

### **Игровые моменты на уроках информатики**

**Цели:** формирование интереса к предмету, знакомство с фактами из истории информатики; развитие познавательной активности, самостоятельности и творческих способностей учащихся средствами информатики; расширение кругозора; повышение уровня информационной культуры учащихся; развитие логического мышления.

### **«Верить – не верить»**

1. Верите ли вы, что к материнской плате одного ПК можно подсоединить жесткий магнитный диск другого ПК и сделать так, чтобы на первом ПК было 2 жестких диска? (да)
2. Верите ли вы, что на старом механическом вычислительном устройстве – арифмометре – можно было умножать восьмизначные числа на четырехзначные? (да)
3. Верите ли вы, что в Великобритании есть города Винчестер, Адаптер и Дигитайзер? (нет)
4. Верите ли вы, что на логарифмической линейке, на которой умели считать ваши родители, бабушки и дедушки, точность вычислений составляла 3 знака после запятой? (да)
5. Верите ли вы, что были первые модели ПК, у которых отсутствовал жесткий магнитный диск? (да)
6. Верите ли вы, что ОС Windows допускает, чтобы в одной папке находились файлы список.doc и Список.doc? (нет)
7. Верите ли вы, что в СУБД ACCESS в одной таблице могут быть поля с именами Наименование и НАИМЕНОВАНИЕ? (нет)
8. Верите ли вы, что основатель и глава фирмы Microsoft Билл Гейтс не получил высшего образования? (да)
9. Верите ли вы, что в программе Excel можно указать адрес ячейки в виде R4C2? (да)
10. Верите ли вы, что после дефрагментации диска объем свободного места на диске станет больше? (нет)