



# Занимательный урок Фольклорная информатика



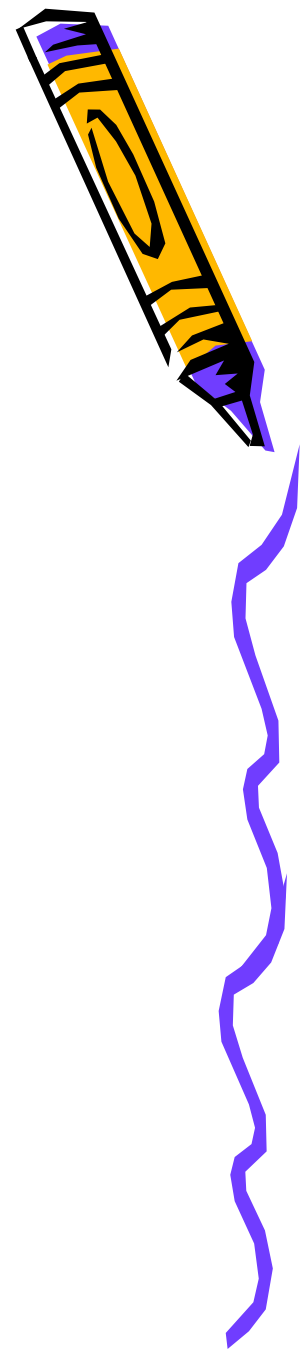
2006 год

Васильева Е.Е. школа №1861



# Разделы

- Компьютерные добавлялки
- Слова с компьютерной начинкой
- Слова, оснащенные компьютером
- Попробуй прочитай
- Компьютерные анаграммы
- Словесное сложение
- Рассеянный программист
- Логика настоящего программиста
- Опознай пословицу
- Блок-схемы пословиц
- Пословицы из программы
- Ребусы
- Литература



# Компьютерные добавлялки

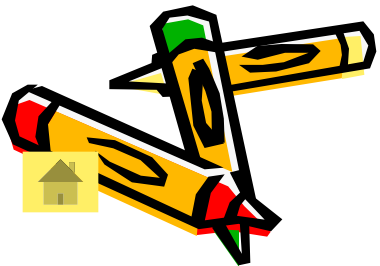
Наверху машины всей

Размещается...-

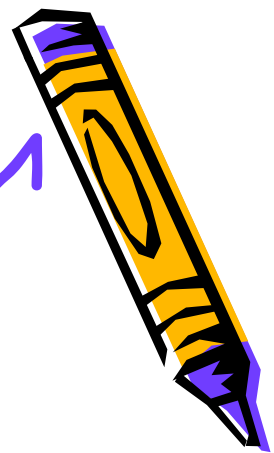
Словно смелый капитан!

А на нем горит .....

Дисплей, экран



# Компьютерные добавлялки



Ну а рядом - главный блок:  
Там бежит электроток  
К самым важным микросхемам.  
Этот блок зовут ....

**Системным**



Компьютерные добавлялки

В упаковке, как конфета,

Быстро вертится.... -

Там записаны программы

И для папы, и для мамы!



Дискета



# Слова с компьютерной начинкой

\_\_\_ СЫІ (популярный продукт из картофеля).

\_\_\_ ОЛЛИНО (герой сказки Дж. Родари).

\_\_\_ ПЕНДЕЙЛ (английский мастер мебельного искусства)



ЧИП



Слова с компьютерной начинкой

\_\_\_EP (стеклянные цветные бусы)

\_\_\_TRO (маленький ресторан)

\_\_\_КВИТ (выпечка, основа для торта)

\_\_\_МАРК (1-й рейхсканлер германской империи)

\_\_\_СЕКТРИСА («Крыса», бегущая по углам)

БИС – большая интегральная схема



# Слова с компьютерной начинкой



- \_\_\_\_\_АНТ (высокий детский голос)
- \_\_\_\_\_ОБОЛ (спортсмен, занимающийся метанием)
- \_\_\_\_\_УССИЯ (обсуждение спорного вопроса или проблемы)
- \_\_\_\_\_ОТЕКА (музыкальный молодежный клуб)
- \_\_\_\_\_ОМФОРТ (неудобство, тревога, беспокойство)

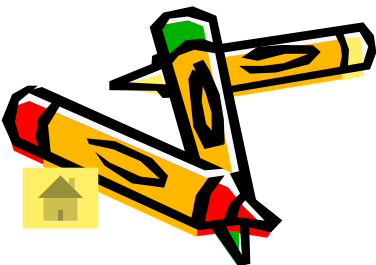
ДИСК





# Слова, оснащенные компьютером

- топка** (часть печи)
- сопка** (холм, курган, вулкан)
- тяпка** (орудие труда огородника)
- шапка** (головной убор)
- кепка** (головной убор с козырьком)
- щепка** (мелкая частица деревяшки)
- папка** (канцелярская принадлежность)



# Попробуй прочитай

<ALT>АЙ

<ALT>ТЕЙ

П<ALT>УС

Б<ALT>ИКА

Х<ALT>УРА

<ALT>АРЬ

<ALT>ТЫИН

<ALT>УНА

Б<ALT>ИМОР



# Попробуй прочитай

<DEL>О

<DEL>ИКАТНОСТЬ

ПРЕ<DEL>

С<DEL>КА

<DEL>ЬФИН

<DEL>ЯНКА

<DEL>ЬТА

КАН<DEL>ЯБР

<DEL>ЕНИЕ

ОТ<DEL>

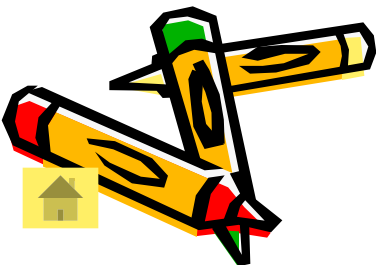
ОПРЕ<DEL>ЕНИЕ

ПОНЕ<DEL>ЬНИК

КРЕН<DEL>Ь

МО<DEL>Ь

НЕ<DEL>Я



# Компьютерные анаграммы

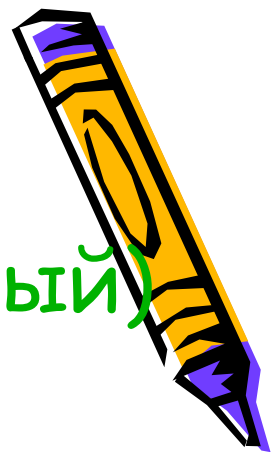
ДОК → К.. (генетический, телеграфный)

НАКАЛ → К.... (линия связи)

ЛАПТА → П.... (диэлектрическая  
пластина для установки микросхем)

КАМЫШ → М...( внешнее устройство ПК)

ТЕНОР → Т....(содержимое картриджа  
принтера)



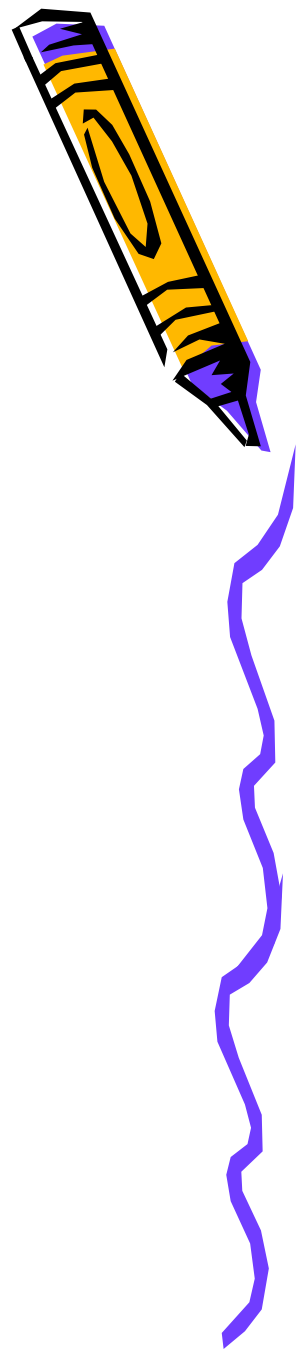
# Компьютерные анаграммы

РЕВЕРС → С... (мощный компьютер сети)

ВОЛОС → С... (от пробела до пробела)

ИГОЛКА → Л.... (наука о законах и формах мышления)

НИША → Ш... (набор электрических проводников, обеспечивающих передачу данных)



# Словесное сложение

Отрезок в 100 лет +  
Математический бублик =  
Термин, использующийся  
применительно к  
прерываниям

**ВЕК+ТОП=ВЕКТОР**



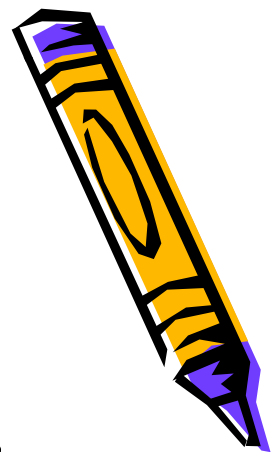
# Словесное сложение

Танцевальное движение +

Текст актера = Объект

взлома

ПА+РОЛЬ=ПАРОЛЬ

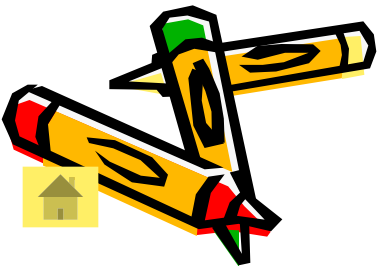


# Словесное сложение

Единственное овечье слово  
+ Буква греческого  
алфавита = Список  
вариантов на экране, из  
которого выбирают  
необходимый



ME+HIO=MEHIO





# Словесное сложение

Самая плохая оценка + Личное местоимение третьего лица ед. числа + Почетное звание = Текст, повторяющийся на каждой странице документа в его верхней или нижней зоне



**КОЛ+ОН+ТИТУЛ=КОЛОНТИТУЛ**



# Рассеянный программист

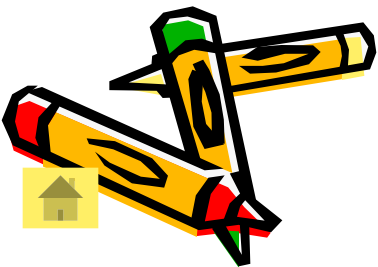
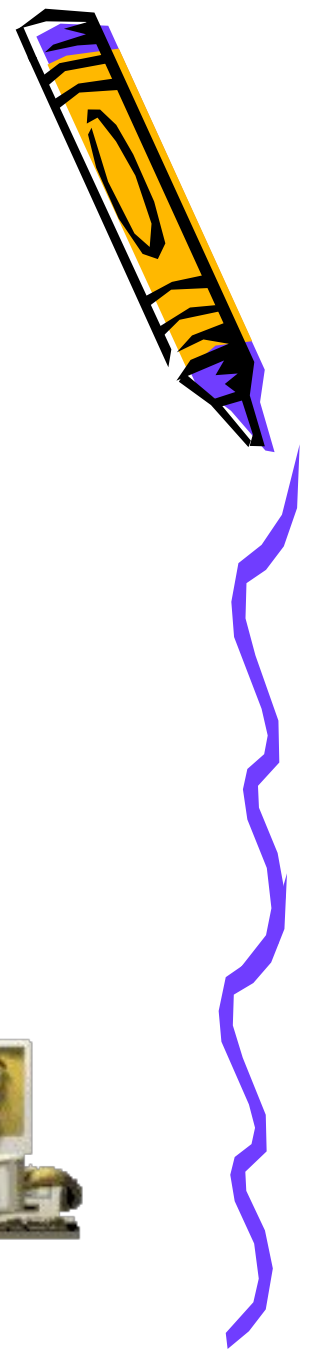
Наш рассеянный программист обязательно в любом слове делает ошибки, превращая его в компьютерный термин или понятие информатики. Отгадайте по подсказкам слова, которые программист хотел написать и которые у него получились, если известно, что он добавлял, убирал или заменял в слове ровно по одной букве.



# Рассеянный программист

Хотел написать название  
возвышенной равнины с  
крутыми склонами, а  
получилось место  
жительства процессора.

Плато - Плата



# Рассеянный программист

Хотел написать высшее  
учебное звание  
преподавателя вуза, а  
получилось центральное  
устройство ПК.

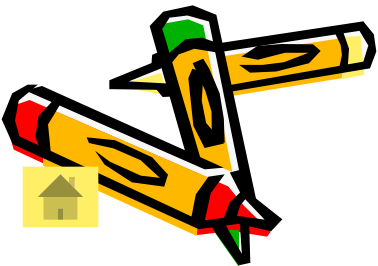
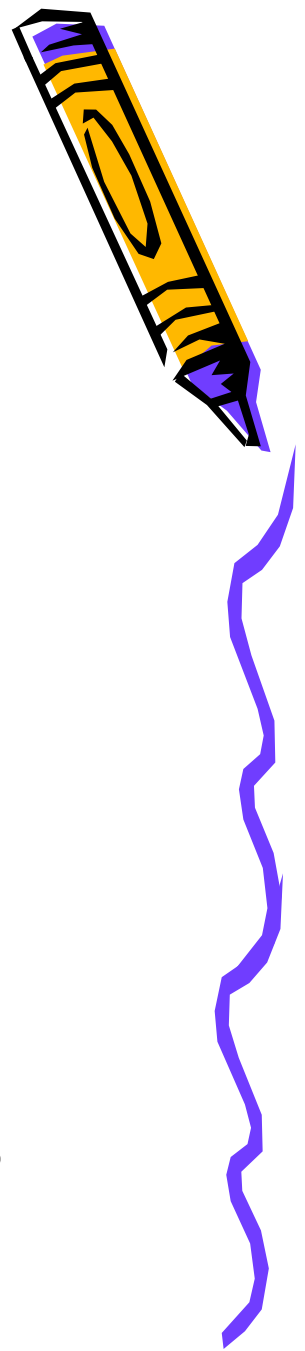
Профессор - Процессор



Рассеянный программист

Хотел написать название  
бегуна на короткие  
дистанции, а получилось  
внешнее устройство ПК.

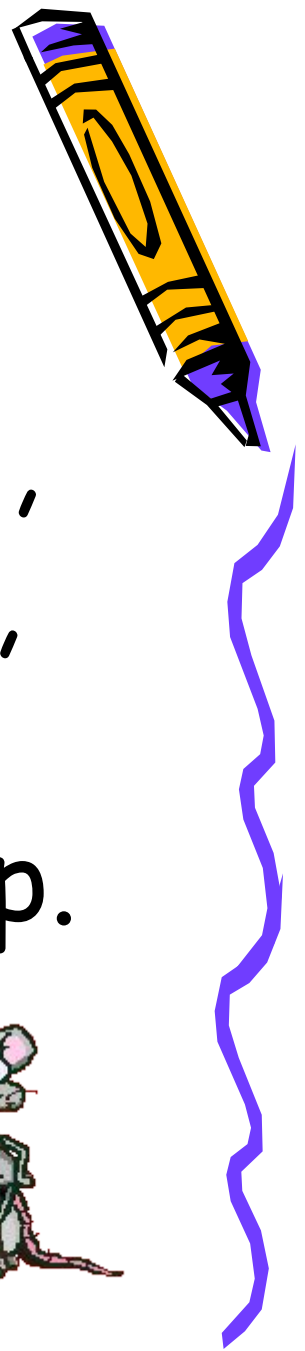
Спринтер - Принтер



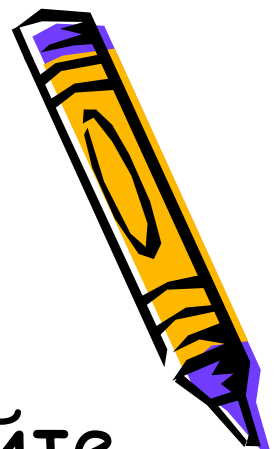
# Рассеянный программист

Хотел написать вид пышной круглой булочки, а получилось устройство, облегчающее ввод информации в компьютер.

Пышка - Мышка



# Логика настоящего программиста



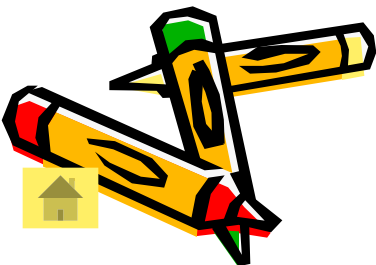
По данным определениям отгадайте компьютерный термин или понятие информатики, которое является многозначным словом. Давший правильный ответ по меньшему числу определений считается выигравшим.



# Логика настоящего программиста

- Диалектическая
- Индуктивная
- Дедуктивная
- Железная
- Формальная
- Женская

ЛОГИКА



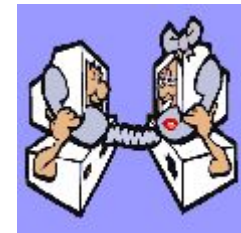


# Логика настоящего программиста

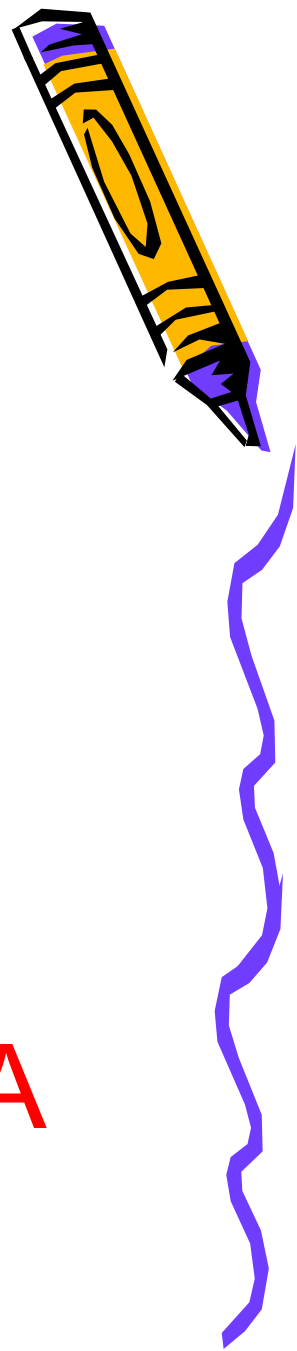


- Своевременная
- Объективная
- Ложная
- Проверенная
- Полная
- Массовая

ИНФОРМАЦИЯ



# Логика настоящего программиста



- Компьютерная
- Системная
- Прикладная
- Телевизионная
- Показательная
- Школьная



**ПРОГРАММА**



# Логика настоящего программиста

- Системный
- Командный
- Бинарный
- Текстовый
- Графический
- Программный

ФАЙЛ

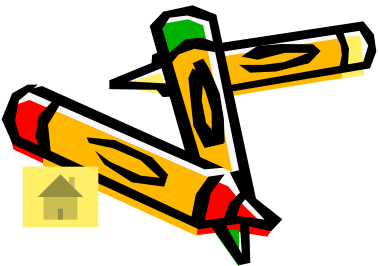


Опознай пословицу

Скажи мне, какой у тебя  
компьютер, и я скажу, кто  
ты.



Скажи мне, кто твой  
друг, и я скажу, кто ты.

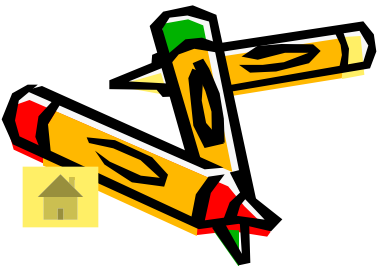


Опознай пословицу

На дисплей неча пеняць,  
коли рожа кривая.



На зеркало неча пеняць,  
коли рожа кривая.



Опознай пословицу

Компьютер без программы –  
что фонарь без свечи.

Голова без ума – что  
фонарь без свечи.



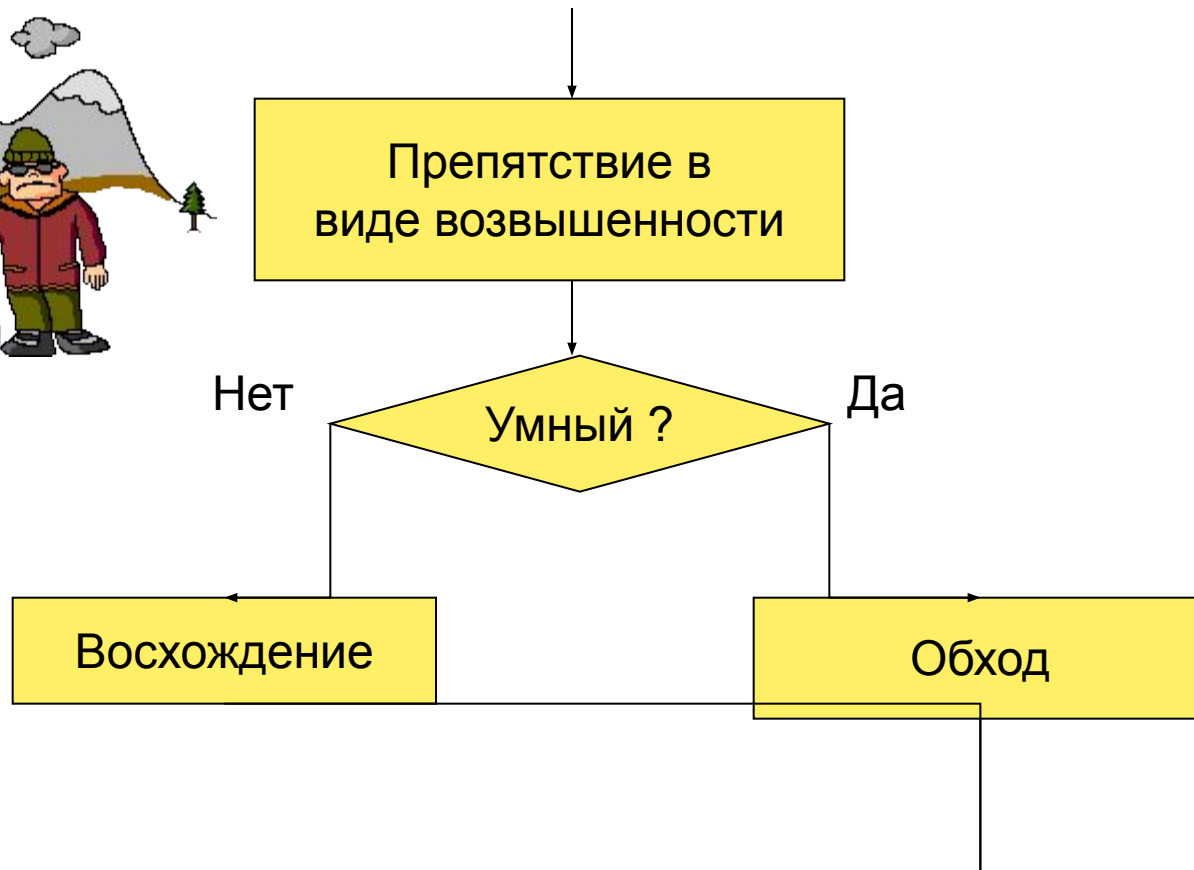
Опознай пословицу

Хороший процессор -  
холодный процессор.

Хороший враг –  
мертвый враг.



# Блок-схемы пословиц

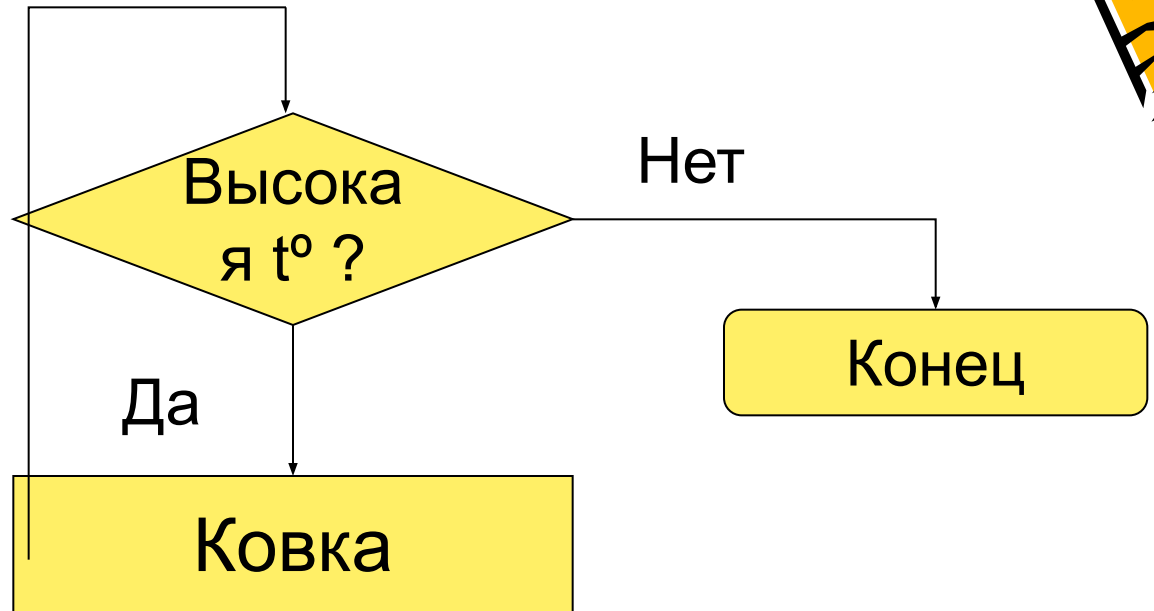


**Умный в гору не пойдет,  
умный гору обойдет**

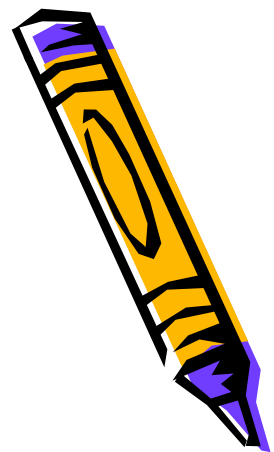




# Блок-схемы пословиц



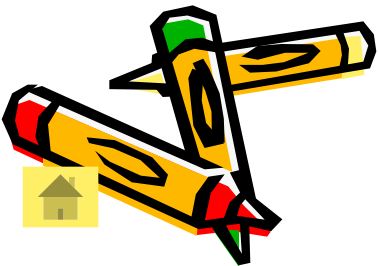
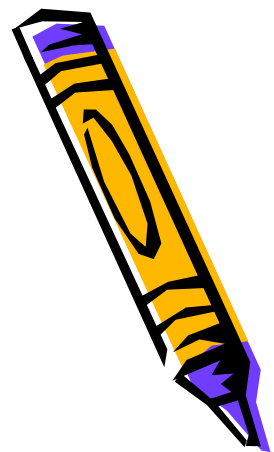
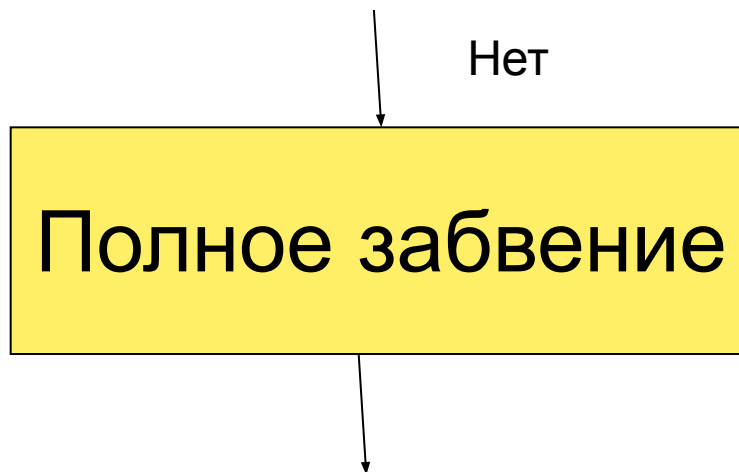
Куй железо, пока горячо



# Блок-схемы пословиц



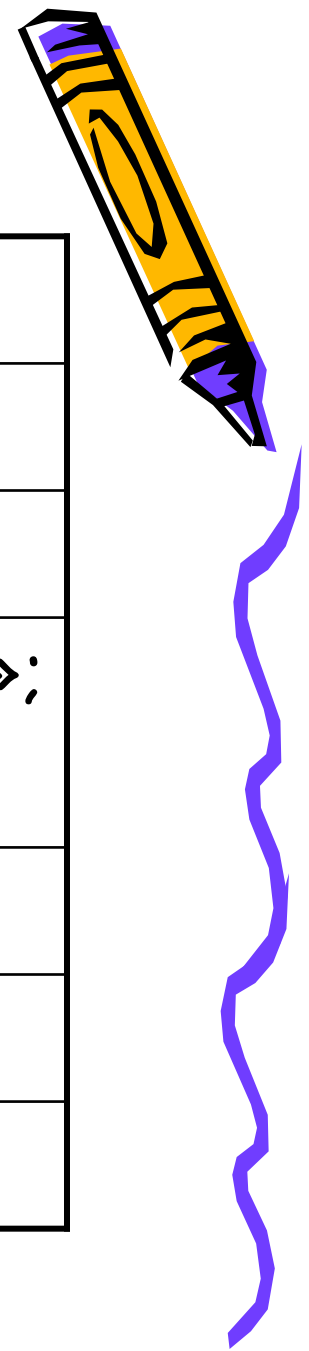
С глаз долой –  
из сердца вон.



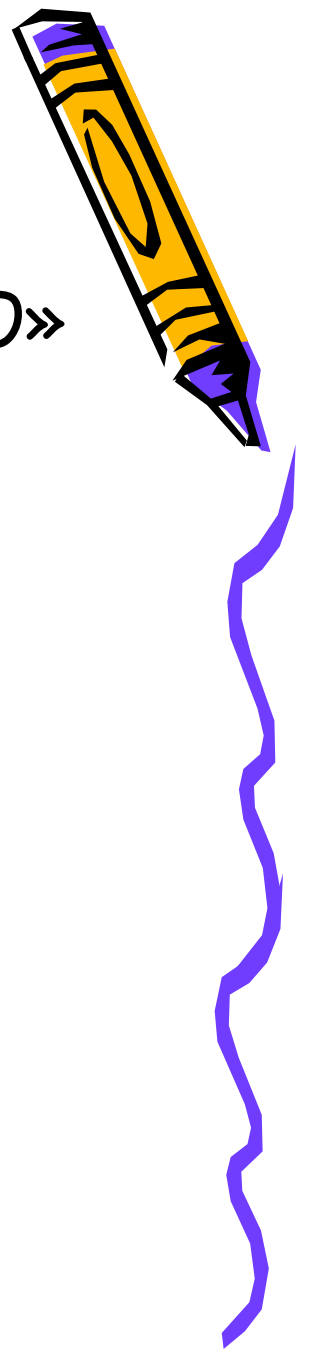
# Пословицы из программы

10 goto 90	80 print «овца»:end
20 print «и»;	90 print «Молодец»;
30 goto 130	100 goto 40
40 print «против овец»;	110 print «на молодца»;
50 print «а»;	120 goto 20
60 goto 110	130 print «сам»
70 goto 130	140 goto 80

Молодец против овец,  
а на молодца и сам овца.



# Пословицы из программы



```
10 DATA «НЕ БУДЕТ», «БЕЗ», «И ДОБРОГО»  
20 DATA «ИМЕНИ», «ДЕЛ», «ДОБРЫХ»  
30 READ A$, B$, C$  
40 READ D$, E$, F$  
50 PRINT B$, F$, E$;  
60 PRINT A$, C$, D$,  
70 END
```

Без добрых дел не будет  
и доброго имени



# Пословицы из программы

10 DATA «ОГНЯ», «СЛОВО», «ЖЖЕТ»

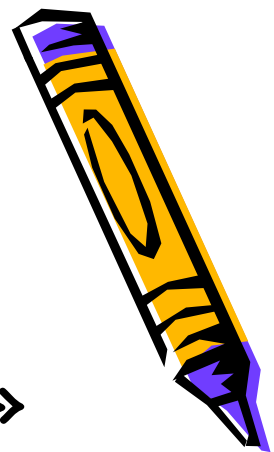
20 READ A\$, B\$, C\$

30 DATA «НЕДОБРОЕ», «БОЛЬНЕЙ»

40 READ D\$, E\$

50 PRINT D\$+ « »+B\$ + « »+ E\$ + « »+  
A\$ + « »+ C\$

Недоброе слово  
больней огня жжет



# Ребусы



клавиша



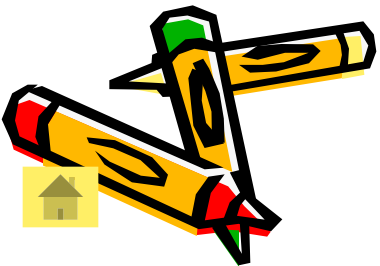
# Ребусы



С<sup>2</sup>



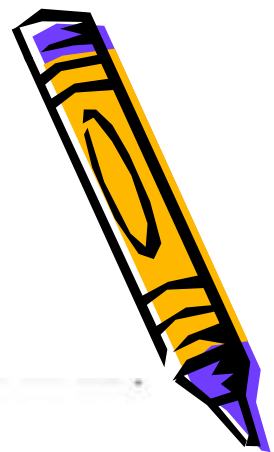
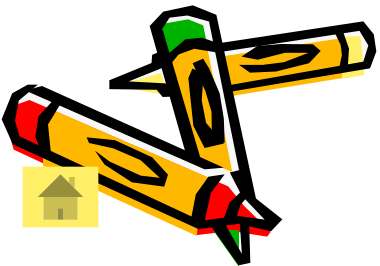
массив



# Ребусы

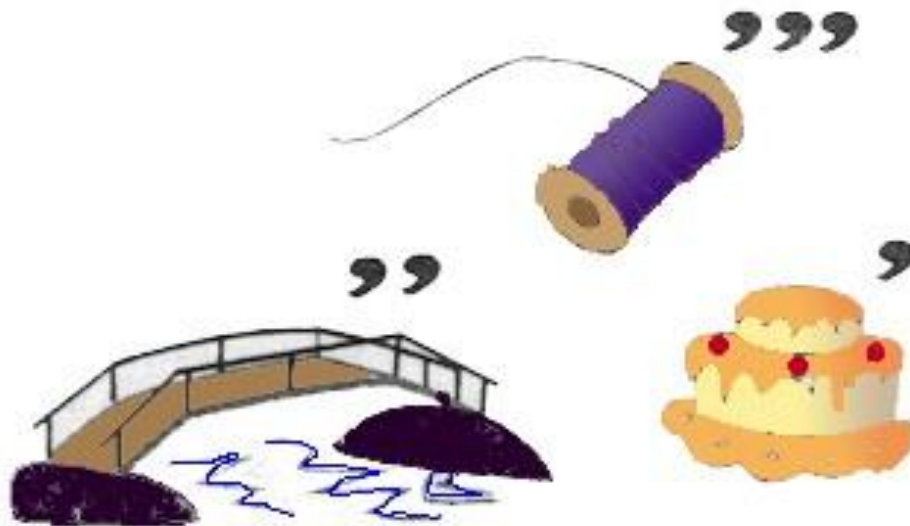


дисплей

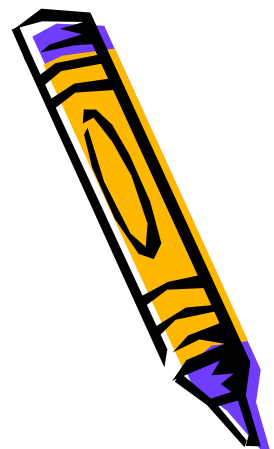




# Ребусы



МОНИТОР



# Литература

