**«Клуб юных информатиков»**

**Игра «Счастливый случай»**

**Цели:**

* обобщение знаний учащихся по информатике.
* развитие познавательных процессов, память, воображение, логического мышления, внимательность, наблюдательность, сообразительность;
* повышение интереса учащихся к нестандартным задачам и к учебному предмету,
* формирование положительного мотива учения и умения работать в паре.

**Организация мероприятия:** игру ведет учитель. Класс делиться на 2 группы по 5-8 человек. Остальные учащиеся, становятся болельщиками. Игру начинает группа, которая ответила первой на вопрос «Что такое информация?», запасной вопрос «Как расшифровывается ЭВМ».

***Оценка гейма:*** ответ группы – 2 балла, ответ болельщиков – 1 балл, ответ соперника – 1 балл.

**Оборудование:** компьютер, мультимедиапроектор.

***Ход мероприятия***

**Гейм 1: «Гонка за лидером»**

***Вопросы 1 группе:***

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (*информатика*)
2. Порядковый номер байта называется …(*адресом*)
3. Устройство ввода информации. (*клавиатура*)
4. Набор символов алфавита русского языка называется … (*Кириллица*)
5. Сколько байт в одном Килобайте? (*1024*)
6. Устройство ввода информации непосредственно с листа в компьютер. (*сканер*)
7. Способ записи чисел с помощью заданного набора специальных знаков. (*система* *счисления*)
8. Минимальная единица измерения количества информации. (*бит*)
9. Выводимы на экран список, из которого пользователь может выбирать нужные ему элементы. (*меню*)
10. Файлы сгруппированы в … (*папки*).
11. Пересылка данных с носителя информации в основную память. (*загрузка*)

***Вопросы 2 группе:***

1. Универсальное электронное устройство обработки информации. (*компьютер*)
2. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. (*курсор*)
3. Способ общения программы с пользователем. (*пользовательский интерфейс*)
4. Центральное обрабатывающее устройство компьютера. (*процессор*)
5. Манипулятор, устройство ввода. ( *компьютерная мышь*)
6. Порядковый номер символа в машинном алфавите. (*код*)
7. Сколько бит в одном байте? (*8)*
8. Программы для подключения внешних устройств. (*драйверы*)
9. Совокупность программ, хранящихся на всех устройствах долговременной памяти компьютера. (*программное обеспечение*)
10. Программа, которая может приписывать себя к другим программам. (*вирус*)

**Гейм 2: «Заморочки из бочки»**

1. ***Ребусы.*** Пары вытягивают по два ребуса.

 

*(Компьютер) (Винчестер)*

* *

*(Накопитель) Информатика*

1. ***Склейка слов***.

С помощью компьютера можно решать различные задачи, в их числе - обработка текстов.

Соедините слова первого столбика со словами второго так, чтобы получилось новое слово.

|  |  |
| --- | --- |
| ПАР | КОН |
| ДИСК | АЗИЯ |
| КОМ | ОСА |
| КИПА | УС |
| ГИМН | ОВОД |
| БОЙ | ПОТ |
| ПОЛ | РАК |
| БАЛ | КОСТЬ |
| ПРИЗ | РИС |

*(Парус, дисковод, компот, кипарис, гимназия, балкон, призрак, полоса, бойкость)*

1. ***Ассоциации***.

Какие ассоциации возникают у вас, когда вы слышите слово …? Каждый игрок получит слово. С помощью мимики и жестов, не произнося ни единого слова, должен показать ассоциации связанные с этим словом. Целью остальных является разгадывание слова. *(Память, компьютерная мышь, клавиатура, коврик для компьютерной мыши, джойстик)*

1. ***Установите очередность***.

Расположите средства работы с информацией в порядке их появления. При правильной записи из букв, под которыми они записаны, сложатся слова, обозначающие материальные носители информации.

1. **Е)** книга, **К)** грампластинка, **Л)** магнитная лента, **С)** манускрипт, **Т)** берестяная грамота, **О)** аудиокомпакт – диск. (*Стекло*)
2. **А)** фломастер**, Г)** шариковая ручка, **И** графитный карандаш, **К)** стилос, **Н)** гусиное перо. (*Книга*)

**Гейм 3: «Ты мне - я тебе»**

Пары обмениваются вопросами (по 2 вопроса от группы).

**Гейм 4: «Найди пару»**

Найди пару и объясни значение. Команды отвечают по очереди.

|  |  |
| --- | --- |
| ПРОГРАММНОЕ | ОБЕСПЕЧЕНИЕ |
| ОПЕРАЦИОННАЯ | СИСТЕМА |
| ИМЯ | ФАЙЛА |
| ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ | ИНТЕРФЕЙС |
| ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ | ТЕХНИКА |
| ЛАЗЕРНЫЙ | ДИСК |

**Гейм 5: «Гонка за лидером»**

***Вопросы 1 группе:***

1. Прикладная программа, позволяющая создавать текстовые документы на магнитном носителе, редактировать их. (*Текстовый редактор*)
2. Магнитный диск для хранения информации в персональном компьютере. (*винчестер*)
3. Перемещающийся по экрану. (*курсор*)
4. Объекты, с которыми работает текстовый редактор. (*символы*)
5. Внесение любых изменений в набранный текст. (*редактирование*)
6. Ячейка памяти, хранящая один двоичный знак. (*бит*)
7. Указание на последовательность действий, которую должен выполнить компьютер. (*программа*)
8. Манипулятор ручного управления курсором. (*мышь*)

***Вопросы 2 группе:***

1. Элемент клавиатуры. (*клавиша*)
2. Печатающее устройство. (*принтер*)
3. Знания, получаемые из различных источников. (*Информация*)
4. Действия, выполняемые с информацией. (*информационные процессы*)
5. Совокупность программ для функционирования аппаратуры компьютера и других программ. (*операционная система*)
6. Знаковая система представления информации. (*язык*)
7. Устройство для работы с дисками. (*дисковод*)
8. 8 бит информации (*1 байт*)

**Подведение итогов.**

Источник:

Клуб веселых информатиков: занимательные уроки, внеклассные мероприятия/ авт.сост. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. – Волгоград: учитель, 2009г.

Карточки:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПРОГРАММНОЕ | | ОБЕСПЕЧЕНИЕ | | |
| ОПЕРАЦИОННАЯ | | СИСТЕМА | | |
| ИМЯ | | ФАЙЛА | | |
| ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ | | ИНТЕРФЕЙС | | |
| ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ | | ТЕХНИКА | | |
| ЛАЗЕРНЫЙ | | ДИСК | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
| ПАР | КОН | | ПАР | КОН | |
| ДИСК | АЗИЯ | | ДИСК | АЗИЯ | |
| КОМ | ОСА | | КОМ | ОСА | |
| КИПА | УС | | КИПА | УС | |
| ГИМН | ОВОД | | ГИМН | ОВОД | |
| БОЙ | ПОТ | | БОЙ | ПОТ | |
| ПОЛ | РАК | | ПОЛ | РАК | |
| БАЛ | КОСТЬ | | БАЛ | КОСТЬ | |
| ПРИЗ | РИС | | ПРИЗ | РИС | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Е)** книга | **Е)** книга |
| **К)** грампластинка | **К)** грампластинка |
| **Л)** магнитная лента | **Л)** магнитная лента |
| **С)** манускрипт | **С)** манускрипт |
| **Т)** берестяная грамота | **Т)** берестяная грамота |
| **О)** аудиокомпакт – диск | **О)** аудиокомпакт – диск |
|  |  |
|  |  |
| **А)** фломастер | **А)** фломастер |
| **Г)** шариковая ручка | **Г)** шариковая ручка |
| **И** графитный карандаш | **И** графитный карандаш |
| **К)** стилус | **К)** стилус |
| **Н)** гусиное перо | **Н)** гусиное перо |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ПАР | КОН | ПАР | КОН |
| ДИСК | АЗИЯ | ДИСК | АЗИЯ |
| КОМ | ОСА | КОМ | ОСА |
| КИПА | УС | КИПА | УС |
| ГИМН | ОВОД | ГИМН | ОВОД |
| БОЙ | ПОТ | БОЙ | ПОТ |
| ПОЛ | РАК | ПОЛ | РАК |
| БАЛ | КОСТЬ | БАЛ | КОСТЬ |
| ПРИЗ | РИС | ПРИЗ | РИС |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Гейм** | | Группа 1 | Группа 2 |
| **1** | |  |  |
| **2** | **1** |  |  |
| **2** |  |  |
| **3** |  |  |
| **4** |  |  |
| **3** | |  |  |
| **4** | |  |  |
| **5** | |  |  |

Ведомость: