алгоритма. – 13 (ь)

2.Элементарная единица программы.

3.Человек, управляющий работой сложного устройства.

**10.Пакет — это:**

1.Конверт с письмом официального назначения.

2.Комплекс программ одного назначения.

3.Совокупность переменных величин, используемых в программе. – 14 (\_)

**11.Сеть — это:**

1.Рыболовная снасть.

2.Совокупность строк и столбцов в таблице. – 5 (п)

3.Несколько соединенных между собой компьютеров.

**12. Среда — это:**

1.Перечень адресов оперативной памяти, занимае­мых программой. – 17 (о)

2.Окружение, конфигурация сети или системы.

3.День недели.

**13.Шина — это:**

1.Место в материнской плате компьютера для уста­новки в него дополнительного элемента. 14 (\_)

2.Группа линий электрических соединений, обеспе­чивающих передачу данных и управляющих сигналов между компонентами компьютера.

3.Деталь автомобиля.

**14.Винчестер — это:**

1.Устройство внешней памяти.

2.Город в Великобритании.

3.Место хранения информации в процессоре. – 1(и)

**15.Диалог — это:**

1.Разговор между двумя лицами.

2.Обмен значениями двух переменных величин. – 28 (к)

3.форма взаимодействия пользователя с компью­тером.

**16. Периферия — это:**

*1.* Последние элементы массива. 8 – (т)

2. Внешние устройства компьютера.

3. Местность, удаленная от центра.

**Перечень неправильных ответов: 1—2, 2—1, 3—2, 4—2, 5—2, 6—2, 7—1, 8—1, 9-1, 10—3, 11—2, 12-1, 13—1, 14—3, 15—2, 16—1**

1. **Конкурс капитанов «Найди слова» - 1 б за слово – Расшифровка**

**( 2-й участник команды)**

**В:** Внимание, конкурс капитанов! Задание будет достаточно трудновыполнимым, поэтому мы сможем убедиться в том, что капитанами команд выбраны действительно самые находчивые. (приглашаются капитаны команд и раздаются листочки) Вам нужно найти в таблице слова, на тему: информатика и интернет. На подготовку – 3 минуты. За каждое найденное слово - 1 балл. Объяснить 1 слово – дополнительный балл. Время пошло*. Секундомер - 3 минуты*

Слово капитану команды….

***Конкурс капитанов***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Т | И | Л | И | Т | А | К | И | М | С | Т | И |
| У | Д | И | Л | Е | Р | Р | О | С | К | Н | В |
| Ш | Ь | С | О | Р | А | М | Е | Х | А | А | И |
| Ы | М | С | Е | Ц | О | Р | Р | Е | Н | С | Р |
| К | М | О | Н | И | Д | П | Е | Д | О | П | У |
| Л | А | В | И | Т | И | С | М | А | М | А | С |
| П | К | А | А | О | Р | К | Е | Т | К | М | Б |
| Л | А | Б | Т | У | Р | Ь | П | М | О | А | Р |
| А | Т | Е | Л | Ь | А | Ю | Т | Е | Р | У | Р |
| Б | П | А | Р | О | Л | Ь | Ф | И | Ш | З | Е |
| О | Т | Н | Е | Т | Ы | А | С | К | И | Н | Г |

***Ответ***: плата, кабель, клавиатура, компьютер, монитор, дискета, модем, мышь, процессор, сканер, микросхема, дилер, утилита. Антивирус, спам, браузер, пароль, фишинг

**4 Конкурс «Внимательность решает всё!» (два участника команды) – каб.№19**

**Игра «Число»**

Ведущий читает стих, затем игроки по памяти должны записать все числа, которые в них встречались.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПРИЯТНАЯ ВЕСТЬ  Без четверти шесть!  Без пятнадцати шесть!  Хотите услышать  Приятную весть?  Так что же случилось  Без четверти шесть?  Какая такая приятная весть.  А то, что я сам  Понимаете? — САМ  Умею часы  Узнавать по часам.  — Ты прав.  Так и есть.  Без пятнадцати шесть!  Спасибо тебе.  За приятную весть!  В. Берестов | | Слон.  Слон живет у нас в квартире,  В доме два, подъезд четыре.  По часам привык питаться:  Утром в восемь, днем в шестнадцать.  Ест на завтрак непременно  Тридцать две охапки сена.  После утренней прогулки — Шестьдесят четыре булки.  На обед ему приносим  Огурцов сто двадцать восемь.  Помидоров может съесть  Двести пятьдесят и шесть.  Съест блинов пятьсот двенадцать,  Это если не стараться.  А замесишь на кефире —  Тысячу двадцать четыре. |
| \*  Чтобы выглядеть моложе,  Начал бегать дед Сережа.  Двадцать дней он бегал, но  Очень старый все равно.  Внучка же его Тамара  Получила в школе пару  И от дедова ремня  Бегала четыре дня.  Не угнаться им за ней!  Кто пробегал больше дней?  (дед Сережа, 20>4)  \*  Для торта слепила Анна  Двадцать роз из марцепана,  Восемнадцать васильков,  Шесть коров и двух быков.  Торт готов. Но вот вопрос:  Больше васильков иль роз?  (роз, 20>18)  \*  Злой волшебник в доброй книге  Тридцать три увидел фиги,  А открыл ее опять,  Фиг увидел тридцать пять.  И чем больше фиг там видно,  Тем волшебнику обидней.  Но обиднее сейчас  Или всё же в прошлый раз?  (сейчас, 35>33)  Олеся Емельянова | \*  Нашей Машеньке двенадцать,  Деду Васе сто семнадцать.  Долго спорил с Машей дед,  Кто же прожил больше лет!  (дед, 117>12)  \*  Весит вместе с кошкой дама  Сорок девять килограммов,  А с собачкой та же дама  Весит сорок килограммов.  За нее реши задачку –  Больше кошка иль собачка?  (кошка, 49>40)  \*  Карта острова сокровищ:  Пять шагов до трех чудовищ,  Двадцать шесть шагов до клада,  Двадцать три до водопада.  Призадумался пират:  Ближе клад иль водопад?  (водопад, 23<26)  \*  У Алешиного монстра  Пять зубов кривых и острых,  А у Мишиного – сто!  Кто из них зубастей? Кто?  (Мишин монстр, 100>5)  Олеся Емельянова | |

1. **Профессий полный каталог**. Записать названия профессий, кот. успели запомнить за 15 секунд (макс – 14 баллов) – одно название – 1 балл – время 3 мин.
2. Flash-аниматор
3. 3D-моделлер
4. Специалист по юзабилити
5. Архитектор баз данных
6. 3D-дженералист
7. Web-программист
8. Копирайтер
9. HTML-верстальщик
10. Тестировщик
11. Программист
12. Дизайнер интерфейсов
13. IT-аудитор
14. Системный администратор
15. Геймдизайнер

**6 #user Команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Перед вами анаграммы,  за 3 минуты переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

1. Салькап (паскаль)
2. Красен (сканер)
3. Кастор (строка)
4. Талодка (отладка)
5. Темка (метка)
6. Терполт (плоттер)
7. Фигарка (графика)
8. Иголка (логика)
9. Корсет (сектор)
10. Фуралом (формула)
11. Волусие (условие)
12. Урвиск (курсив)
13. Ксид (диск)

Дополнительное задание при одинаковых баллах - Заменить слова синонимами

Время для выполнения задания – 3 мин.

За 1 правильный ответ – 1 балл.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Исходные слова** | **Ответы - синонимы** |
| 1 | 8 бит | **Байт** |
| 2 | Азбука | **Алфавит** |
| 3 | Знак | **Символ** |
| 4 | Дисплей | **Монитор** |
| 5 | Жесткий диск | **Винчестер** |
| 6 | Каталог | **Папка** |
| 7 | Лазерный диск | **Оптический, СD, DVD …** |
| 8 | Пиктограмма | **Графический значок, символическое изображение …** |
| 9 | ЭВМ | **Компьютер** |
| 10 | ОЗУ | **Оперативная память…** |

Просмотр видеоролика – подведение итогов

Приложение 2. Примерный план проведения Турнира.

**План проведения Фестиваля по информатике и ИКТ**

**«Турнир юных информатиков»**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тур** | **Наименование тура** | **Время** | **Максимальная оценка** | **Деятельность** | **Обеспечение** | **Кабинет** |
|  | Организационный момент | 3 мин |  | Приветствие, представление жюри,  критерии оценки | Компьютер,  проектор, презентация | 19 |
| 1 | Приветствие | 20  мин. | 10 баллов | Участвует вся команда  Представление команды 2 мин: название, девиз,  эмблема, приветствие | Компьютер,  проектор | 19 |
| 2 | #root (супер пользователь) | 15 мин. | 18 баллов -  1 балл за 1 правильный ответ | Решают задачи, отвечают на вопросы | Презентация, проектор,  шаблоны для записей, ручка. | 19 |
| 3 | Третий лишний | 10 мин.  10мин.  10 мин. | 16 баллов -  1 балл за 1 правильный ответ, | капитан команды отвечает на тест – получает шифр. | Компьютер, компьютерный тест | 16 |
| 4 | Криптограф | 16 балл -  1 балл за 1 правильную расшифрованную букву,  5 баллов за оформление отгадки 3D-ручкой | 1 участник команды расшифровывает разгаданный шифр и пишет название 3D-ручкой | 3d-ручка, лист для ответа | 23 |
| 5 | Число | 12 баллов  1 балл за 1 правильный ответ. | Капитан команды записывает ответы | Презентация, карточки с заданием, компьютер, проектор. | 19 |
|  | ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ |  |  | Капитан команды записывает ответы | Презентация, карточки с заданием, компьютер, проектор. | 19 |
| 6 | #user | 5 мин. | 10 баллов -  1 балл за 1 правильный ответ | Карточки с заданием | Презентация, карточки с заданием. | 19 |
| 7 | Невероятные истории | 10 мин | 7 баллов | Вся команда отвечает на задания | Презентация, компьютер,  проектор. | 19 |
| Дополнительный | Видеоролик «Горящие клавиши против мышки» | 7 мин. |  | http://it-uroki.ru/uroki/sochetaniya-klavish-v-youtube.html | Просмотр видео | 19 |
|  | Подведение итогов, награждение | 12 мин. |  | Жюри награждает участников. | Видео для заставки,  наградной материал, подарки. | 19 |

Продолжительность: 1 ч. 30 мин.

Приложение 3. Протокол проведения Турнира

**Протокол проведения Фестиваля по информатике и ИКТ «Турнир юных информатиков»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Команда /**  **Фамилия, Имя**  **участника** | **Название туров, баллы** | | | | | | | | **Итоговый**  **балл** | **Призовое  место** |
| **Разминка** | **Быстрый робот** | **Укротитель мыши** | **Конкурс капитанов**  **«Конструирование» (робот-сборщик мусора)** | | | | **Внимательность решает всё** |
| **1 ответ – 1 балл** |  |  | **Эргономичность (0-2 б.)** | **Дизайн**  **(0-2 б)** | **Функцион-ть**  **(0-2 б)** | **Представление (0-2 б)** |  |
| **Команда** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Команда** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Команда** | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

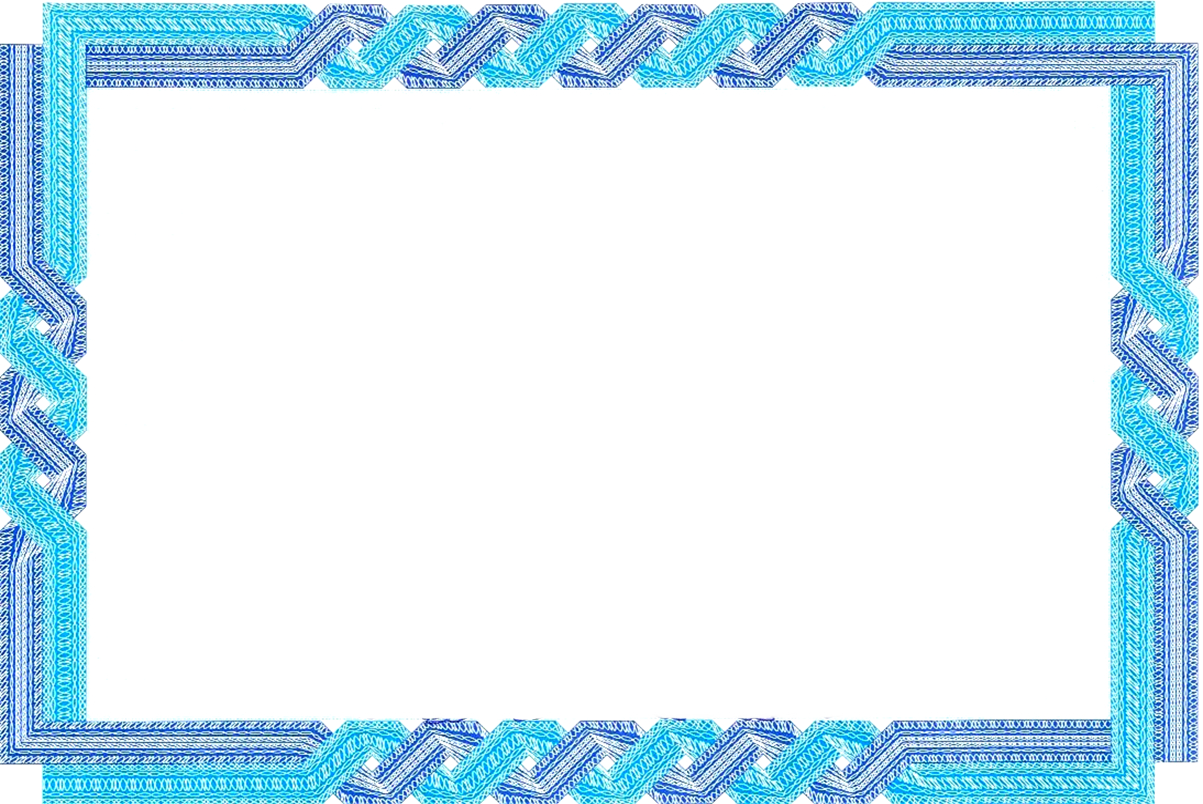
**Члены жюри:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Приложение 4. Сертификат участника Турнира.



Настоящий сертификат подтверждает, что

***Фамилия имя,***

участник команды «»

принимал участие в Фестивале по информатике и ИКТ

**«Турнир юных информатиков»**.

Директор Д.С. Лавров

г.Кириши

дата

**СЕРТИФИКАТ**

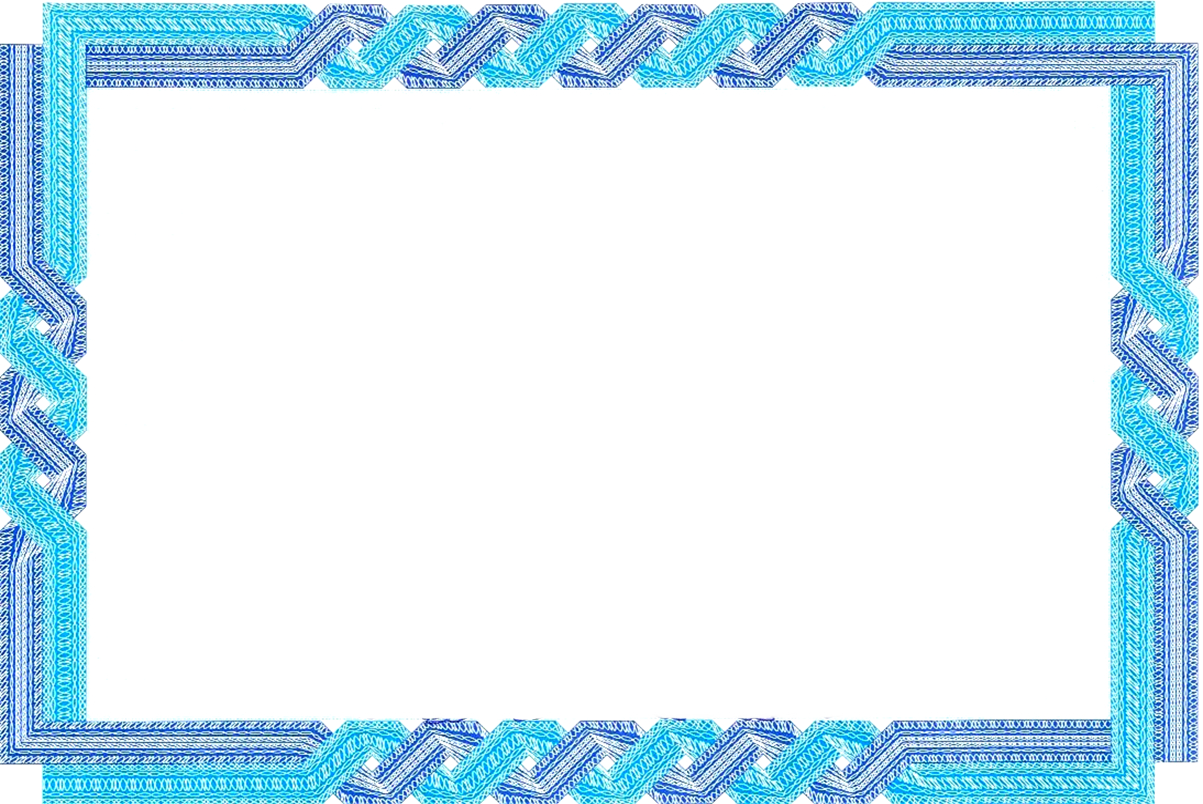


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Межшкольный учебный комбинат»

Цент информационных технологий

Приложение 5. Благодарственное письмо наставникам команд.



вручается

**ФИО,**

учитель информатики МОУ «…»

за развитие творческого потенциала обучающихся и подготовку участников районного Фестиваля по информатике и ИКТ

**«Турнир юных информатиков»**

дата проведения

Директор Д.С. Лавров

г.Кириши

дата

**БЛАГОДАРСТВЕННОЕ ПИСЬМО**



Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Межшкольный учебный комбинат»

ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕТЕВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ