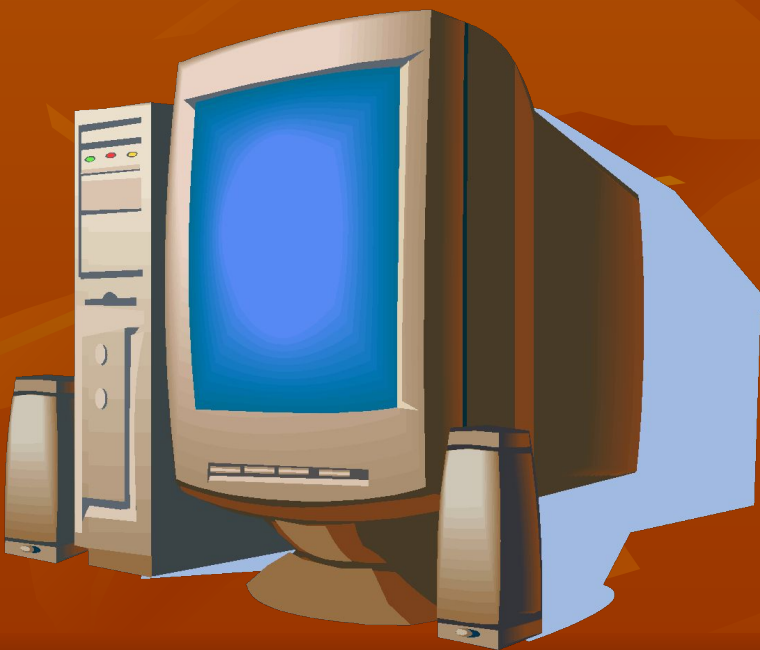


Внеклассное мероприятие по информатике «Компьютерный турнир»



Приводи, бабуля, внука,
А сестренка – братика.
Отдых, польза и наука –
Наша информатика.

Задачи урока:

■ Образовательная

- 1) Обобщить учебный материал по теме «Знакомство и работа с компьютером»;
- 2) Составить целостное представление об информатике как науке фундаментальной и практико-ориентированной;
- 3) Акцентировать внимание школьников на информационный взгляд на мир.

■ Воспитательная

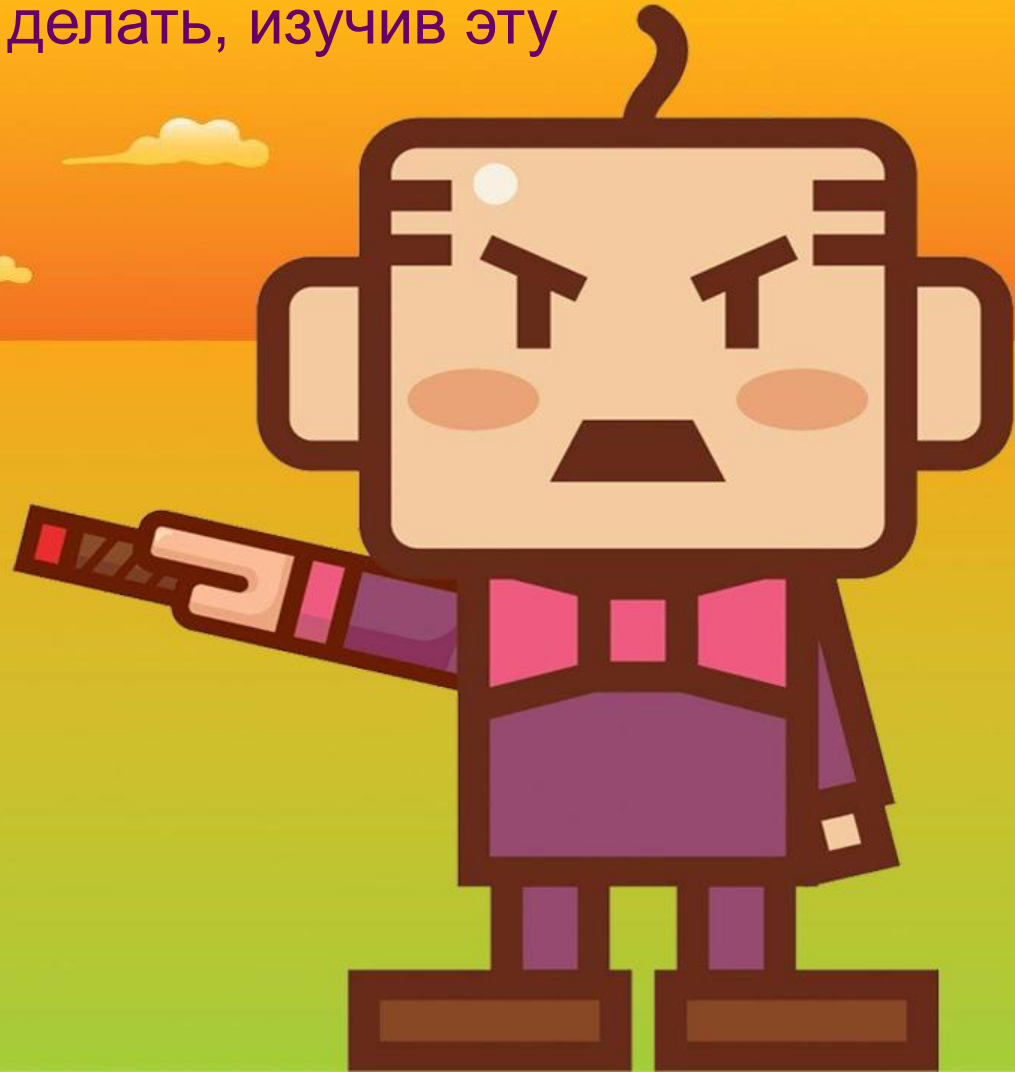
- 1) Воспитание у учащихся эстетического отношения к технике, рабочему месту;
- 2) воспитание аккуратности.

■ Развивающая

- 1) развитие навыков самостоятельной работы;
- 2) становление информационной культуры уч-ся.

Актуализация знаний

- С какими основными понятиями вы познакомились при изучении темы?
- Что вы научились делать, изучив эту тему?



Этапы игры:

- **Первый тур: разминка**
- **Второй тур: путешествие в страну ребусов**
- **Третий тур: «Лишний» термин**
- **Четвертый тур: «Составь слово»**
- **Игра со зрителями : «В одной связке»**
- **Подведение итогов. Награждение**

Первый тур: разминка

- 1 вопрос. *Что является лишним?*

1. Системный блок.
2. Клавиатура.
3. Парта.
4. Мышь.



Первый тур: разминка

- 2 вопрос. *Для чего нельзя использовать компьютер?*
 1. Для хранения информации.
 2. Для работы с информацией.
 3. Для собирания пыли.
 4. Для передачи данных.



Первый тур: разминка

- 3 вопрос. *Какое устройство в компьютере отвечает за обработку информации?*

1. мышь
2. процессор
3. клавиатура
4. мониторы.



Первый тур: разминка

- 4 вопрос. *В состав любого компьютера может входить:*

1. процессор
2. устройства ввода-вывода
3. телескоп
4. устройства памяти
5. телефон



Первый тур: разминка

- 5 вопрос. *Чтобы ввести данные, записанные на диске в оперативную память надо поместить диск...*

1. в магнитофон
2. в дисковод
3. в принтер
4. в книгу



Первый тур: разминка

- 6 вопрос. *Процессор для компьютера – это тоже самое, что для человека...*

1. желудок
2. глаза
3. уши
4. мозг
5. руки



Первый тур: разминка

- 7 вопрос. *Чтобы ввести данные в компьютер, можно использовать*

1. клавиатуру
2. громкоговоритель
3. дисковод
4. магнитофон
5. сканер



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



Второй тур: путешествие в страну ребусов



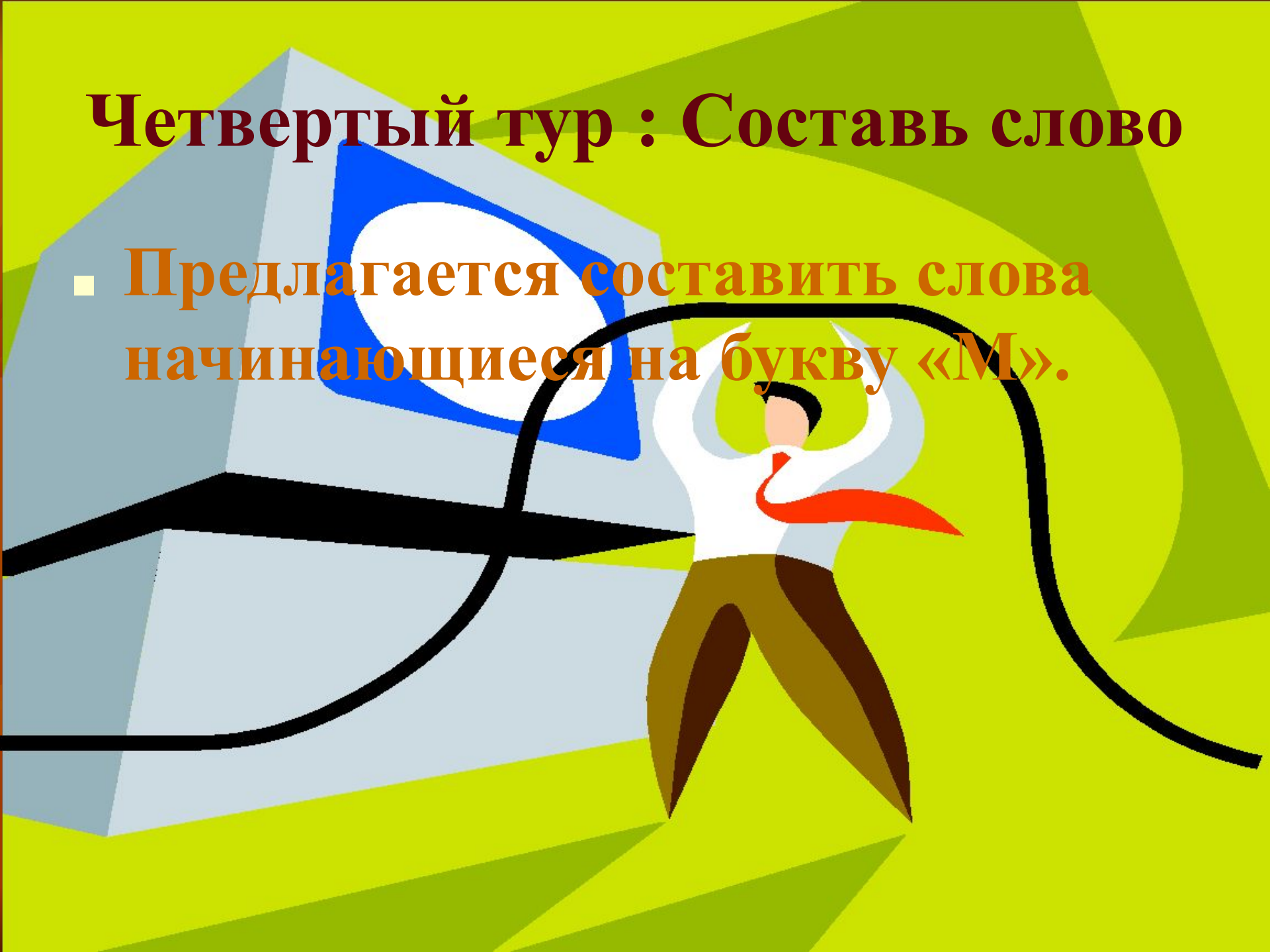
Третий тур: «Лишний» термин

(в каждой из приведенных групп терминов один является лишним, найдите его.)

- Бейсик, французский, Си, Паскаль, Ассемблер
- Драйвер, принтер, монитор, звуковые колонки
- Вирус, синус, косинус, тангенс
- Клетчатый, красный, зеленый, синий
- Арифмометр, счеты, компьютер, калькулятор, пишущая машинка
- Сантиметр, килобайт, бит, терабайт
- Сканер, регистр, клавиатура, джойстик, манипулятор «мышь»
- Альфа, мягкий знак, омега, гамма, пи
- Дискета, CD-ROM, магнитная лента, модем.

Четвертый тур : Составь слово

- Предлагается составить слова начинающиеся на букву «М».



Игра со зрителями «В одной связке»

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. Администратор | 1. сеть |
| 2. База | 2. массив |
| 3. Глобальная | 3. каталог |
| 4. Жесткий | 4. данных |
| 5. Двухмерный | 5. сети |
| 6. Математическая | 6. диск |
| 7. Виртуальная | 7. технологии |
| 8. Графический | 8. дискета |
| 9. Двоичный | 9. информации |
| 10. Алгоритм | 10. файл |
| 11. Загрузочная | 11. алгоритм |
| 12. Информационные | 12. программа |
| 13. Звуковая | 13. редактор |
| 14. Искусственный | 14. Евклид |
| 15. Кодирование | 15. модель |
| 16. Линейный | 16. интеллект |
| 17. Корневой | 17. память |
| 18. Лицензионная | 18. колонка |

Пятый тур: «Опознай пословицу»

Перед Вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

- Компьютер – лучший друг.
- Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.
- Компьютер памятью не испортишь.
- Первая программа комом.
- Семь бед – один RESET.



Подведение итогов

The background of the slide features two large, stylized yellow roses with white highlights, set against a dark teal background. The roses are rendered in a low-poly, geometric style. Dark green leaves are scattered around the roses, and a dark brown stem runs diagonally across the frame.

- Выигрывают учащиеся, которые заработали большее количество звезд.

- ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ!!!