



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти



ВИКТОРИНА «ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ»

**Методическая разработка проведения итогового очного мероприятия по
дополнительной программе «Курс на IT»**

**Разработчик:
Савина Дарья Александровна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ГЦИР**

Тольятти, 2024

Пояснительная записка

Программа «Курс на IT» - дистанционная профориентационная программа, каждый модуль которой завершается очным мероприятием в виде командной интеллектуальной игры. Данный материал – это сценарий викторины, которой завершается модуль «Программирование».

Задача данного мероприятия – обобщить знания о профессиях, связанных с программированием, языках программирования, историей развития программирования как процесса.

Характер заданий связан с общей эрудицией, логикой, вниманием учащихся и преимущественно не завязан на специальные знания по программированию.

Возраст учащихся – 11-15 лет.

Количество команд не ограничено. Оптимальное количество человек в одной команде – 4 человека.

Для проведения мероприятия рекомендуется участие двух педагогов (один ведущий и один член жюри, отвечающий за подсчет баллов)

Викторина апробирована с несколькими группами детей – учащимися программы «Курс на IT».

Материал викторины содержит:

- сценарий со всеми необходимыми пояснениями;
- вспомогательные материалы (бланк для подсчета баллов, таблички для команд);
- материалы для организации игры по 4 блокам (видео, презентации, бланки ответов и т.п.);
- ключи для оценки.

Все необходимые материалы размещены на внутреннем сетевом ресурсе МБОУ ДО ГЦИР: ДОС/Общие/Работа методическая с педагогами/ Учрежденческие конкурсы для педагогов\2024 Конкурс Лучшее из/Заявки и материалы/ 3 Савина ДА.

Сценарий и инструкция по проведению викторины «Программирование и программисты»

Предварительная подготовка.

1. Взять с собой или убедиться, что на месте будут звуковые **колонки** (это важно для 4 задания).
2. Подготовить и распечатать таблички-подставки с номерами команд (Команда 1, Команда 2 и т.п.) . *См. Приложение 1.*
3. Распечатать бланки ответов и взять с собой карандаши /ручки на случай если у команд не будет. По одной ручке на команду достаточно.
4. Непосредственно на месте подготовить пространство, наклеить на столы таблички с номерами команд.
5. Бланки ответов выдавать непосредственно перед выполнением каждого задания. Исключение – задание 4 (там каждый бланк выдается непосредственно после просмотра отрывка!!!)

Ход викторины

Вступительное слово.

Уважаемые участники! Вы являетесь учащимися профориентационной программы «Курс на IT», задача которой познакомить вас с разными IT сферами. На дистанционной платформе прошел модуль «Программирование». И сейчас мы собрались, чтобы обобщить изученный вами материал и еще больше погрузиться в сферу этого непростого процесса, еще раз вспомнить различные специализации этой профессии, а также познакомиться с историями успеха разработчиков и предпринимателей в сфере программирования и цифровых продуктов. Также не обойдем вниманием такой особый продукт, созданный программистами, как искусственный интеллект и нейросеть. Делать это мы будем в игровой форме – в виде квиза (викторины) по теме программирования.

Викторина состоит из четырех заданий. Перед каждым заданием ведущий будет озвучивать вам правила их выполнения. Но перед тем как начать, давайте договоримся о правилах:

- Не пользоваться мобильным телефоном во время игры, иначе не честно.
- Всегда подписывать на бланках ответа номер вашей команды. И всегда сдавать бланк, даже если вы не знаете, что ответить, и он пустой. Это облегчит работу жюри и ускорит момент подведения итогов.
- Соблюдать тишину. Успех вашей команды зависит от того, насколько внимательно и четко вы услышите инструкцию ведущего. Также не стоит во время обсуждений подсказывать своим соперникам ваши правильные ответы.
- Все задания так или иначе связаны с программированием, специализациями различных программистов, с языками программирования. Но здесь нет вопросов, которые бы касались узко специальных знаний. Зато есть много вопросов на внимание и на логику. Так что даже если вы не очень погружены в мир программирования, вы можете привести свою команду к победе за счет своей логики и общей эрудиции. Удачи всем!

Задание 1. ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ. СООТВЕТСТВИЯ.



The task card features a blue border and a vertical decorative element on the left side consisting of a series of interconnected hexagons. At the top left is the logo for 'СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-CUBE»'. To its right is the 'IT-CUBE' logo, followed by the text 'МБОУ ДО ГЦИР ТОЛЬЯТТИ'. On the far right is a small blue icon of a document with the text 'Министерство образования и науки Российской Федерации'.

Задание 1.
ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ.
СООТВЕТСТВИЯ

СООТНЕСИТЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ И ОПИСАНИЕ

Для начала вспомним о профессиях, связанных с программированием, а также о языках программирования и известных разработчиках и предпринимателях. У вас в задании будет 5 блоков, которые соответствуют перечисленным темам.

Раздать бланки (приложение 2).

Подпишите номер команды! На экране будет появляться 5 изображений и 5 описаний. Вам нужно соотнести описание с номером изображения на экране. На каждый блок у вас будет 2 минуты.

Итак, приступаем. Блок 1. 2 минуты пошли.... *(засечь время)*

Перед каждым блоком можно делать небольшие словесные вступления:

Блок 1. Профессии в программировании. Как известно, программист – это очень широкая профессия, которая имеет множество различных специализаций. Вам нужно соотнести описание функционала того или иного вида разработчика с названием профессии.

Блок 2. Известные разработчики и IT-предприниматели. Перед вами фотографии и имена людей, которые достигли огромных успехов в сфере разработки и цифрового бизнеса. Соотнесите их имена с тем вкладом, который они внесли в цифровой мир.

Блок 3. Языки программирования. Перед вами логотипы распространенных языков программирования. Соотнесите логотипы и названия.

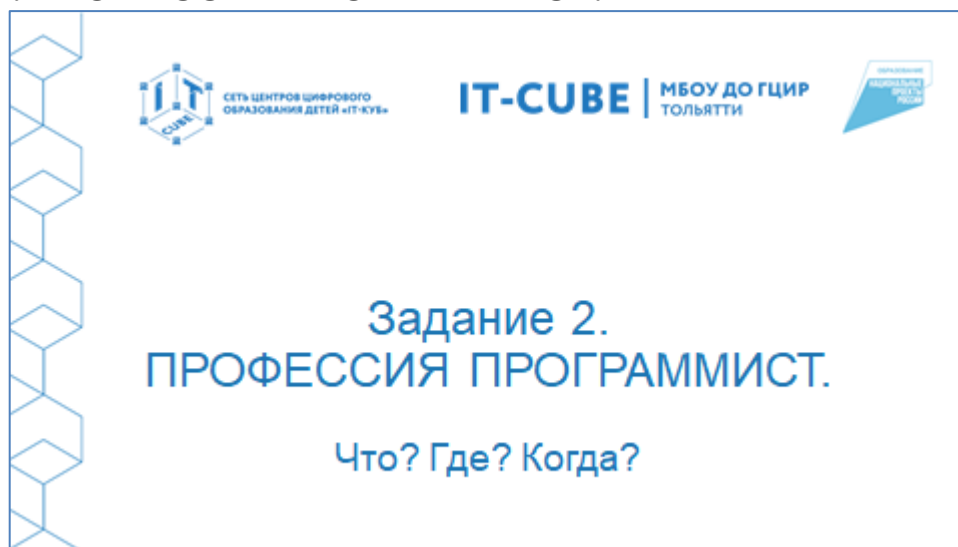
Блок 4. Символы в языках программирования. При написании кода программисты используют различные символы, которые имеются на наших клавиатурах. Вам нужно соотнести эти символы с их официальными названиями.

Блок 5. Программные продукты. Перед вами логотипы распространенных программных продуктов. Вам необходимо соотнести изображения с видом и назначением этого продукта.

После окончания времени бланки сдаются.

Пока идёт проверка, ведущий может вернуться на первый слайд презентации и пройти по ответам.

Задание 2. ПРОФЕССИЯ ПРОГРАММИСТ.



Ну а теперь поговорим о программистах в общем – о том, как они работают, чем занимаются, с какими трудностями могут столкнуться в своей работе.

Мы переходим к следующему заданию, которое представляет собой задания типа «Что? Где? Когда?».

Что это значит? То, что задание будет максимально сложно сформулировано. Ваша задача – внимательно вслушаться в вопрос и понять, что от вас хотят. Здесь большое значение имеет логика и внимание.

Ведущий будет зачитывать вопрос, также вопрос будет появляться на экране. После того, как вопрос будет озвучен, у вас будет 1 минута, чтобы посоветоваться и написать свой вариант ответа на бланк. **ВНИМАНИЕ!** Рассматривается только одна версия ответа! Если у вас несколько версий, и вы напишете их все на бланке, потому что не знаете какую выбрать, ни одна из них не будет засчитана даже если среди них есть правильный ответ. Бланк ответа сдается после каждого вопроса отдельно.

Итак, поехали!

Вопрос 1. *Зачитали. Минута пошла. Сдали. Озвучили ответ. И так далее.*

Перед каждым вопросом напомнить о подписи бланков (указать номер команды) – Приложение 3.

Вопросы, комментарии и ответы на отдельном листе (Приложение 4).

Задание 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММИСТОВ. ТРИ ПОПЫТКИ.



Как уже было сказано, существует множество специализаций в сфере программирования в зависимости от того, чем конкретно тот или иной специалист занимается.

Итак, вам будет предложено 5 блоков, каждый из которых связан с какой-либо сферой программирования. Это:

- игровая разработка
- программирование в искусстве
- мобильная разработка
- программирование роботов
- разработка дополненной реальности

Вам нужно угадать программные продукты этих сфер по подсказкам. У вас будет три попытки, но только один бланк ответа (*Приложение 5*).

Ведущий зачитывает вопрос, вы видите также подсказку на слайде. На обсуждение – 1 минута. Если этой информации вам достаточно и вы готовы рискнуть и дать свой ответ, записывайте его на бланке, указав при этом что вы угадали с первой попытки. И сдавайте бланк. Если нет – дождитесь второй

подсказки. Угадали – сдавайте. Нет – ждите третью подсказку. Если вы уже сдали бланк, но потом передумали – исправить уже нельзя. Только один шанс ответить! Чем меньше попыток вы используете, тем больше баллов получаете.

Итак, блок 1. Поехали.

Показываем подсказки, засекаем минуту. Ждем, чтобы те, кто хочет, сдал бланк. И идем к следующей подсказке. После третьей объявляем правильный ответ.

И так до конца.

Задание 4. ПРОГРАММИРОВАНИЕ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ.



Программирование получило широкое распространение в последние годы, однако возникло оно достаточно давно. Даже в те периоды, когда компьютеры как таковые еще не существовали, ученые-математики и логики уже открывали первые законы информатики.

В этом задании мы рассмотрим эволюцию программирования, начиная от прошлого и заканчивая нашим возможным будущим.

Итак. Вам будет дано 3 видео- отрывка длительностью по 2,5 минуты. Ваша задача – посмотреть эти отрывки. Когда каждый отрывок будет закончен, вам выдадут бланки с вопросами по тому, что вы видели в видео. Также будет один дополнительный вопрос на вашу общую эрудицию. На запись ответов – 3 минуты.

ВАЖНО!!! Во время просмотра запрещено что-либо записывать! Только смотреть!

Бланки раздаем после просмотра. Схема такая:

- посмотрели видео 1
- раздали бланк (Приложение б)
- засекали 3 минуты, собрали бланк
- смотрим видео 2
- и всё повторяем

Перед просмотром каждого отрывка можно сделать небольшое вступление:

Отрывок 1. Прошлое. Итак, переместимся в прошлое, точнее – во времена Второй мировой войны. В то время компьютеров не существовало. Однако в те

годы математик Алан Тьюринг занимался тем, чтобы найти алгоритм дешифровки знаменитой немецкой шифровальной машины, код которой, считалось, невозможно взломать. Однако Алан Тьюринг сделал это, тем самым внес огромный вклад в расстановку военных сил. Об этом отрывок. Смотрим.

Отрывок 2. Настоящее. Следующий отрывок о создателях современной компании. Многие из вас о ней слышали, и, вероятно, некоторые из вас пользуются продуктами этой компании. Смотрим.

Отрывок 3. Будущее. Следующий отрывок о будущем. О том, как искусственный интеллект приходит в жизнь человека и фактически становится полноправным членом общества. Мы не знаем, насколько реалистичен такой исход событий, ведь это пока что наше будущее. Смотрим.

После окончания викторины делаем 5 минут перерыв, чтобы завершить проверку, и объявляем итоги, кто сколько баллов набрал.

Приложения

Приложение 1. Номера команд.

Курс на IT

1

КОМАНДА

Приложение 2. Бланки ответов для команд в задании 1 «Соответствия».

ЗАДАНИЕ 1. ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ: СООТВЕТСТВИЯ

Команда _____

БЛОК 1. ПРОФЕССИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Специалист, который занимается серверной частью сайтов, мобильных и десктопных приложений и игр. Он реализует внутреннюю	

	логику работы приложения, обеспечивает его взаимодействие с базами данных и внешними сервисами	
2	Специалист, который разрабатывает приложения для операционной системы, на которой работает большинство смартфонов и «умных» устройств	
3	Специалист, который создает Интернет-ресурсы (онлайн площадки, сайты, приложения) и осуществляет поддержку их бесперебойного функционирования	
4	Специалист, создающий программы виртуальной и дополненной реальности	
5	Специалист, который разрабатывает логику пользовательского интерфейса	

БЛОК 2. ИЗВЕСТНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ИТ-ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Инженер-программист. Является фактическим автором ядра операционной системы GNU/Linux	
2	Медиамагнат, интернет-предприниматель. Известен как соучредитель компании Meta (ранее — Facebook, Inc.)	
3	Предприниматель, общественный деятель, один из создателей компании Microsoft	
4	Предприниматель, изобретатель и промышленный дизайнер. Один из основателей корпорации Apple	
5	Предприниматель и программист, один из создателей социальной сети «ВКонтакте» и одноимённой компании, кроссплатформенного мессенджера Telegram	

БЛОК 3. ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Python	
2	Java	
3	Java Script	
4	Kotlin	
5	HTML	

БЛОК 4. СИМВОЛЫ В ЯЗЫКАХ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Правая угловая скобка	
2	Апостроф	
3	Тильда	
4	Обратный слэш	
5	Амперсанд	

БЛОК 5. ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Поисковая система	
2	Операционная система	
3	Операционная система для мобильных и «умных» устройств	
4	Антивирус	
5	Социальная сеть	

Приложение 3. Бланки ответов для команд в задании 2 «ЧТО?ГДЕ?КОГДА?».

Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 2. ПРОФЕССИЯ ПРОГРАММИСТ ВОПРОС 1 КОМАНДА _____ Ответ:	Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 2. ПРОФЕССИЯ ПРОГРАММИСТ ВОПРОС 2 КОМАНДА _____ Ответ:
--	--

Приложение 4. Вопросы задания 2 «ЧТО?ГДЕ?КОГДА?».

ЗАДАНИЕ 2. ПРОФЕССИЯ ПРОГРАММИСТ

Что? Где? Когда?

Вопрос 1. ВНИМАНИЕ! Фото с ответом на следующем слайде в презентации!

Аккуратней при открытии и перелистывании слайдов.

На визитной карточке одного веб-программиста вдоль края имеется небольшой зигзагообразный вырез, заменяющий их. Они – это три буквы латинского алфавита.

Напишите их.

Ответ: WWW



Вопрос 2. Программист из Нью-Йорка Кайли Кристоф разработал оригинальную программу, предназначенную в том числе для пар, собирающихся пожениться. Исходной информацией для программы является фотография человека, а также некоторые данные о нем: социальная среда, личные привычки, воспитание и т. д.

После этого достаточно ввести любое число, и программа выдает результат – еще одну фотографию. Результат этот иногда оказывался столь удручающим, что клиенты Кайли Кристофа немедленно отменяли планируемую свадьбу. Что было изображено на этой обработанной программой фотографии?

Ответ: как будет выглядеть человек через некоторое количество лет (зачет по смыслу)

Комментарий: Программа показывает, как будет выглядеть человек через 10, 20, 30 лет (то количество лет, которое введет клиент). Увидев фотографии своих невест в так сказать позднем возрасте, женихи (основные клиенты **программиста**) частенько разочаровываются в своих избранницах.

Вопрос 3.

Веб-программист Майк Роу открыл собственную компанию и назвал ее своим именем. После чего он зарегистрировал доменное имя собственной компании, что вызвало гнев одной крупной корпорации. В результате корпорация предпочла выкупить доменное имя компании Майка Роу. Так как, несмотря на различное написание, на слух оно неотлично от названия крупной корпорации. Напишите название этой корпорации

Ответ: Microsoft (Майкрософт).

Комментарий: название Майкрософт созвучно с названием «Майк Роу софт».

Вопрос 4.

Однажды один программист посетил тематический парк, посвященный вселенной Гарри Поттера. И он не был удивлен, когда распределяющая шляпа распределила его на факультет Слизерин. Специалистом по какому языку программирования был этот программист?

Ответ: питон (пайтон)

Комментарий: неудивительно, что специалиста по «Питону» зачислили на факультет Слизерин, ведь со змеями — по крайней мере с одной — он «на ты».

Вопрос 5. В Индонезии, а точнее на индонезийском острове Ява, производят один из самых дорогих сортов кофе в мире. Назовите язык программирования, история появления которого напрямую связана с одной из главных статей импорта Индонезии.

Ответ: Джава (Java)

Комментарий: На логотипе языка программирования Java можно увидеть изображение чашки с горячим напитком. Слова Java также можно прочитать как Ява. Сам язык назван в честь марки кофе «Ява» (по имени одноименного острова, где производится этот сорт), что неслучайно, ведь многие программисты - заядлые кофеманы. Существует и другая версия происхождения названия языка, связанная с аллюзией на кофе-машину, как пример бытового устройства, для программирования которого изначально язык создавался. Кстати! В предыдущем задании мы уже видели логотип языка Джава. Даже если кто-то не знал, но был внимателен – вам зачет!

Приложение 5. Бланки ответов задания 3 «Три попытки»

<p>Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ ТРИ ПОПЫТКИ</p> <p>БЛОК 1. Игровая разработка</p> <p>КОМАНДА _____</p> <p>ПОПЫТКА № _____</p> <p>Ответ:</p>
<p>Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ ТРИ ПОПЫТКИ</p> <p>БЛОК 2. Программирование в искусстве</p> <p>КОМАНДА _____</p> <p>ПОПЫТКА № _____</p> <p>Ответ:</p>
<p>Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ ТРИ ПОПЫТКИ</p> <p>БЛОК 3. Мобильная разработка</p> <p>КОМАНДА _____</p> <p>ПОПЫТКА № _____</p> <p>Ответ:</p>
<p>Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ ТРИ ПОПЫТКИ</p> <p>БЛОК 4. Программирование роботов</p> <p>КОМАНДА _____</p> <p>ПОПЫТКА № _____</p> <p>Ответ:</p>
<p>Профориентационная программа «Курс на IT» Модуль «Программирование» ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ ТРИ ПОПЫТКИ</p> <p>БЛОК 5. Разработка дополненной реальности</p> <p>КОМАНДА _____</p> <p>ПОПЫТКА № _____</p> <p>Ответ:</p>

**ЗАДАНИЕ 4.
ПРОГРАММИРОВАНИЕ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И
БУДУЩЕЕ**

Команда _____

ОТРЫВОК 1. ПРОШЛОЕ

№	Вопрос	Ответ
1	В какое время ежедневно немецкие вооруженные силы отправляли прогнозы погоды?	
2	Как «звут» машину Алана Тьюринга, назначение которой было взломать код знаменитой немецкой шифровальной машины?	
3	Сколько слов, которые значились во всех прогнозах погоды, стали «ключом» для дешифровки кода немецкой шифровальной машины?	
4	«Алфавитные » - так назывались конструктивные элементы шифровальной машины Тьюринга.	
5	На каком символе «остановилась» в кадре шифровальная машина Тьюринга?	
6	Какое имя носил эсминец, местоположение которого было расшифровано командой Тьюринга?	
7	Дополнительный вопрос (нет в видео): как называлась знаменитая немецкая шифровальная машина, код которой пытался взломал Тьюринг?	

**ЗАДАНИЕ 4.
ПРОГРАММИРОВАНИЕ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И
БУДУЩЕЕ**

Команда _____

ОТРЫВОК 2. НАСТОЯЩЕЕ

№	Вопрос	Ответ
1	Назовите имя человека – главного героя отрывка (говорит со сцены)	
2	Сколько месяцев, по словам героя отрывка, оставалось команде Apple 2 до банкротства	

3	Сколько, по словам героя отрывка, потеряла компания «благодаря» Apple 2	
4	Как назывался компьютер проекта Apple 2, который герой отрывка назвал «тупой консервной банкой» и «тупой коробкой»	
5	По словам героя отрывка, открытая система Apple 2 позволяла «хакерам и соваться туда, когда захотят»	
6	Укажите два проекта Apple, которые по словам оппонента главного героя, «провалились»	
7	<p>Дополнительный вопрос (нет в видео): В диалоге «- Я устал быть Ринго Старом, хотя знаю, что был Ленноном. - Ты думаешь, Леннон стал Ленноном, потому что вытянул жребий? Или обманул кого-то? Врезал Харрисону по голове?»</p> <p>Ринго Стар, Леннон, Харрисон.... Кто эти люди, о которых говорят герои?</p>	

ЗАДАНИЕ 4. ПРОГРАММИРОВАНИЕ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

Команда _____

ОТРЫВОК 3. БУДУЩЕЕ

№	Вопрос	Ответ
1	Согласно рекламе в начале отрывка, «это не просто операционная система, она обладает.....»	
2	Укажите название операционной системы с искусственным интеллектом	
3	Каким именем назвала себя операционная система главного героя?	
4	Как зовут главного героя (только имя)	
5	За какое время операционная система изучила книгу с именами	
6	Из какого количества имен операционная система выбрала свое?	
7	<p>Дополнительный вопрос (нет в видео): Какими двумя английскими буквами в международном общении принято обозначать искусственный интеллект?</p>	

Приложение 7. Материалы для работы жюри.

КЛЮЧИ

МАКСИМУМ ЗА ВИКТОРИНУ – 105 б.

ЗАДАНИЕ 1. ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ СООТВЕТСТВИЯ

По 1 баллу за каждый правильный ответ. Максимум 25 баллов

БЛОК 1. ПРОФЕССИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Специалист, который занимается серверной частью сайтов, мобильных и десктопных приложений и игр. Он реализует внутреннюю логику работы приложения, обеспечивает его взаимодействие с базами данных и внешними сервисами.	5
2	Специалист, который разрабатывает приложения для операционной системы, на которой работает большинство смартфонов и «умных» устройств.	2
3	Специалист, который создает Интернет-ресурсы (онлайн площадки, сайты, приложения) и осуществляет поддержку их бесперебойного функционирования.	1
4	Специалист, создающий программы виртуальной и дополненной реальности	3
5	Специалист, который разрабатывает логику пользовательского интерфейса	4

БЛОК 2. ИЗВЕСТНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ИТ-ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Инженер-программист. Является фактическим автором ядра операционной системы GNU/Linux	5
2	Медиамагнат, интернет-предприниматель. Известен как соучредитель компании Meta (ранее — Facebook, Inc.)	4
3	Предприниматель, общественный деятель, один из создателей компании Microsoft	2
4	Предприниматель, изобретатель и промышленный дизайнер. Один из основателей корпорации Apple	3
5	Предприниматель и программист, один из создателей социальной сети «ВКонтакте» и одноимённой компании, кроссплатформенного мессенджера Telegram	1

БЛОК 3. ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Python	5
2	Java	1
3	Java Script	3
4	Kotlin	4
5	HTML	2

БЛОК 4. СИМВОЛЫ В ЯЗЫКАХ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Правая угловая скобка	4
2	Апостроф	3
3	Тильда	2
4	Обратный слэш	5
5	Амперсанд	1

БЛОК 5. ГРАФИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

№	ОПИСАНИЕ	НОМЕР КАРТИНКИ
1	Поисковая система	1
2	Операционная система	2
3	Операционная система для мобильных и «умных» устройств	5
4	Антивирус	3
5	Социальная сеть	4

**ЗАДАНИЕ 2. ПРОФЕССИЯ ПРОГРАМИСТ
ЧТО? ГДЕ? КОГДА?**

По 5 баллов за каждый правильный ответ. Максимум 25 баллов

1. Пар изо рта
2. Сглазить
3. Иконки
4. Дальтонизм
5. Родина-мать зовет

**ЗАДАНИЕ 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММИРОВАНИИ
ТРИ ПОПЫТКИ.**

По 5 баллов за правильный ответ с первой попытки, 3 балла – со второй, 1 балл – с третьей. Максимум 25 баллов.

Блок 1. Игровая разработка. Супер Марио (зачет – Марио, Братья Марио)

Блок 2. Программирование в искусстве. Искусственный интеллект (зачет – нейросеть)

Блок 3. Мобильная разработка. Т9

Блок 4. Программирование роботов. Официант

Блок 5. Разработка дополненной реальности. Покемон

ЗАДАНИЕ 4.**ПРОГРАММИРОВАНИЕ: ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ**

По 1 баллу за вопросы 1-5, 4 балла на дополнительный вопрос. Максимум за блок – 10 баллов, всего 30 баллов.

ОТРЫВОК 1. ПРОШЛОЕ

№	Вопрос	Ответ
1	В какое время ежедневно немецкие вооруженные силы отправляли прогнозы погоды?	6 утра
2	Как «зовут» машину Алана Тьюринга, назначение которой было взломать код знаменитой немецкой шифровальной машины?	Кристофер
3	Сколько слов, которые значились во всех прогнозах погоды, стали «ключом» для дешифровки кода немецкой шифровальной машины?	3 слова

4	«Алфавитные » - так назывались конструктивные элементы шифровальной машины Тьюринга.	Кольца
5	На каком символе «остановилась» в кадре шифровальная машина Тьюринга?	О
6	Какое имя носил эсминец, местоположение которого было расшифровано командой Тьюринга?	Ягуар
7	Дополнительный вопрос (нет в видео): как называлась знаменитая немецкая шифровальная машина, код которой пытался взломал Тьюринг?	Энигма

ОТРЫВОК 2. НАСТОЯЩЕЕ

№	Вопрос	Ответ
1	Назовите имя человека – главного героя отрывка (говорит со сцены)	Стив Джоббс (только Стив – 0.5 балла)
2	Сколько месяцев, по словам героя отрывка, оставалось команде Apple 2 до банкротства	3 месяца
3	Сколько, по словам героя отрывка, потеряла компания «благодаря» Apple 2	1 миллиард долларов
4	Как назывался компьютер проекта Apple 2, который герой отрывка назвал «тупой консервной банкой» и «тупой коробкой»	Ньютон
5	По словам героя отрывка, открытая система Apple 2 позволяла «хакерам и соваться туда, когда захотят»	радиолюбители
6	Укажите два проекта Apple, которые по словам оппонента главного героя, «провалились»	Лиза и Макинтош (за 1 слово – 0.5 балла)
7	Дополнительный вопрос (нет в видео): В диалоге «- Я устал быть Ринго Старом, хотя знаю, что был Ленноном. - Ты думаешь, Леннон стал Ленноном, потому что вытянул жребий? Или обманул кого-то? Врезал Харрисону по голове?» Ринго Стар, Леннон, Харрисон.... Кто эти люди, о которых говорят герой?	Все они – участники группы «Биттлз» («The Beatles»)

ОТРЫВОК 3. БУДУЩЕЕ

№	Вопрос	Ответ
1	Согласно рекламе в начале отрывка, «это не просто операционная система, она обладает.....»	самосознанием
2	Укажите название операционной системы с искусственным интеллектом	ОС1
3	Каким именем назвала себя операционная система главного героя?	Саманта
4	Как зовут главного героя (только имя)	Теодор
5	За какое время операционная система изучила книгу с именами	0,02 секунды (две сотых секунды)
6	Из какого количества имен операционная система выбрала свое?	180 тысяч
7	Дополнительный вопрос (нет в видео): Какими двумя английскими буквами в международном общении принято обозначать искусственный интеллект?	Ai (Artificial intellegent)

ПРОТОКОЛ ВИКТОРИНЫ «ПРОГРАММИРОВАНИЕ И ПРОГРАММИСТЫ»

Команда	Задание 1. Соответствия. <i>Сумма баллов Макс. 25</i>	Задание 2. Что где когда. По 5 баллов за вопрос					Задание 3. Три попытки. От 1 до 5 баллов за вопрос					Задание 4. Программирование: прошлое, настоящее и будущее По 10 баллов			ИТОГО <i>Макс. 105</i>
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	
Команда 1															
Команда 2															
Команда 3															
Команда 4															
Команда 5															