**Игра по информатике "Брейн-ринг", 7-й класс**

Подготовил учитель информатики Блохина Любава Александровна

"Научиться можно лишь тому, что любишь, и чем глубже и полнее должны быть знания, тем сильнее, могучее и живее должна быть любовь."

И. В. Гете

**Цель:**

* повторить и обобщить знания по информатике;
* развитие логического мышления; познавательного интереса, творческой активности учащихся;
* связать информатику с другими предметами;
* воспитывать уважение к сопернику, стойкость, волю к победе, находчивость, умение работать в команде.

**Оборудование:**

* компьютер;
* мультимедийный проектор;
* экран;
* компьютерная программа MS PowerPoint;
* файл с презентацией, демонстрирующий тексты вопросов и заданий

**Ход игры:**

Программа-презентация демонстрирует на экране название игры и вопросы и счет.

Учитель: Сегодня мы с Вами проводим игру “Брейн-ринг”. Для этого каждый класс создал команду, состоящую из самых умных и эрудированных ребят.

Приветствуем наших игроков.

Игру будет судить строгое, но справедливое жюри в лице: *(нужно представить)*

Правила игры следующие:

Игра проводится в три тура. За каждый правильный ответ в каждом туре Вы получаете по баллу. Та команда, которая наберет больше всего баллов, станет победителем в этой игре. На обдумывание вопроса дается 1 минута. Команда может ответить раньше, подав сигнал о готовности (это может быть звуковой сигнал или просто поднятая рука).

Для того, чтобы успешно пройти все испытания, Вам потребуются все Ваши знания по информатики. Ваши логические рассуждения и смекалка помогут вам выиграть.

В добрый путь!

Приветствие: команды получили домашнее задание – представить свои команды с использованием презентации. Потом можно выбрать лучшее представление и наградить каким-нибудь подарком или добавлением баллов той или иной команде.

**1 тур.
“Блиц-опрос”.
Девиз: “Торопись, да не ошибись”.**

Каждой команде поочередно задаются вопросы, на которые они дают ответы. Ответы вы должны давать быстро. Если какая-то команда на вопрос не ответила, то ответить имеет право та команда, которая первая поднимет руку. (*Количество вопросов можно регулировать самим).*

*Вопросы к туру:*

1. Что можно приготовить, но нельзя съесть? *(уроки)*
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? *(все месяцы)*
3. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? *(число “6”)*
4. Какой рукой лучше размешивать чай? *(лучше это делать ложкой)*
5. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? *(веревка не была ни к чему привязана)*
6. Какое женское имя состоит из двух букв, которые дважды повторяются? *(Анна)*
7. Какое колесо автомобиля не вращается во время движения? *(запасное)*
8. Что принадлежит вам, однако другие им пользуются чаще, чем вы? *(имя)*
9. Какая единственная птица способна летать хвостом вперед? *(колибри)*
10. Изготовление, какого продукта никогда не удается с первой попытки? (*первый блин комом*
11. Какое вещество в земных условиях может существовать в трех агрегатных состояниях? *(вода)*
12. Как называется правильный четырех угольник? *(квадрат*
13. *)*Какой угол образуют часовые стрелки, когда на часах 6 часов? *(1800)*
14. Как называется самое большое созвездие на небе Северного полушария, состоящее из 7 видимых глазами звезд?*(Большая медведица)*
15. Какую процедуру народная мудрость советует совершить 7 раз, прежде чем один раз совершить другую? *(7 раз отмерь, а один раз отрежь)*
16. Какой инструмент объединят в себе фортепьяно и гармонь? *(аккардион)*
17. Как называются графические знаки для записи музыкальных звуков? *(ноты)*
18. Какой знак нужно поставить между числами 5 и 6, чтобы получилось число больше пяти, но меньше шести? *(запятую)*
19. Цель решения уравнения? *(найти ответ)*

**2 тур.
“Вопрос - ответ”.
Девиз: “Тише едешь – дальше будешь”.**

Затем учитель демонстрируется вопрос или задание. Отвечает та команда, которая раньше поднимет руку. Если команда отвечает неправильно, то право ответа предоставляется другой команде. Когда ни одна команда не ответит правильно, очко переходит в следующий тур, т.е. при правильном ответе на следующий вопрос команда получает уже два очка и т.д.

1. Без чего не могут обойтись математики, барабанщики, охотники? *(дробь)*
2. Каким текстовым редактором наиболее часто пользуются при работе на компьютере? *(Word)*
3. Самая наименьшая единица количества информации. *(бит)*
4. Назовите устройства, которые служили для облегчения вычислений.

*( Абак, счеты, суан-пан, логарифмическая линейка, арифмометр, калькулятор.)*

1. Когда появился манипулятор типа “мышь”, то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа.

*(“Колобок” (источник – Математический энциклопедический словарь, 1988 г.)*

1. Искомые термины – элементы компьютера.
* Этот процесс орнитологи называют миграцией.
* Потом они торжествовали и радовались, как дети.
* По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули в угол.

***(****1) Процессор; 2)Монитор; 3)Мышка.)*

1. Предмет, процесс или явление, имеющее уникальное имя и представляющее собой единое целое, называют *(объектом)*
2. Моделирование – это *(Процесс замены реального объекта (процесса, явления) моделью, отражающей его существенные признаки с точки зрения достижения конкретной цели.)*
3. Натурное (материальное) моделирование – это (*Моделирование, при котором в модели узнается моделируемый объект, то есть натурная (материальная) модель всегда имеет визуальную схожесть с объектом-оригиналом.)*
4. К какому виду модели можно отнести формулу нахождения корней квадратного уравнения. (математическая)
5. Разгадайте ребус 

*(информация)*

**3 тур.
“Ты мне – я тебе”.**

В этом туре ребята должны задавать по одному, заготовленному заранее, вопросу каждой команде. В конце этого тура баллы получает та команда, которая правильно ответила на какой-либо вопрос и та команда, которая задала самый оригинальный и интересный вопрос.

**Подведение итогов.**