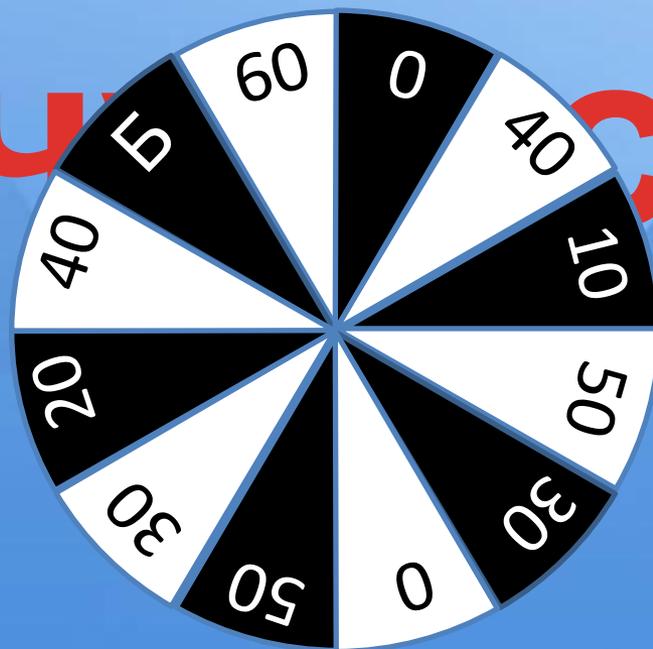


«Поле»



Аржаникова Инна Владимировна
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «ДДТ» п. Ханымей



Цель и задачи мероприятия

Проверить знания, умения навыки
учащихся.

Развивать творческие способности детей,
воспитывать чувство коллективизма.

Оборудование:

барабан, компьютер, проектор, презентация
«Поле-чудес», карточки с алфавитом, ручки.



Правила

Игры

В каждом туре побеждает тот, кто правильно назовёт слово. Слово можно назвать сразу или угадывать по буквам.

Неправильно называете букву - право игры переходит к следующему игроку. Если вы рискнёте назвать слово, но ошибётесь хоть в одной букве, покидаете игру .

Обратите внимание на секторы

+ - право открыть любую букву,

О - переход хода ,

Б - банкрот , все ваши очки сгорают,

□ - приз, если берёте приз то, покидаете игру



Игра со зрителями



1 тур

2 тур

3 тур

Финальная
игра

Супер игра



1 тур

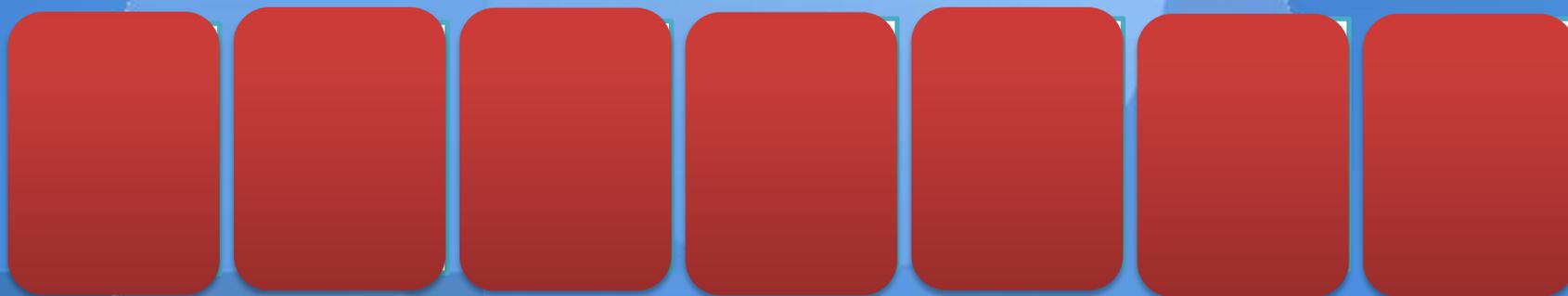


Игра со зрителями

- Перемещающийся значок на экране монитора. **Курсор**
- Отношение длины линии на карте, чертеже, рисунке к подлинным размерам объекта или предмета. **Масштаб**
- Образ значка, на который можно ссылаться, как на сам значок. **Ярлык**



2 тур



Игра со зрителями

- Небольшой переносной компьютер в виде плоского чемоданчика. **Ноутбук**
- Наименьший элемент изображения, имеющий такие характеристики, как цвет, яркость и др. **Пиксель**
- Человек, работающий на компьютере. **Пользователь**



3 тур



Игра со зрителями

- Отступ в начальной строке текста **Абзац**
- Окно, в котором в данный момент ведётся работа **Активное окно**
- Последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи **Алгоритм**



Финальная игра



Игра со зрителями

- Часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации. **Буфер обмена**
- Меню, представленное на экране лишь заголовком. **Вложенное меню**
- Кнопка для переключения раскладки клавиатуры и вызова языковой панели. **Индикатор клавиатуры**



Супер игра



Молодцы творческих успехов

