Пояснительная записка.

Игра признана психологами одной из наиболее эффективных форм при обучении и проверке знаний. Интеллектуальные игры набирают обороты, повышая интерес к «умственным упражнениям». Данное внеурочное мероприятие одно из серии игр по научно-естественным предметам. Название «ИнФиз» говорит о том, что вопросы этой игры проверяет знания обучающихся из области физики и информатики.

**Форма мероприятия -** игра-викторина.

Такая форма проведения помогает проверить, смогут ли ученики применить полученную на уроках информацию на практике, поддерживает интерес к решению нестандартных интеллектуальных задач.

**Участники игры** учащиеся 10 - 11 классов, которые выбрали изучение физики на профильном уровне. Всем участникам игры предлагается самостоятельно сформировать команды и придумать название. Обсуждение ответа в группе - объединение индивидуальных усилий в коллективное творчество. Процесс этот захватывает всех, кто не разучился мыслить. Позволяет учащимся раскрыть свои способности, «раскрепостить» мышление.

**Цель мероприятия** - прививать познавательный интерес обучающихся к изучению физических явлений, законов и методов накопления, передачи и обработки информации. Для реализации цели игры, организаторы тщательно отбирают содержание вопросов. Ответы на некоторые вопросы можно просто вспомнить, но формируются и такие вопросы, ответы на которые надо «вычислить».

**Основная форма организации** деятельности школьников – групповая, что обусловлено традициями проведения игры, формат которой мы старались сохранить. Мы считаем это верное решение, так как работа в группах позволяет ученикам развить коммуникативные навыки, работая группах.

**Задачи** игры**:**

* Создать условия для коммуникации (взаимодействия участников интеллектуальной игры внутри команды);
* Предложить задания, способствующие развитию умения трансформировать предметные результаты обучения в игровой ситуации (физика и информатика);
* Учить действовать в условиях соревнования (в будущем – конкуренции);
* Расширять кругозор учащихся.

Исходя из вышеуказанных задач, определены следующие стандартные этапы: организационная часть, конкурсная часть, итоговая часть.

Организационная часть включает в себя начальную рефлексию и психологический настрой, конкурсная часть включает 6 конкурсных заданий, в итоговой части традиционно представлена завершающая рефлексия, а также результаты работы, названы победители.

Начальная рефлексия помогает настроиться учащимся на рабочий лад, на максимально высокий результат работы, а психологический настрой избавиться от эмоционального напряжения и сориентироваться на успешную командную работу.

Конкурсные задания составлены с учётом изученного ранее материала по физике и информатике, а также возрастных и образовательных возможностей учащихся.

Самой оптимальной формой работы для такого типа урока была избрана групповая форма. Она представляется наиболее целесообразной для мероприятий, проводимых в форме состязательной игры, позволяет охватить большой объём материала за небольшой промежуток времени, даёт возможность дискутировать и свободно обмениваться мнениями.

***Интеллектуальная игра (КВИЗ) «ИнФиз» для старшеклассников.***

**Цель интеллектуальной игры**: прививать познавательный интерес обучающихся к изучению физических явлений, законов и методов накопления, передачи и обработки информации («Физика» и «Информатика**»).**

**Задачи:**

* Создать условия для коммуникации (взаимодействия участников интеллектуальной игры внутри команды);
* Предложить задания, способствующие развитию умения трансформировать предметные результаты обучения в игровой ситуации (физика и информатика);
* Учить действовать в условиях соревнования (в будущем – конкуренции);
* Расширять кругозор учащихся.

**Оборудование:** ПК**,** проектор, экран, колонки, раздаточный материал (бланки материалов), презентация.

**Литература:**

1. *Златопольский Д.М.* Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))
2. *Златопольский Д.М.* Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))
3. «Физики шутят. Под общей редакцией доктора Физ. мат. наук в. ТУРЧИНА»: Мир; Москва; 1966
4. Борис Левин «Что? Где? Когда?» для «чайников»

Подробнее:

<https://www.m24.ru/articles/antitabachnyj-zakon/01062014/46093?utm_source=CopyBuf>

<https://resheto.net/raznosti/750-mark-tven-i-ego-luchshie-tsitaty><http://citaty.su/aforizmy-i-citaty-isaaka-nyutona>

<https://citaty-velikih.com/norbert-viner/page/2/>

<https://citaty.info/man/blez-paskal>

<https://resfeber.ru/20-velikih-tsitat-leonardo-da-vinchi-o-tsennostyah-zhizni/>

**Слайд 1.**

Вступительное слово учителя: Люди не могут существовать без игр - естественных или искусственных. Там, где нет игры, жизнь превращается в скучное, серое существование, весь вопрос лишь в целях и содержании практикуемых игр. Игра давно признана психологами одной из наиболее эффективных форм при обучении и проверке знаний. Интеллектуальные игры набирают обороты, повышая интерес к «умственным упражнениям». Приглашаем вас принять участие в нашем интеллектуальном ристалище. Мы назвали его модным сегодня, словом квиз.

**Слайд 2.**

Название «ИнФиз» говорит о том, что вопросы игры проверят ваши знания из области физики и информатики. Станет понятно, сможете ли вы применить полученную на уроках информацию на практике. Надеемся, что наша игра поддержит ваш интерес к решению нестандартных интеллектуальных задач. Покажет, как сделать ваш досуг не только приятным, но и полезным.

*Представление команд (знакомимся с капитанами и названиями команд).*

Учитель: Минута обсуждения, минута сложения индивидуальных усилий в коллективное творчество захватывает всех, кто не разучился мыслить. Если вы с товарищами по команде или самостоятельно вычисляете (именно вычисляете, а не вспоминаете!) ответ, приток положительных эмоций гарантирован. А если ответ вы узнаете после игры, то, вы похлопаете себя по голове и подумаете, наверное, извилины надо бы потренировать.

**Слайд 3.** Проведём небольшую разминку

Вопрос: Он требует множество игрушек и примочек. Так и норовит задать дурацкий вопрос. Считает себя самым умным, но не может обойтись без папы и мамы. Тронь пальцем – он и заведется. Жалуется на нехватку памяти. Любит, когда с него сдувают пылинки и протирают спиртом. Всегда мечтает попасть в сети. О чём речь?

Ответ: **Персональный компьютер.**

Начинаем игру! Каждая команда получает бланки для внесения ответов. *Приложение 1.*

**Слайд 4. Раунд 1 «Разминка»** Правила проведения раунда:

*Семь вопросов (текстовые, визуальные). 60 секунд на каждый вопрос, 60 секунд дополнительного времени в конце раунда. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Правильный ответ на последний вопрос оценивается в 2 балла. Неправильный ответ не оценивается.*

**Слайды 5 – 11** вопросы первого раунда

1. *Назовите самое аппетитное» устройство персонального компьютера* ***(блок питания)***
2. *О какой физической величине идет речь: «Утопическая слабость»?****(Выталкивающая сила).***
3. *Немного о кодировании информации. Одна из заповедей замбийского предпринимателя звучит следующим образом: "Лиива лимвейакаль олва ндопу". Что означает: "За один день слоновья туша не испортится". Назовите ее русский аналог.(****Работа не волк, в лес не убежит).***
4. *Что мы скрыли от вас на этой картинке?* ***(Радуга)***
5. *Вспоминаем правила составления алгоритма…В одной из роскошно изданных американских поваренных книг содержался следующий рецепт:"Положите неоткрытую банку сгущенного молока в кастрюлю и оставьте на огне на 4 часа". Почему из-за него пришлось пустить под нож весь тираж?* ***(Забыли написать, что кастрюлю надо наполнить водой.)***
6. *Что мы скрыли от вас на этой картинке?****(Логотип*** ***компании «Аpple»)***
7. *Кому из ученых удалось «…превратить магнетизм в электричество»?* ***(Майкл Фарадей)***

*Подводим итоги первого раунда, знакомим с правильными ответами* ***(Слайд 12).*** *Заносим результаты в турнирную таблицу.*

**Слайд 13. Раунд 2 «Скоростной»** Правила проведения раунда:

*Четырнадцать вопросов, ответы на которые учащиеся должны находить достаточно быстро. 15 секунд на каждый вопрос, 60 секунд дополнительного времени в конце раунда. Правильный ответ оценивается в 0,5 балла. Неправильный ответ не оценивается.*

**Слайды 14 - 18** вопросы второго раунда:

1. *Это и составная часть массива, и одно из основополагающих понятий химии.*
2. *Совокупность правил, регламентирующих формат и процедуры обмена информацией между двумя или несколькими устройствами.*
3. *Это и разговорное обозначение символа, используемого в некотором адресе и домашнее животное.*
4. *Если в слове, обозначающем неглубокое место в реке, убрать одну букву, то получится слово, связанное с информатикой и компьютерами.*
5. *Какое понятие в информатике переводится с английского языка как «межлицевой»?*
6. *Кто изображен на фотографии?*
7. *Разгадайте ребус.*
8. ***«Беспредел регионального отторжения».****Определите исходное словосочетание, заменив слова на противоположные по смыслу.*
9. *Семя прорастает на ободе вращающегося колеса. В какую сторону будет направлен росток?*
10. *Для чего некоторые рыбы при быстром движении прижимают к себе плавники?*
11. *Что такое «нечистая» сила? (шутл.)*
12. *Две сестры качались правды добивались а когда добились, то остановились. Что это?*
13. *Что легче пуд ваты или пуд железа?*
14. *Какому явлению предъявлено обвинение на картинке?*

*Подводим итоги второго раунда, знакомим с правильными ответами* ***(Слайд 19).***

1. *элемент*
2. *протокол*
3. *собака*
4. *бод (единица измерения*[*символьной скорости*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C)*)*
5. *интерфейс*
6. *Стив Джобс*
7. *модем*
8. *Закон Всемирного тяготения*
9. *к центру колеса, по радиусу*
10. *чтобы уменьшить сопротивление*
11. *«нечистая» масса умноженная на «нечистое» ускорение*
12. *весы*
13. *одинаково*
14. *гравитация*

*Заносим результаты в турнирную таблицу. Приложение 2.*

**Слайды 19 - 27. Раунд 3 «Пан или пропал»** Правила проведения раунда:

*Семь вопросов (только из области информатики). Последняя буква ответа - первая буква следующего ответа. 60 секунд на каждый вопрос, 60 секунд дополнительного времени в конце раунда. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Неправильный ответ не оценивается. Все ответы после неправильного ответа не оцениваются, даже если они правильные. Ответ можно не писать и поставить прочерк. В таком случае этот ответ не оценивается, а все правильные, после него ответы, оцениваются.*

Вопросы третьего раунда:

1. *Это слово в переводе с английского языка имеет много значений (стружка, щепка, обломок, монета, осколок). Нам же, сразу представится электрическая карта «улиц», где расположились различные электронные компоненты. Напишите это слово.* ***(ЧИП)***
2. *Что изображено на картинке?* ***(ПЕРФОКАРТА)***
3. *Напишите название символа, который вы видите на экране.* ***(АМПЕРСАНД****)*
4. *Название этого устройства с английского языка дословно переводится как «радостная палка». Напишите название этого устройства.* ***(ДЖОЙСТИК****)*
5. *Искусство управлять. Управлять* *в организованной среде. Создавать для этого соответствующие условия. Напишите одним словом название науки, которая занимается всеми выше перечисленными вопросами.* ***(КИБЕРНЕТИКА)***
6. *Существует легенда, что логотип Apple появился именно благодаря яблоку, ставшему причиной смерти этого ученого. Совершенно точно известно, что благодаря ему, было создано то, что сегодня известно каждому пользователю интернета, тот самый «защитник», который просит подтвердить, что вы не робот. Напишите ИМЯ этого ученого.* ***(АЛАН)***
7. *В средневековой Европе их иногда называли "Мавританским танцем девятерых". В Индии появился на свет их странный партнер по танцу. Мы не спрашиваем про них, назовите партнера, кстати «танцор» он был никакой.* ***(НОЛЬ).***

*Подводим итоги третьего раунда, знакомим с правильными ответами (Слайд 28). Заносим результаты в турнирную таблицу.*

Перед началом четвертого раунда необходимо продемонстрировать промежуточные итоги игры, чтобы повысить мотивацию игроков.

Учитель: Возможно, кого-то огорчили промежуточные результаты. А в состоянии огорчения, как утверждают психологи, появляется юмор, ведь шутить приятнее, чем расстраиваться, а отрицательная энергия при этом высвобождается. Ничуть не реже человек шутит, находясь в хорошем расположении духа, тогда, когда ничто его не тревожит. Наука, как и другие сферы человеческой деятельности, имеет свои забавные стороны. В этом мы убедимся, выполняя задания следующего раунда

**Слайд 29. Раунд 4 «ВОПРОС НА МИЛЛИОН**

*Семь вопросов на разные темы. К каждому вопросу четыре варианта ответа. В ответе необходимо указать только букву, под которой указан правильный ответ. 30 секунд на каждый вопрос. 60 секунд дополнительного времени в конце раунда Правильный ответ оценивается в 1 балл.*

Вопросы раунда: *(СЛАЙДЫ 30 - 36)*

1. *Как называется системная программа, осуществляющая трансляцию всей исходной программы в машинную программу?*
   1. ***Компилятор***
   2. ***Интерпретатор***
   3. ***Ассемблер***
   4. ***Эмуляция***
2. *Какую смысловую нагрузку несет участок электрической цепи?(смотри рисунок)*
   1. ***Сопротивление несет нагрузку***
   2. ***Сопротивление невыносимо***
   3. ***Сопротивление бесполезно***
   4. ***Сопротивление бесконечно***
3. *Как называется устройство для управления курсором?*
   1. ***плоттер***
   2. ***картридж***
   3. ***трекболл***
   4. ***дисковод***
4. *Девушка из сериала «Теория Большого Взрыва» думала, что …. – это рэпер. Заполните пропуск предложенными символами.*
   1. ***E=mc2***
   2. ***БАК***
   3. ***LHC***
   4. ***ДНД***
5. *Какое число записано римскими цифрами?*
   1. *37*
   2. ***77***
   3. *33*
   4. *47*
6. *Что изображено на рисунке?*
   1. ***Улей с электрическим подогревом***
   2. ***Электрический светильни.***
   3. ***Конвектор***
   4. ***Пылесос***
7. *Выберите понятие, которое больше всего соответствует данному фразеологизму «ТРИШКИН КАФТАН».*
   1. ***распечатка текста программы***
   2. ***перфокарта***
   3. ***дырка на брюках программиста***
   4. ***замятие листа в принтере***

*Подводим итоги четвертого раунда, знакомим с правильными ответами* ***(Слайд 37****). Заносим результаты в турнирную таблицу.*

**Слайд 38. Раунд 5 «Всё об одном»** Правила проведения раунда:

*Пять вопросов на разные темы. 60 секунд на каждый вопрос, 60 секунд дополнительного времени в конце раунда Правильный ответ оценивается в 1 балл. Все ответы должны сложиться в одну тему (область – физика). Угаданная тема раунда оценивается в 2 балла. Неправильный ответ не оценивается.*

Вопросы раунда: *(СЛАЙДЫ 39 – 43)*

1. *Когда Энрико Ферми увидел ядерный взрыв, то он воскликнул: «Какая красивая ….. !» Заполните пропуск одним словом.* ***(Физика)***
2. *Утверждение, принимаемое без доказательств, и служащее основой для построения какой-либо научной теории?****(Постулат)***
3. *Согласно одной шутке, Криштиану Роналду пришлось покинуть поле из-за травмы ее. По словам Юбера Де Живанши, она показывает, насколько хорошо женщина знает саму себя. О чем речь****?(Прическа)***
4. *Загадка. Если б не было его, не сказал бы ничего.* ***(Язык)***
5. *Как утверждает эта физическая …. ….. «Массивный объект создает в пространстве «впадину», в которую скатываются свет и материя. Чем плотнее объект, тем глубже впадина. Черная дыра, самый плотный объект во Вселенной, создает такую глубокую впадину, из которой* *ничто не может вырваться наружу». Заполните пропуски!* ***(Теория относительности)***

*Подводим итоги пятого раунда, знакомим с правильными ответами* ***(Слайд 44).*** *Заносим результаты в турнирную таблицу.*

Учитель: наша игра приближается к своему логическому завершению. Последний раунд ожжет изменить в турнирной таблице всё!

**Слайд 45. Раунд 6 «Неразбериха»** Правила проведения раунда:

*Пять вопросов.60 секунд на каждый вопрос, 60 секунд дополнительного времени в конце раунда Игрокам необходимо выбрать оценить ответ и сделать ставку. Для каждого вопроса своя стоимость. Сделанная ставка обводится в круг или обозначается другим ясным и понятным графическим способом. Если ставка не обведена (не обозначена), ответ не засчитывается, даже если он верный, а из заработанных баллов отнимается максимальная возможная ставка за этот ответ.*

**Слайды 46 – 50.** Вопросы раунда:

1. *Статья о беспроводной флешке, на которую можно передавать данные,не вынимая её из кармана брюк, называется так же как и произведение одного советского автора, написанного еще до Революции. Что за произведение?* ***(«Облако в штанах»)***
2. *Перед вами иллюстрация из школьного учебника физики. Назовите фамилию бедняги в центре.* ***(Ампер)***
3. *Если взять простую нить и поднести её к открытому огню, то она мгновенно сгорит. Если же нить намотать на гвоздь, то сжечь её будет уже проблематично. Почему?* ***(металл отбирает тепло и чтобы сжечь нить, необходимо сначала нагреть металл)***
4. *Однажды при постановке пьесы в лондонском театре один из режиссеров обратился к Роберту Вуду. Автору спектакля требовалось создание эффектов, которые вызывали бы у зрителя необъяснимое ощущение тревожности. Для этого была сконструирована особая труба, которая присоединялась к органу. Инструмент не издавал никаких звуков, но во время нажатия на клавиши органа в зале дрожали стены, звенели стекла, а необъяснимую тревожность испытывали даже люди, проживающие по соседству с театром. Источником каких «звуков» оказалась труба?* ***(инфразвук)***
5. *В 1882 году в Москве начал действовать телефон. В день открытия было всего 26 абонентов. Станцию построило международное общество телефонов, которое называлось женским, но вовсе не случайным именем. Назовите его****.(Белла)***

*Подводим итоги шестого раунда, знакомим с правильными ответами (Слайд 51). Заносим результаты в турнирную таблицу.*

**Учитель:** Итак, дорогие  зрители и гости,  наша игра подошла  к концу. Благодарим за увлекательную  игру наши команды. Мы с нетерпением ждем  от жюри подведения итогов.  
Оглашаются результаты, команды награждаются грамотами «За победу», «За волю к победе» и сладкими призами.

**Приложение.**

|  |
| --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 5 «ВСЁ ОБ ОДНОМ» |
| 1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ТЕМА\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| ОТВЕТЫ (для жюри) |
| РАУНД 5 «ВСЁ ОБ ОДНОМ» |
| 1. ФИЗИКА |
| 2. ПОСТУЛАТ |
| 3.ПРИЧЕСКА |
| 4.ЯЗЫК |
| 5.ТЕОРИЯ ОТНОСИТЕЛЬНОСТИ |
| ТЕМА **АЛЬБЕРТ ЭЙНШТЕЙН** |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 1 «РАЗМИНКА» |
| 1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 6.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 7.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| ОТВЕТЫ (ДЛЯ ЖЮРИ) |
| РАУНД 1 «РАЗМИНКА» |
| 1. блок питания |
| 2. ВЫТАЛКИВАЮЩАЯ СИЛА |
| 3. Работа не волк, в лес не убежит |
| 4. РАДУГА |
| 5. Забыли написать, что кастрюлю надо наполнить водой. |
| 6.Логотип компании «Аpple» |
| 7. Майкл Фарадей |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 2 «СКОРОСТНОЙ» |
| 1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 6.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 7.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 8. |
| 9.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 10.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 11.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 12.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 13.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 14.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| ОТВЕТЫ (для жюри)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 2 «СКОРОСТНОЙ» |
| 1. элемент |
| 1. протокол |
| 1. собака |
| 1. бод (единица измерения символьной скорости) |
| 1. интерфейс |
| 1. Стив Джобс |
| 1. модем |
| 1. Закон Всемирного тяготения |
| 1. к центру колеса, по радиусу |
| 1. чтобы уменьшить сопротивление |
| 1. «нечистая» масса умноженная на «нечистое» ускорение |
| 1. весы |
| 1. одинаково |
| 1. гравитация |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 3 «ПАН ИЛИ ПРОПАЛ» |
| 1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 4.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 5.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 6.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 7.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |
| --- |
| ОТВЕТЫ  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РАУНД 3 «ПАН ИЛИ ПРОПАЛ» |
| 1. ЧИП |
| 1. ПЕРФОКАРТА |
| 1. АМПЕРСАНД |
| 1. ДЖОЙСТИК |
| 1. КИБЕРНЕТИКА |
| 1. АЛАН (ТЬЮРИНГ) |
| 7. НОЛЬ |
| ИТОГО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ | | | | | |
| 1. | | | | | 1 |
| 2. | | | | 1 | 2 |
| 3. | | | 1 | 2 | 3 |
| 4. | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ИТОГО | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ | | | | | |
| 1. | | | | | 1 |
| 2. | | | | 1 | 2 |
| 3. | | | 1 | 2 | 3 |
| 4. | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ИТОГО | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ | | | | | |
| 1. | | | | | 1 |
| 2. | | | | 1 | 2 |
| 3. | | | 1 | 2 | 3 |
| 4. | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ИТОГО | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ | | | | | |
| 1. | | | | | 1 |
| 2. | | | | 1 | 2 |
| 3. | | | 1 | 2 | 3 |
| 4. | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ИТОГО | | | | | |