

**Қостанай облысы, Жангелдин ауданы, Қарасу ауылы
“А.Байтұрсынов атындағы орта мектебі”ММ-сі**

Аты-жөні: Милахатова Айгерим
Балдиковна
Туған жылы, айы, күні: 26.09.1988
Білімі: жоғары
Педагогикалық өтілі: 3 жыл
Мамандығы: Информатика пәні
мұғалімі
Оқу орыны: Арқалық мемлекеттік
педагогикалық институты-2013
Ұстанымы: “Өзіңе сен, өзіңді алып
шығар білімің мен ақылың екі жақтан”





XXI ғасыр информатигі

Сайыстың мақсаты:

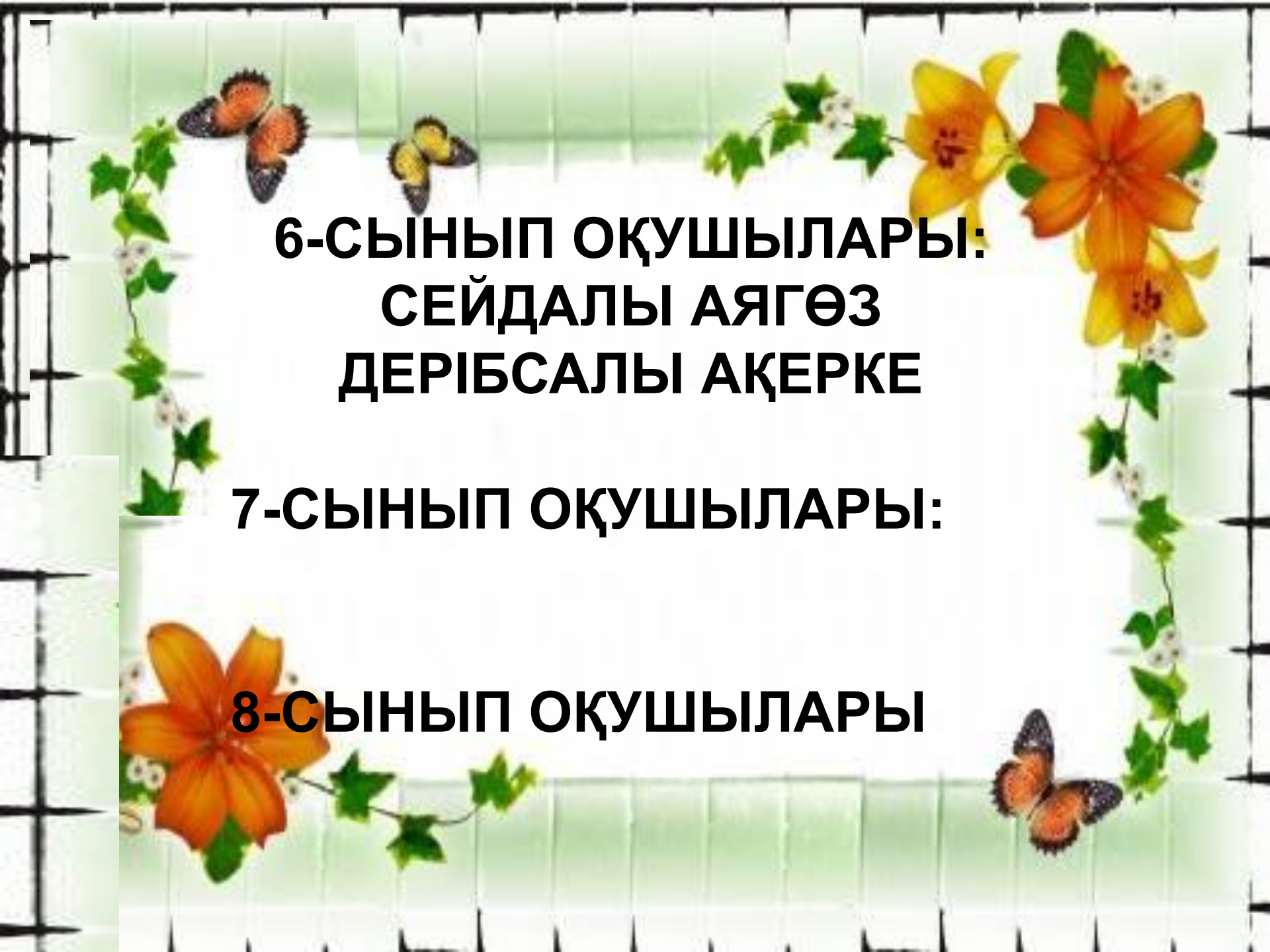
**Оқушылардың ойлауын,
компьютерлік сауаттылығы мен
іскерлігін, танымдық қабілетін,
логикалық сауаттылығын
дамыта отырып, олардың пәнге
деген қызығушылығын,
белсенділігін арттыру.**



**Бүгінгі біздің сайысымызға
қош келдіңіздер!**

**АРМЫСЫЗДАР ОСЫНДА ЖИНАЛҒАНДАР
СІЗДЕРДІ ҚЫЗЫҚТЫРАР НЕБІР СЫР БАР
РҰҚСАТ БЕРСЕ, БІЗДЕРГЕ КӨРЕРМЕНДЕР
КЕШІМІЗДІ БАСТАЛЫҚ ҚАТЫСУШЫЛАР - ДЕЙ
КЕЛЕ САЙЫСЫМЫЗДЫҢ ҚАТЫСУШЫЛАРЫМЕН
ТАНЫС БОЛЫҢЫЗДАР .**





**6-СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫ:
СЕЙДАЛЫ АЯГӨЗ
ДЕРІБСАЛЫ АҚЕРКЕ**

7-СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫ:

8-СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫ

Сайыс 6 бөлім бойынша өткізіледі.

I. бөлім. «Ойлан тап!»

II. бөлім. «Қанша тілді білесің?»

III. бөлім. «Дешифратор».

IV. бөлім. «Ғажайып алаң».

V. бөлім. «Адасқан әріптер».

VI. бөлім. «Құпия жәшік» сұрағы

**(Қатысатын оқушы 6, II бөлімнен бастап
1 оқушыдан шығарылып отырады)**

I. бөлім. «Ойлан тап!»

Бұл бөлімде сұрақ бірдей қойылады.
Қай оқушы бірінші болып қол көтереді,
сол оқушы сұрақтардың жауабын береді.

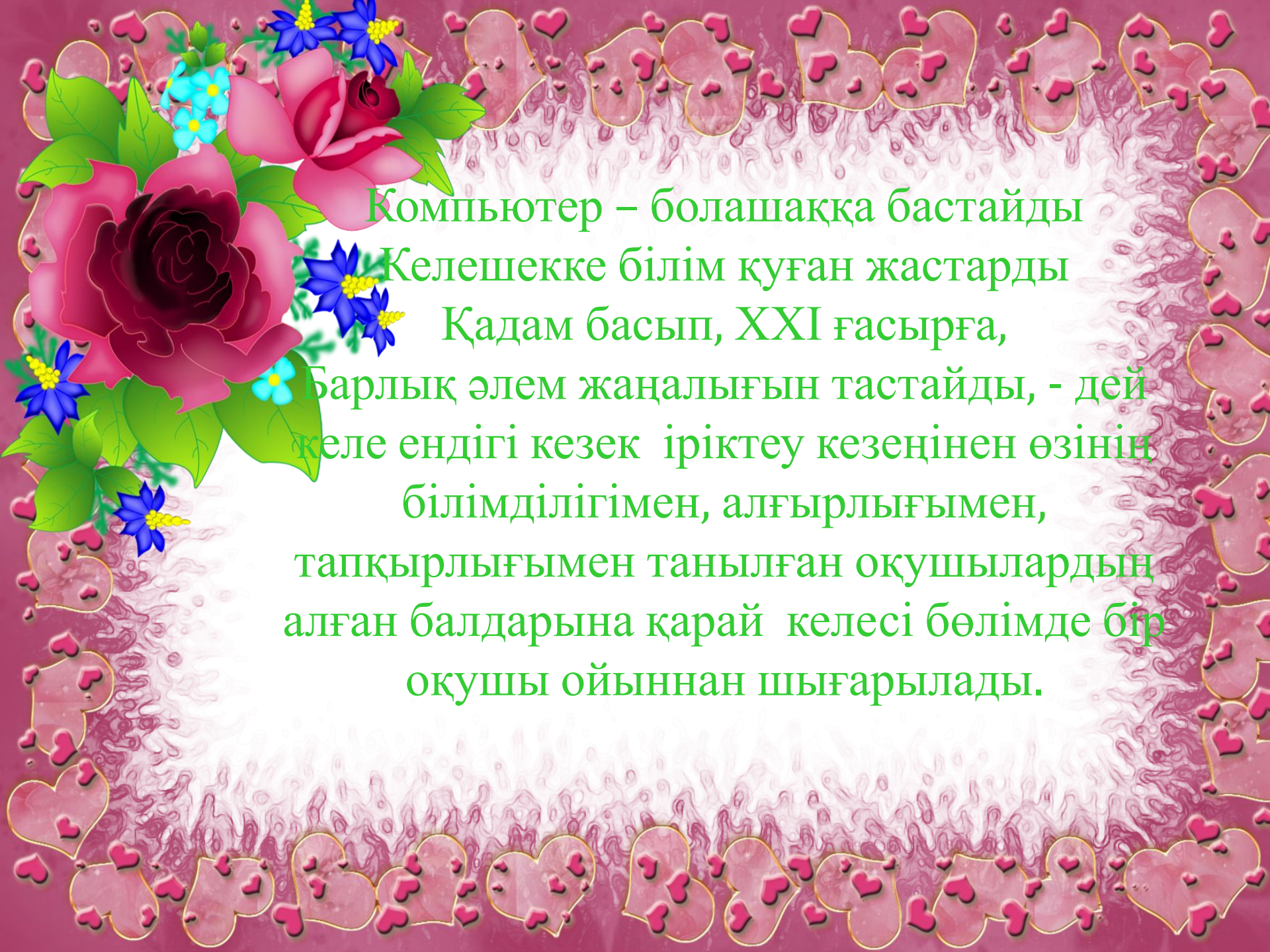
Егер сұрақтың жауабынан қателессе
онда келесі оқушы жауап беруге
мүмкіншілік бар. Әр дұрыс жауапқа 10
ұпайдан беріледі.

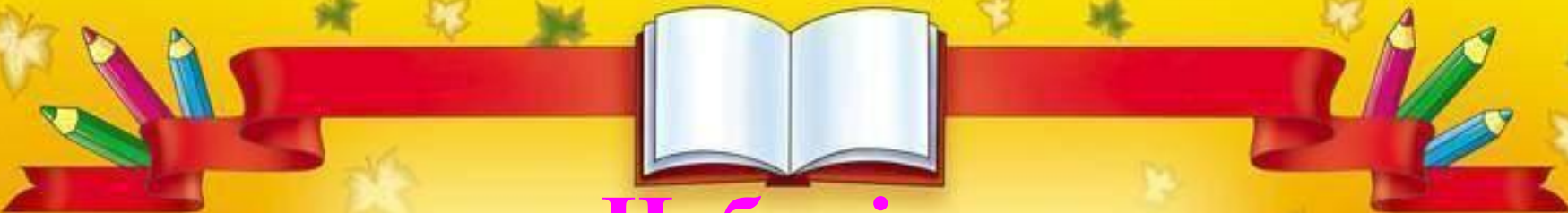
Сұрақтары:

1. Ең бірінші программа тұрған құрылғысы.....
2. Алгоритм сөзі қай есінде кімнің есіміне байланысты пайда болған?
3. Программа неше бөліктен тұрады?
4. Программамен басқарылатын аналитикалық машинаны ойлап шығарған ағылшын ғалымы...
5. АҚШ - тың IBM фирмасы қай жылдан бастап дербес компьютерлерді шығара бастады?
6. Деректерді уақытша сақтауға арналған құрылғы
7. Операциялық жүйе дегеніміз не?
8. Электронды есептеуіш машинаның даму буындары нешеге бөлінеді?
9. Дүниежүзілік компьютерлер арасындағы байланыс ортасы
10. Деректер бойынша шамамен жасы 2000 - 5000 жыл болатын құрал?
11. Алғашқы есептеу құрылғысы
12. Қазіргі ғалымдар немен есептейді?
13. Ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі
14. Интернетпен байланыс жасайтын құрылғы
15. Пернетақта дегеніміз не?
16. Компьютердің атасы кім?
17. Баспаға шығару құрылғысын не деп атайды?
18. Компьютердің негізгі құрылғыларын ата



Компьютер – болашаққа бастайды
Келешекке білім қуған жастарды
Қадам басып, ХХІ ғасырға,
Барлық әлем жаңалығын тастайды, - дей
келе ендігі кезек іріктеу кезеңінен өзінің
білімділігімен, алғырлығымен,
тапқырлығымен танылған оқушылардың
алған балдарына қарай келесі бөлімде бір
оқушы ойыннан шығарылады.





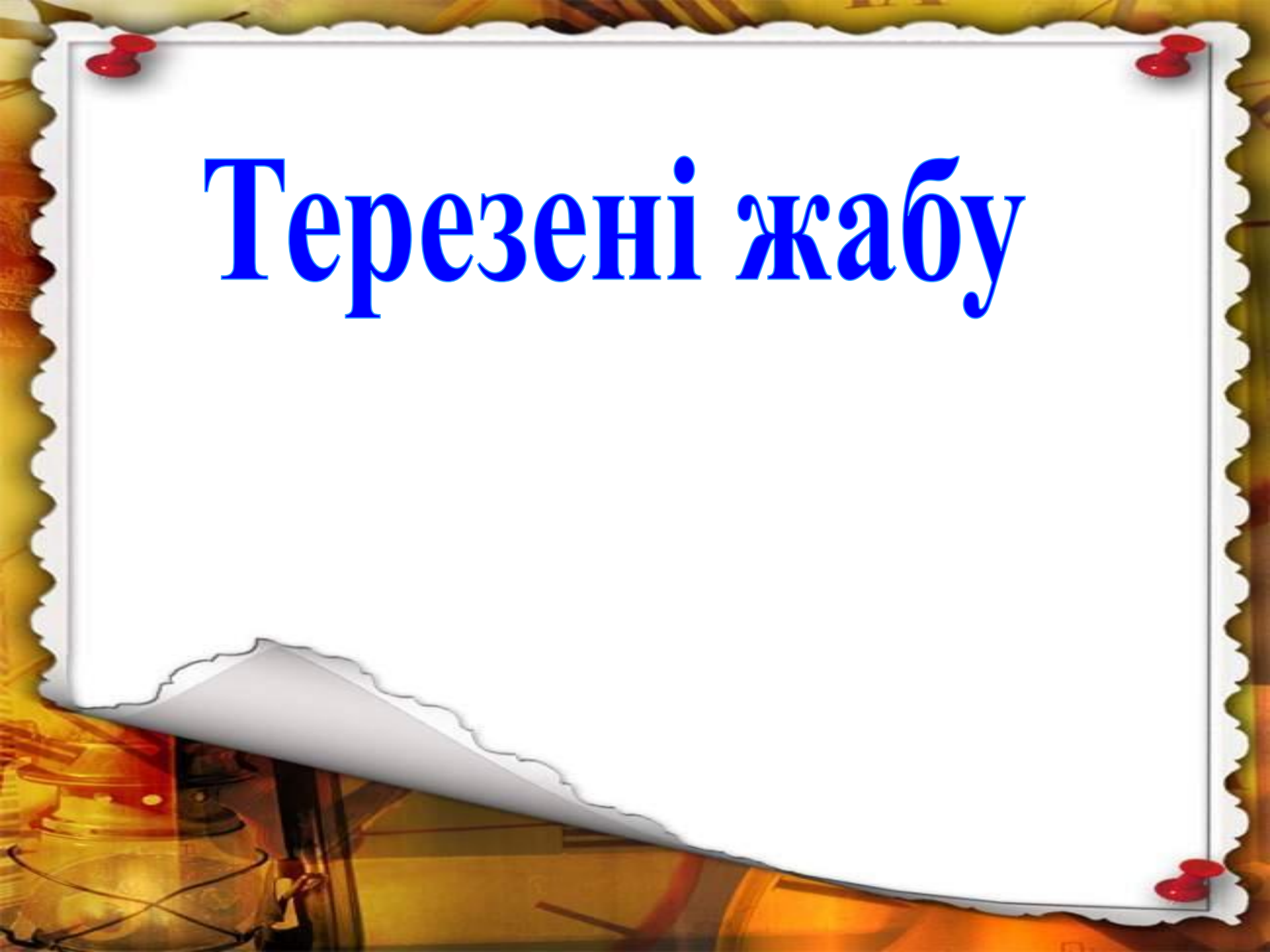
II. бөлім.

«Қанша тілді білесің?»

Қазақ, орыс, ағылшынды білсеңіз,
30 –ұпай шәкірт саған несібе- дей отырып,
ойынымыздың келесі бөлімін бастаймыз.

(Жауапты дұрыс орындаған ойыншыға-30 ұпай, 2
тілде айтқан оқушыға -20 ұпай, тек қана
қазақшасын айтса онда-10 ұпай беріледі.)





Терезені жабу

Көшіру командасы

The image features a white rectangular card with a decorative scalloped border. The card is pinned to a background of autumn leaves and a lantern with three red pushpins. The text 'Көшіру командасы' is written in a large, blue, serif font on the card. The background consists of a warm, golden-brown color palette with autumn leaves and a lantern visible in the lower-left corner.

Қиып алу командасы

Сақтау командасы

The image features a white rectangular card with a decorative scalloped border. The card is pinned to a background with three red pushpins: one at the top-left corner, one at the top-right corner, and one at the bottom-right corner. The background consists of a collage of autumn-themed elements, including yellow and orange leaves and a glowing lantern in the bottom-left corner. The card is slightly curled at the bottom-left corner, revealing a dark surface underneath. The text "Сақтау командасы" is written in a large, blue, serif font across the top half of the card.

Болдырмау командасы



Құжатты ашу



III. бөлім.

«Дешифратор».

Ойынның шарты: Әр оқушыға 4 сұрақтан қойылады. Сұраққа “иә” не “жоқ” деп жауап беру керек. Әр дұрыс жауап 10 ұпай деп саналады.



- 1. «Ақпарат» сөзі латын тілінен аударғанда түсіндіру, баяндау, мәлімет дегенді білдіреді.**
- 2. Баспаға шығару құрылғысы пернетақта деп аталады.**
- 3. Адам ақпаратты сақтай алмайды.**
- 4. Ең алғашқы ЭЕМ 1946 жылы АҚШ - та пайда болды.**
- 5. Ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі килобайт деп аталады.**
- 6. Компьютер ақпараттық процестерді жүзеге асыратын құрал.**
- 7. Тышқан ақпаратты сақтауға арналған құрылғы.**
- 8. Пернетақта компьютерге ақпаратты енгізу құрылғысы.**
- 9. Қазіргі компьютерлердің пернетақтасында 80 перне болады.**
- 10. Delete алдыңғы символды өшіру пернесі**
- 11. «Информатика» пәні ЭЕМ - нің көмегімен ақпараттарды жинау, сақтау, өңдеу заңдылықтарын зерттейтін ғылым.**
- 12. 1 Килобайт 1024 байтқа тең.**
- 13. Дисплей компьютер экранына ақпаратты шығарушы құрылғы**
- 14. Сканер ақпаратты енгізу құрылғысы.**
- 15. Электронды есептеуіш техниканың даму тарихы бірнеше буындарға бөлінеді.**
- 16. 1846 жылы Бэббидж машинасына программа жазған Ада Лавлейс.**

IV. бөлім. «Ғажайып алаң».

Бұл сайыста әр оқушы өзінің
қалаған сұрақты тандай алады.
Мұндағы берілген сұрақтар тек
пернетақтаға байланысты берілген.

20

20

20

30

30

30

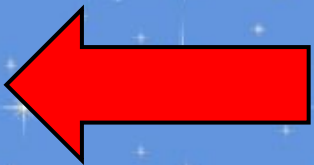
40

40

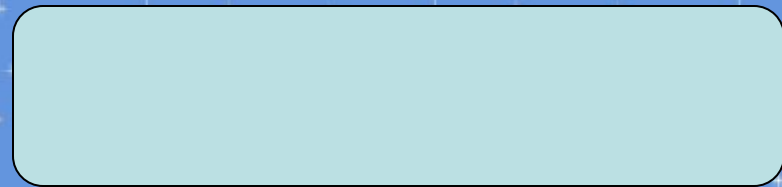
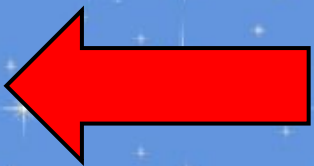
40



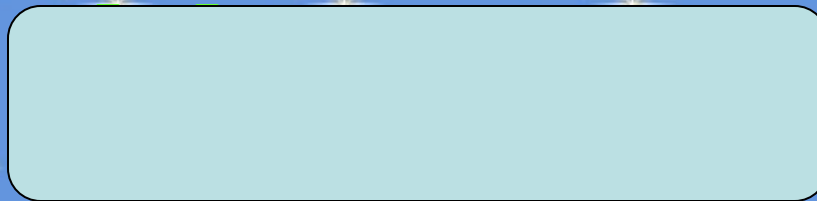
Үлкен әріппен жазуға
болатын перне.



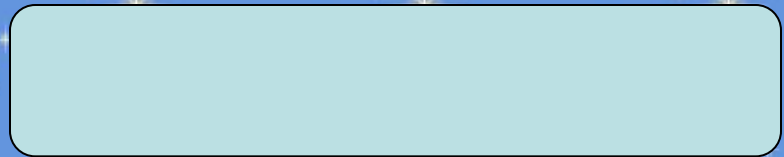
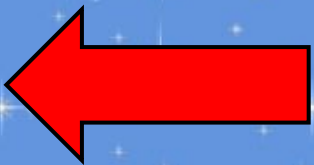
Функционалдық пернелер
саны нешеу



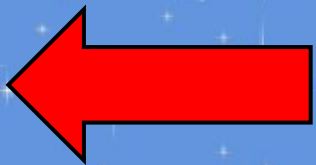
Курсорды сөздің немесе сөйлемнің
басына әкелетін перне?



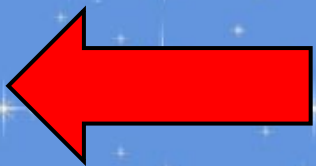
Келесі қатарға көшіруге мүмкіндік
жасайтын перне



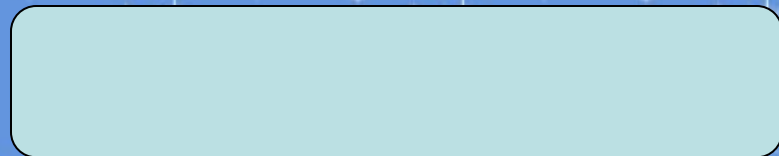
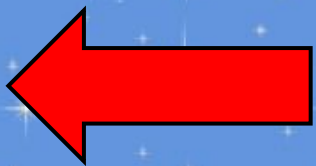
Бағдарламаны тоқтатады немесе бастапқы
қалыпқа келтіретін перне



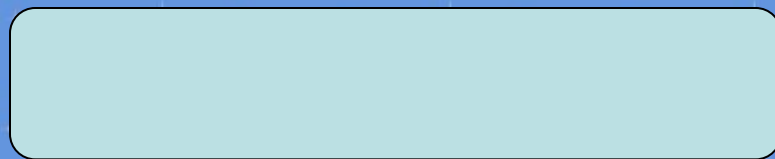
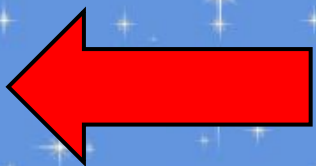
СЫЙЛЫҚ



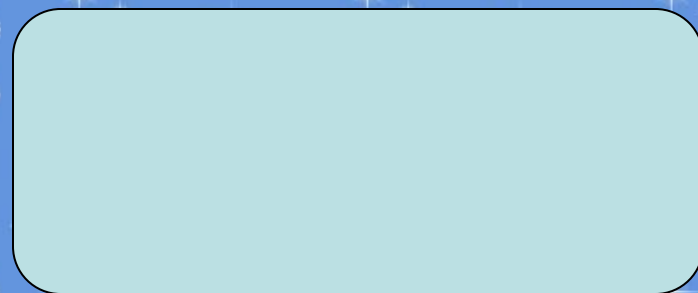
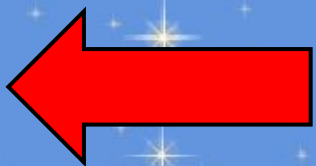
Мәліметті солға қарай
өшіретін перне.



Мәліметті оңға
өшіретін перне



Бұл пернені баспасақ санды
тере алмаймыз?



V. бөлім. «Адасқан әріптер».

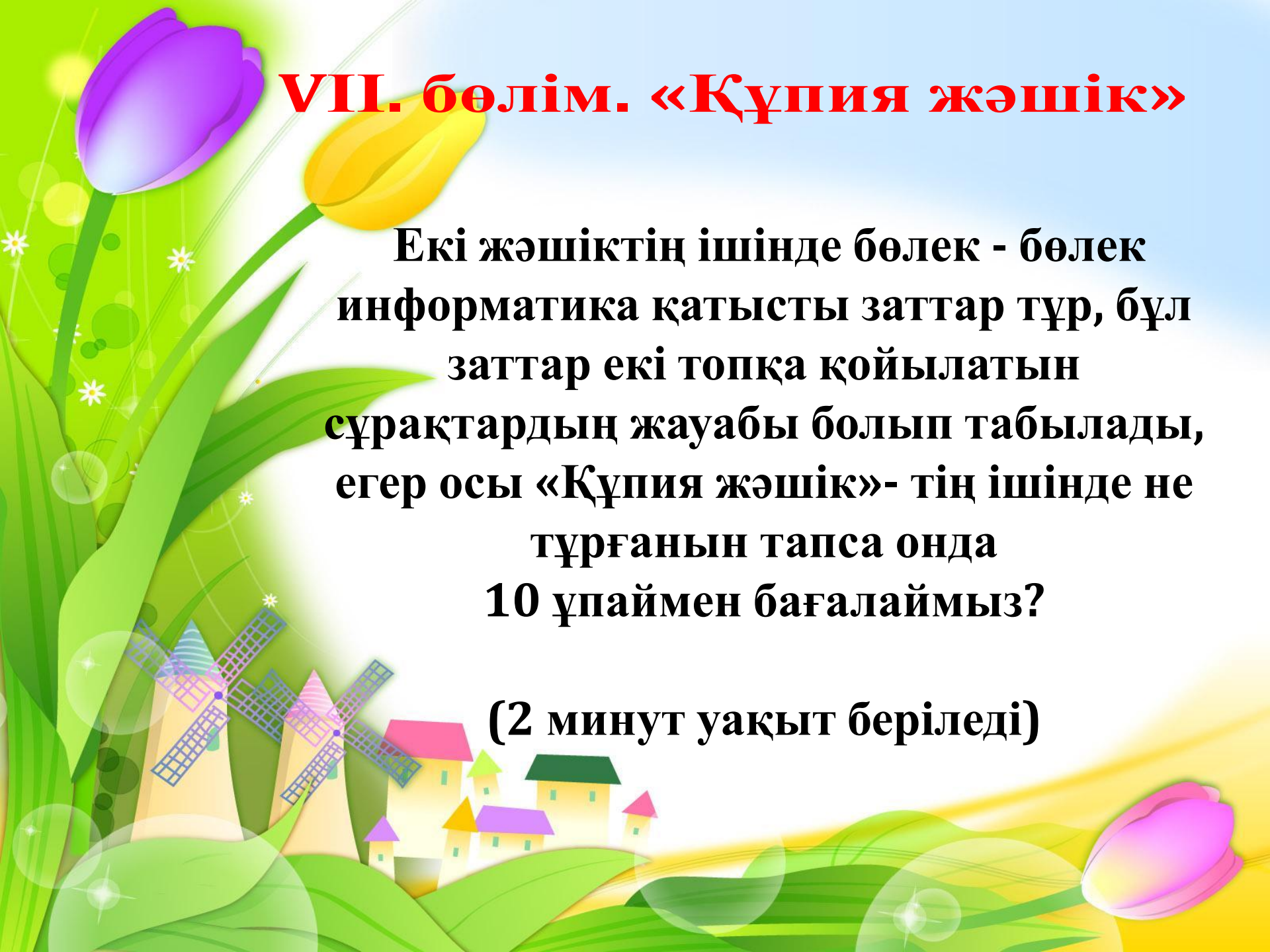
Бұл жарыс біткен жоқ
кетпейік,
Келесі бөлімге беттейік.
Бәріміз бірігіп, бас қосып,
Адасқан әріпті реттейік.

**Бұл турда оқушыларға әріп орындары
ауысып кеткен сөздер беріледі. Әр оқушы
әріптерді орындарына қою арқылы
компьютер құрылғыларының аттары
мен информатика пәніне қатысты термин
сөздер шығару керек. Әр дұрыс жауапқа
10 ұпайдан беріледі(ал орындау уақыты
1минут)**



М	Т	П	Л	О	Т	Т	Н	О	М
И	Ы	П	Р	Р	Т	Е	И	Д	Е
К	Ш	Н	И	Е	Е	Р	О	М	М
Р	Қ	А	Н	Т	Р	Н	Н	И	Т
О	Н	Т	С	Ө	З	Е	Т	Р	О
П	А	И	Б	А	Й	Т	Т	Е	З
Р	М	В	П	И	К	М	Е	Р	Е
О	Ә	И	А	Р	С	О	Ұ	А	Ф
Ц	Т	Р	И	Х	Е	Д	Я	Й	Л
Е	І	У	В	Ж	Л	И	Я	И	Ц
С	Н	С	Д	А	Ь	Ф	И	К	А
С	О	Р	А	Б	О	Н	Е	Н	Т





VII. бөлім. «Құпия жәшік»

**Екі жәшіктің ішінде бөлек - бөлек
информатика қатысты заттар тұр, бұл
заттар екі топқа қойылатын
сұрақтардың жауабы болып табылады,
егер осы «Құпия жәшік»- тің ішінде не
тұрғанын тапса онда
10 ұпаймен бағалаймыз?**

(2 минут уақыт беріледі)

1- сұрақ

1694 жылы атақты неміс математигі Лейбниц Паскальдің идеясын дамытып, өзінің механикалық есептеу машинасын арифмометрді құрастырды. Дөңгелек орнын цилиндрді қолданғанда. Бұл құрал күрделі қосу мен алу амалдарымен қоса көбейту, бөлу амалдарын квадраттау амалдарын орындайтын болды. Осы арифмометрдің негізін ала отырып орыс өнер тапқыштары П. Л. Чебышев пен В. Т. Однер қандай есептеу құралын жасады? Бұл жәшіктің ішінде қандай құрал?

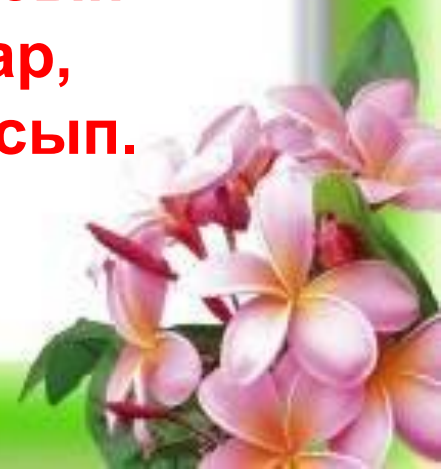
2-сұрақ

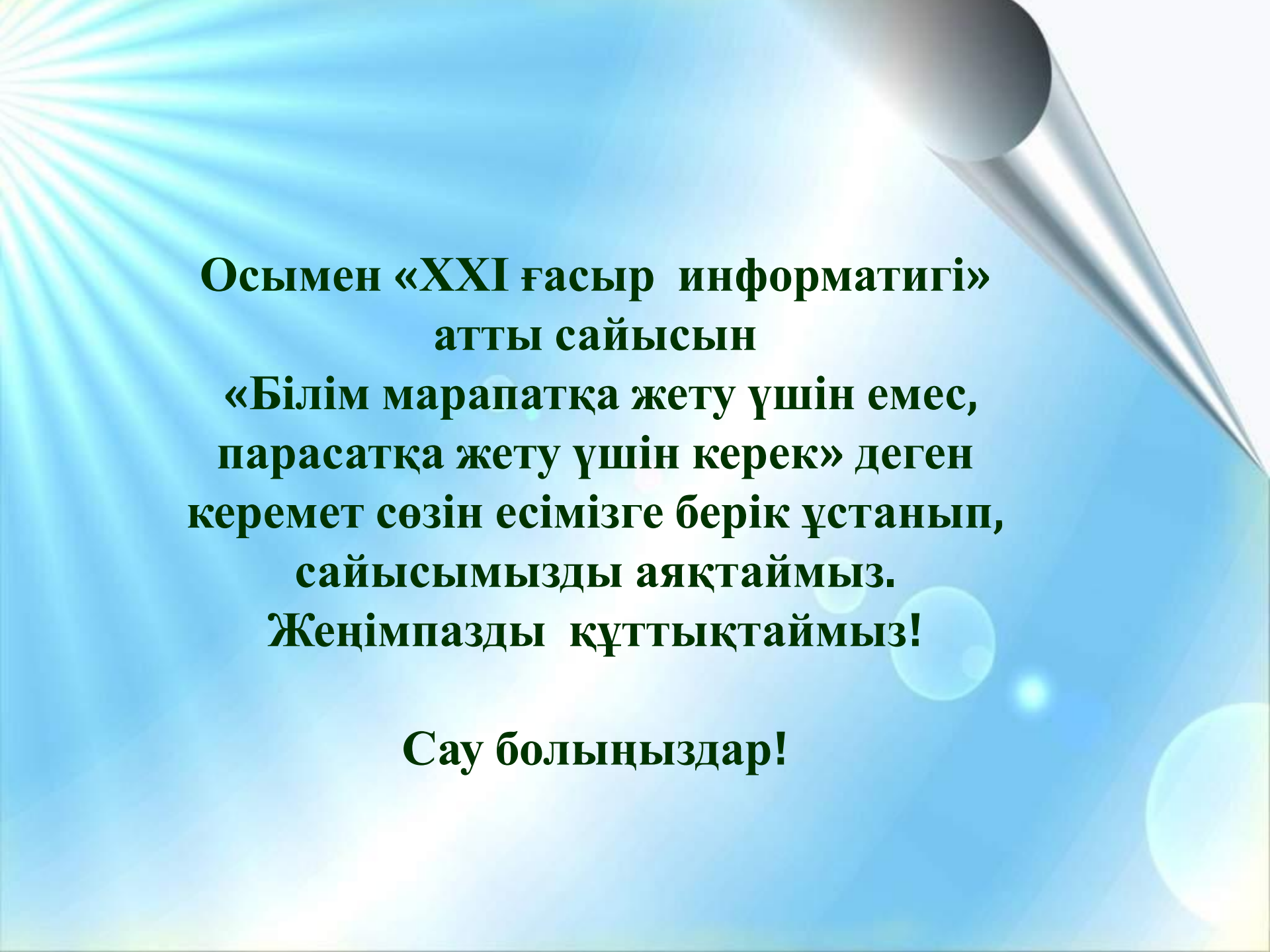
Мәлімет сақтайды, ақпарат тасиды, бұған 1 гигабайт т.б сан сәйкес келеді. Бұл не? Жәшікте қандай құрал бар?



Ойын толқын , айналған қатты ағысқа
Табылғандай танымда, жат дауыста.
Біреу озып келеді қатарынан,
Біреу қалып жатады асығыста.

Ойын толқын жатқанда асып , тасып,
Біреу мығым, біреулер шалыс басып.
Бұл ойыннан өтеді ғұлама ойлар,
Жеңсең де, жеңілсең де қалма жасып.





**Осымен «XXI ғасыр информатигі»
атты сайысын
«Білім марапатқа жету үшін емес,
парасатқа жету үшін керек» деген
керемет сөзін есімізге берік ұстанып,
сайысымызды аяқтаймыз.
Жеңімпазды құттықтаймыз!**

Сау болыңыздар!