Интеллектуально-познавательная игра по информатике для учащихся 1-2 курса

**«Мир компьютерной терминологии»**

**Цели и задачи**:

• привитие старшеклассникам интереса к профессии программиста;

• ознакомление учеников с особенностями терминологии и историей происхождения-профессионального сленга компьютерщиков.

***Описание игры***

**Преподаватель**: Ребята, тема сегодняшнего разговора немного необычна. Вы, наверное, знаете, что профессионалы-компьютерщики в сети Интернет и в разговорах между собой частенько сокращают многие профессиональные термины, пользуются так называемым компьютерным сленгом. Вот об этом мы сегодня и поговорим. Можно много спорить о происхождении компьютерного сленга и о его пользе, но факт остается фактом — компьютерный сленг существует.

1. Откуда пошел компьютерный сленг?

Сленг (англ. — Slang):

1) речь социально или профессионально обособленной группы в противоположность литературному языку;

2) вариант разговорной речи, не совпадающий с нормами литературного языка. Сленг являет собой срез речевой культуры. Он охватил по социальной вертикали и возрастной горизонтали все слои общества.

Наш разговор — о компьютерном сленге, связанном с развитием компьютерных технологий. Именно в процессе функционирования и использования ЭВМ нашли свое оптимальное воплощение тенденции реализации принципов компьютерного сленга. Компьютерный сленг узкопрофессионального арго дополняет речевую культуру и в отличие от сленгового и фольклорного обеспечения политической и общественной жизни со временем стареет и возрождается в других формах. Трудности заключаются в том, что цикл замены аппаратного и программного обеспечения охватывает период не более 20—25 лет и не начинается до тех пор, пока пользователь не убедится на деле, что ныне существующая конфигурация не отвечает его требованиям.

Компьютерный сленг вступает в конфликты с нормативами и фиксирует прецеденты дипломатических отношений с речевыми пластами, чей статус освящен традицией, временем. Как и у любого сленга, у компьютерного есть прошлое и будущее. У нового поколения разработчиков программных продуктов и языков программирования появилась тенденция называть их именами реальных людей, а не прибегать к обычным акронимам. Сленг зарождается вследствие неправильного написания слов в программе пользователя, печати по слепому методу, собственным трансформированием слов, удобных для восприятия пользователя, проявлением юмора.

Пользователь сам определяет размер своей версии в каждом отдельном случае. Компания IBC (International Broadcast Convention) в Амстердаме, организующая крупнейшие в Европе смотры компьютерной техники, провела специальные исследования, которые опубликовали серьезные предупреждения. Изготовители компьютерной техники изобрели специальный сленг с целью расхваливания собственной продукции. Перевод на более точный язык далеко не всегда подтверждает волшебные свойства того аппарата, который нам предлагают приобрести.

Частенько русскоязычные компьютерщики используют термины, происходящие от сокращения аббревиатуры профессионального термина или упрощают его значение. Например, «железо» — содержание компьютера, его основные части; «мышь» — от быстро вращающегося прибора, который «бегает» около клавиатуры; «клава» — клавиатура, и т. д.

Некоторые исследователи склонны сопоставлять происхождение компьютерного сленга со славянскими корнями1. Проведенное лингвистическое исследование доказывает, что именно древние славяне и скифы заложили основу для развития информационных технологий.

Мать — так древние славяне называли самое для себя дорогое — Мать Сыра Земля, Мать-Родительница, Мать- Плата. Для древних славян Мать-Плата была символом стабильности, точности, центра Вселенной.

Видюха (от древнеславянского «ведать» — знать). Из древних книг дошла до нас древняя славянская пословица: «Вижу — значит знаю». Самого зоркого древние славяне считали и самым умным и звали ведуном или видюхой.

Мышь — прислужница скифского бога Мышовура, покровителя самых ловких, шустрых и невеликих ростом. По преданиям у Мышовура был один светящийся красный глаз.

Рама (от древнеславянского «рамить», «рамовать» — помнить, запоминать). Человека с хорошей памятью древние славяне называли рамовитым.

Кулер (от древнеславянского «колотун» или «култун» — бог морозов и холодного ветра). «Без Култуна жизнь красна», — говорили древние славяне, намекая на пожар.

Проц (от древнеславянского «процорий» — бог сметливости, покровитель остроумных). Ходила молва, что Процорий постоянно перерождался и с каждым перерождением своим становился умнее.

Биос (от древнеславянского «бес»). Вопреки расхожему мнению, древние славяне называли бесом чертенка небольшого размера, вечного спутника и первого помощника Мать-Платы.

Сидюк — у древних славян — добрый лесной дух, способный читать и писать с превеликой скоростью.

Вирус (от древнеславянского «вирусняк» — злой дух, покровитель хворей и печали). Древние славяне верили, что Вирусняк многолик и приходит к ним разными хворями, которые требуют разного подхода к лечению.

**2. Мини-викторина «Объясни шуточный термин»**

**Преподаватель**: А теперь воспользуемся толковым словарем ФИДО-диалекта (сленг «Фидо») и проведем небольшую викторину «Объясни термин». «Знатоком» компьютерного сленга мы объявим того, кто больше всех разгадает терминов и объяснит их значение. Итак...

• Автосейвинг — автоматическое сохранение программой вводимых данных или текста через определенные промежутки времени.

• Ака (от Also Known As): 1) один из сетевых адресов для человека, у которого их несколько; 2) псевдоним.

• Альфа — первый пробный выпуск программы. Обычно без документации и не для широкого распространения.

• Апгрейд — усовершенствование системы; дистрибутив новой версии программы, требующий для нормальной установки обязательного присутствия на диске старой версии.

• Апдейт: 1) новая версия программы, распространяемая только для пользователей предыдущих версий; 2) дополнение к любой информации.

• Аплинк — вышестоящая нода в иерархической структуре рассылки почты в больших местных сетях (типа московской).

• Аппенд — добавление. Обычно о дописывании информации в конец файла.

• Арвид — устройство, позволяющее записывать данные на видеокассеты.

• Ария (от Area) — «Область» на ББС, в которой собраны файлы или сообщения по определенной тематике. Физически это обычно каталог на диске или эха в базе сообщений.

• Аттач — специальное письмо, при отсылке которого мэйлер посылает вместе с ним файл(ы), имя которого содержится в субже.

• Баг — странность или ошибка в работе программы.

• База — файл или группа файлов, содержащая систематизированную относительно однородную информацию (например, сетевые сообщения).

• Белый: 1) собранный в Америке, Японии или Европейском Союзе компьютер. Синоним слова «качественный»; 2) специалист, в силу своей квалификации, имеющий возможность не заниматься «черной» работой типа набивки больших текстов или баз данных.

• Бомба: 1) очень большой пакет сообщений или одно большое сообщение; 2) аркмейловая бомба — специальным образом составленный пакет сообщений, который при распаковке занимает очень много места на диске и (иногда) выводит из строя систему обработки почты, а иногда и весь компьютер. Обычно высылается в ответ на попытку фрекнуть со станции все файлы, или при звонке в неположенное время.

• Васик: 1) семейство языкоподобных примитивных систем, позволяющих кодировать некоторую последовательность действий компьютера. Ввиду исключительной упрощенности и бедности возможностей языком программирования может быть назван с очень большой натяжкой; 2) любой язык программирования, кажущийся говорящему слишком простым и недостаточно мощным.

• Видеоадаптер — карта, обеспечивающая работу экрана. Может быть частью материнской платы.

• Вирус: 1) саморазмножающаяся программа, записывающая свои копии в тело других программ и в загрузочные сектора дискет, и жестких дисков. Иногда в вирусе бывают заложены деструктивные функции — вплоть до полного стирания содержимого жесткого диска; 2) повод отлынивания от работы компьютерщиков, имеющих некомпетентного шефа.

• Генерить — создавать что-либо (обычно программу или стандартные сообщения) с помощью полуавтоматических средств — имеется в виду, что совершающий это действие задает только общий вид или тип создаваемого объекта, а его заполнение идет в автоматическом режиме. Иногда употребляется как синоним слова «компилить» — мастерить.

• Гидра — быстрый двунаправленный протокол передачи данных по модему.

• Дальнобойщик — человек, звонящий на станцию модемом из другого города.

(Преподаватель подводит предварительные итоги)

**3. Мини-викторина «Объясни компьютерный термин иди понятие»**

**Преподаватель**: В завершающей мини-викторине необходимо объяснить термин или понятие, которое уже не является сленгом компьютерщиков, а официально признано среди пользователей информационно-коммуникационных технологий.

1. Активное правление — процесс, в ходе которого организации, предприятия и группы граждан формулируют свои интересы и желания, реализуют свои права, обязанности и возможности, а также сглаживают разногласия. Это влечет за собой поиск способов, с помощью которых общества, основанные на знаниях, могут использовать более эффективные, прозрачные и активные формы правления на местном, региональном, национальном и глобальном уровнях.

2. Бизнес для потребителя:

1) неформальный термин, обозначающий процесс взаимодействия компании с конечным физическим потребителем с целью продажи товаров, услуг или информации;

2) модель «бизнес-потребитель»;

3) электронная модель ведения бизнеса, в которой сделки между производителем и потребителем конечной продукции осуществляются в электронной форме.

3. Видеоконференцсвязь — услуга, предоставляемая операторами электросвязи и компьютерных сетей и обеспечивающая-обмен аудио- и видеоинформацией в режиме реального времени между участниками территориально распределенной группы.

4. Виртуальная реальность:

1) компьютерные системы, которые обеспечивают визуальные и звуковые эффекты, погружающие зрителя в воображаемый мир за экраном. Пользователь окружается порожденными компьютером образами и звуками, дающими впечатление реальности. Пользователь взаимодействует с искусственным миром с помощью различных сенсоров, таких как, шлем и перчатки, которые связывают его движения, впечатления и аудиовизуальные эффекты. Будущие исследования в области виртуальной реальности направлены на увеличение чувства реальности наблюдаемого;

2) более абстрактно — это мнимый мир, создаваемый в воображении пользователя.

5. Виртуальное предприятие — предприятие, состоящее из сообщества географически разделенных работников, которые в процессе труда общаются, взаимодействуют, используя электронные средства коммуникаций при минимальном или полностью отсутствующем личном, непосредственном контакте.

6. Всемирная паутина — повсеместно протянутая паутина (ППП):

1) служба в Интернете, которая позволяет легко получать доступ к информации на серверах, расположенных по всему миру;

2) служба в Интернете, организующая информацию с использованием гипермедиа. Каждый документ может содержать ссылки на образы, звуки или другие документы.

7. Защита информации — совокупность методов и средств, обеспечивающих целостность, конфиденциальность и доступность информации в условиях воздействия на нее угроз естественного или искусственного характера, реализация которых может привести к нанесению ущерба владельцам или пользователям информации.

8. Киберпространство — пришедшее из американской жизни понятие, введенное писателем Уильямом Гибсоном в пьесе «Le Neuromacien». Оно описывает виртуальное пространство, в котором циркулируют электронные данные всех компьютеров мира.

(Преподаватель подводит общие итоги и поощряет наиболее отличившихся студентов)