

ВІКТОРИНА «I ❤️ IT»



Фінальним етапом заходів, проведених в рамках тижня циклової комісії комп'ютерних систем та мереж стала вікторина "Я ❤️ IT", яку підготували та провели викладачі Оксана ОСАДЧА та Ірина КРАВЧУК.



КОМАНДА ГРУПИ 3-012:



КОМАНДА ГРУПИ 3-013:



Перший конкурс: "Box challenge"

Є кілька загадкових коробок, в яких усередині сховалися дуже знайомі вам предмети. Ваше завдання – відгадати, що це, якомога швидше.



Один учасник команди обирає собі одну коробку, на якій розташовано картку з назвою того предмету, що ховається у коробці. Задача гравця - за 1 хвилину описати команді зазначений предмет, але не використовуючи стоп-слова, які також зазначені на картці. Так, по черзі право пояснювати передається гравцю з іншої команди.



За кожен правильну відповідь команда отримує 1 бал. Якщо гравці тієї команди, для якої колега пояснював, що в коробці не вгадали предмет, то право відповіді надається команді-супернику.



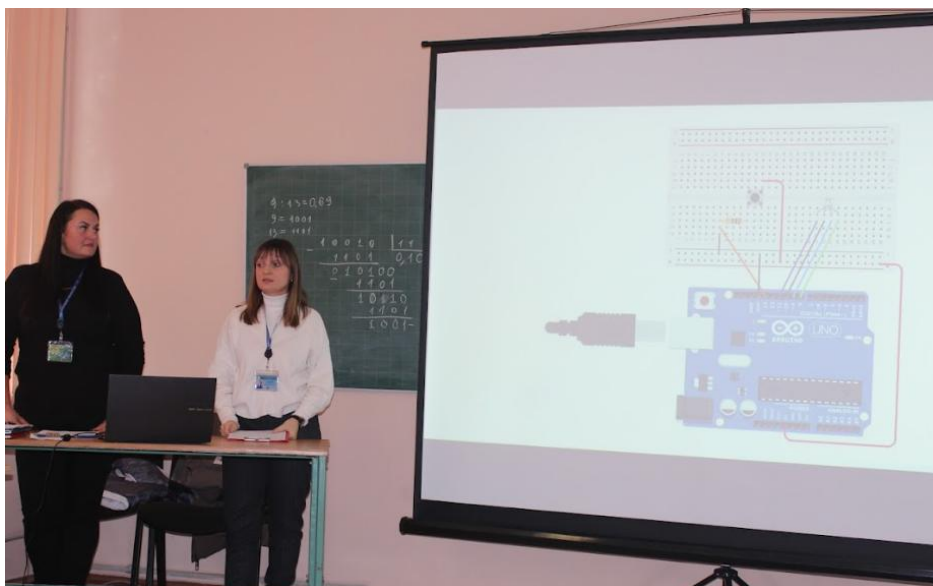
в наступному конкурсі "ІТ-швидкознавці", де кожен матиме шанс продемонструвати свої знання в області комп'ютерної інженерії, вміння думати на льоту та давати блискавичні відповіді! Правила прості:



Всі учасники сідають по колу, чергуючись з гравцями іншої команди. Ваша задача: максимально швидко і чітко відповідати на поставлені питання, й в разі правильної відповіді передати наступному гравцю м'ячик. Та команда, у руках гравця якої залишиться м'яч, втрачає всі набрані в цьому конкурсі бали.

Наступним етапом нашої гри був конкурс "Що спільного?". Ми показали три картинки, які, на перший погляд, здаються абсолютно різними. Але учасники мають за одну хвилину знайти щось спільне між ними та дати пояснення своєї відповіді.

Наступне завдання «Лови помилку».



Задача здобувачів – здогадатися, де була допущена помилка і дати відповідь раніше за суперників.

За кожен правильну відповідь команда отримала 1 бал. Якщо відповідь неправильна – право відповідати переходить супернику.

Фінальним етапом було останнє випробування: під назвою «5 в 1».



Здобувачі освіти обирають цифру, в якій зашифрована категорія, за якою необхідно за 30 секунд назвати п'ять слів з цієї категорії. Також для кожної команди є питання-бліц, на яке необхідно дати лише одну відповідь, за яку команда може отримати одразу 2 бали!



Переможцями стали гравці команди групи 3-012



З повагою, голова ЦК КСМ

Ірина КРАВЧУК