

Турнир: «Знатоки информатики» среди 7-х классов (Слайд 1)

Цели мероприятия:

- развитие сообразительности, любознательности, логического мышления;
- укрепление памяти учащихся;
- развитие познавательной активности;
- повышение информационной культуры учащихся, интереса к предмету «Информатика и ИКТ».
- воспитание ответственного отношения к коллективной деятельности;
- содействие воспитанию умения общаться.

Методы обучения:

- создание ситуации взаимопомощи;
- создание ситуации успеха;
- поощрение.

Оборудование:

- табло для учёта очков;
- презентация с заданиями турнира
- мультимедийный проектор;
- персональный компьютер;
- секундомер.

План мероприятия

1. Конкурс «Разминка».
2. Конкурс капитанов.
3. Конкурс «Верить, не верить».
4. Конкурс «Опознай пословицу».
5. Конкурс «Кто больше».
6. Подведение итогов.
7. Награждение.

Сначала жеребьёвка определит, какая команда будет первой приветствовать нас с вами.

Итак, первой будет открывать наш турнир команда....

Представление жюри:...

1. Конкурс «Разминка» (Слайды 2-23)

На слайде располагаются клетки с числами 5, 10, 15 (стоимость вопроса в баллах). Участники команд по очереди делают щелчок мышью по соответствующей клетке (на слайде появляется вопрос). В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов. При любом ответе ход переходит к команде-сопернице.

На размышление команде дается до 20 секунд (для вопросов сложностью 5 и 10 баллов) или 30 секунд (для вопросов сложностью 15 баллов). По мере выбора клеток командами они удаляются из рядов.

Вопросы:

5 баллов

- 1) Какая система обеспечивает работоспособность компьютера? (*Операционная*)
- 2) Популярный среди школьников вид компьютерных программ? (*Компьютерные игры*)
- 3) Взломщик компьютерных программ (*Хакер*)
- 4) Указатель местоположения на экране (*Курсор*)
- 5) Проблема, которую необходимо решить (*Задача*)
- 6) Начинаящий пользователь компьютера (*Новичок*)
- 7) Как называется человек - фанат компьютерных игр (*Геймер*)
- 8) Ноль или единица в информатике (*Бит*)
- 9) «Мозг» компьютера (*Процессор*)

10 баллов

- 1) Что больше: 1024 Кб или 1 Мб? (*Величины равны*)
- 2) Какой объем информации в слове КЛАВИАТУРА? (*10 байт*)
- 3) Устройство ввода информации в память компьютера с бумажного носителя (*Сканер*)
- 4) Назовите слово, противоположное слову «ВИРТУАЛЬНЫЙ». (*Реальный*)
- 5) В какой стране впервые появилось слово «компьютер». (*Англия. В Англии компьютером раньше называли человека, чья деятельность была связана с расчетами*)

15 баллов

- 1) Специалист, «оживляющий» компьютер? (*Программист*)
- 2) Изображаемый на экране список объектов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант. (*Меню*)
- 3) Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера? (*Драйвер*)
- 4) Как еще называют внешние устройства компьютера? (*Периферийные*)
- 5) Переставьте буквы слов ГРАММ и ПОРА и получите слово, связанное с информатикой (*Программа*)
- 6) Элементная база ЭВМ I поколения (*Электронная лампа*)

Учет набранных баллов ведет жюри.

2. Конкурс капитанов (Слайд 24)

Конкурс проводится в формате игры «Города». Ведущий называет исходное слово «КОМПЬЮТЕР», а далее капитаны по очереди называют слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны иметь отношение к предмету

«Информатика и ИКТ» (термины, понятия, устройства компьютера, единицы измерения информации, программное обеспечение компьютера и т.п.). За каждое верно названное слово капитан получает 1 балл. Если капитан не знает слово или ответ затянулся (прошло более 30 секунд), то ход передается следующему игроку.

На конкурс отводится 7 минут.

3. Конкурс «Верить, не верить» (Слайды 25-35)

Ведущий произносит утверждение, а участники команд должны согласиться с ним или не согласиться.

- 1) Верите ли вы, что элементной базой ЭВМ второго поколения являются электронные лампы? (*Нет - транзисторы*)
- 2) Верите ли вы, что были первые модели персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий диск? (*Да*)
- 3) Верите ли вы, что создателем языка программирования Паскаль является Блез Паскаль? (*Нет*)
- 4) Верите ли вы, что компьютерные вирусы появились в 2000 году? (*Нет*)
Первый в мире компьютерный вирус «родился» в 1981 году.
- 5) Верите ли вы, что в Великобритании есть город Винчестер? (*Да*)
- 6) Верите ли вы, что для доступа к свойствам объектов используется контекстное меню? (*Да*)
- 7) Верите ли вы, что после операции, называемой дефрагментацией, объем свободного места на диске станет больше? (*Нет*)
- 8) Верите ли вы, что производительность компьютера в первую очередь зависит от производительности памяти? (*Нет – процессора*)
- 9) Верите ли вы, что основным элементом управлением рабочего стола является кнопка Пуск? (*Да*)
- 10) Верите ли вы, что одной из главной функций компьютера является передача информации? (*Нет – обработка*)

4. Конкурс «Опознай пословицу» (Слайды 36-37)

ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не заглядывают
В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со свои самоваром не ездят
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что упало, то пропало
Вирусов бояться - в Интернет не ходить.	Волков бояться, в лес не ходить
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит
Не дорога программа, дорог алгоритм.	Не дорог подарок, дорого внимание
По компьютерам встречаются, по программам провожают.	По одежде встречаются, по уму провожают
Не Интернетом единым жив процессорный мир	Не хлебом единым жив человек
На то и хакеры в Интернете, чтоб Касперский не дремал	На то и щука в реке, чтоб карась не дремал

5. Конкурс «Кто больше» (Слайд 38)

Каждой команде в течение 2 минут ведущий задает вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Вопросы для команды 7 А класса

1. Печатающее устройство. (*Принтер*)
2. Список, из которого нужно выбрать команду. (*Меню*)
3. Сколько байт составляет 1 Кбайт. (*1024*)
4. Программа для обслуживания периферийного устройства. (*Драйвер*)
5. Графическая метка на экране монитора, указывающая место ввода текущего символа. (*Курсор*)
6. Электронная страница в презентации (*Слайд*).
7. Какая кнопка мыши называется дополнительной? (*Правая*)
8. Наука, изучающая технологию сбора, хранения, обработки и передачи информации. (*Информатика*)
9. Древние счёты. (*Абак*)
10. Устройство, на которое выводится информация. (*Монитор*)
11. Сколько цветов имеет монохромный дисплей (*2*)
12. Это устройство отвечает за выполнение всех арифметических операций в компьютере. (*Процессор*)
13. Системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. (*Корзина*)
14. Продолжите ряд: байт, килобайт, мегабайт, ... (*Гигабайт*)
15. Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем. (*Файл*)

Вопросы для команды 7 Б класса

1. Запоминающее устройство. (*Память*)
2. В компьютере он бывает гибкий, жесткий, оптический. (*Диск*)
3. Это устройство сохраняет информацию в компьютере даже при его выключении и может хранить её в течение ста лет. (*Винчестер*)
4. Именно она обеспечивает совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляет доступ к его ресурсам (*Операционная система*).
5. Продолжите ряд: системный блок, монитор, мыш,...
6. Значок с маленькой стрелочкой в левом нижнем углу, является ссылкой на какой-либо объект Windows. (*Ярлык*)
7. Сколько бит составляют 1 байт. (*8*)
8. Последовательность команд для компьютера. (*Программа*)
9. Устройство для автоматической обработки информации. (*Компьютер*)
10. Энергонезависимый тип памяти, позволяющий хранить данные в микросхемах. (*Флеш-карта*)
11. Растровые графические изображения формируются из ... (*Пикселей*)
12. Последовательность символов, которую пользователь использует для доступа к компьютеру, программе или данным. (*Команда*)
13. Сколько бит составляет 10 байт. (*80*)
14. Современные модели этих устройств подключаются к компьютеру без помощи кабеля (*Мышь, клавиатура*).
15. Сведения об окружающем нас мире. (*Информация*)

6. Подведение итогов.

7. Награждение.

Список использованной литературы

1. Энциклопедический словарь. Информатика. М.: Наука, 2005 г.

	Компьютерные гении	Процессоры
Конкурс «Разминка»		
Конкурс капитанов		
Конкурс «Веришь, не веришь»		
Конкурс «Опознай пословицу»		
Конкурс «Кто больше».		
Подведение итогов.		