***«Час занимательной информатики»***

***Турнир знатоков по информатике***

***5 класс***

***Цель мероприятия:***

* развивать творческие способности;
* расширять знания по предмету;
* прививать познавательный интерес к предмету;
* расширять кругозор;
* учить работе в группах.

**Задачи мероприятия:**

* Теоретическое повторение изученного ранее материала и практическое его применение;
* Развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
* Развитие логических способностей;
* Вызвать интерес детей к информатике.

**Оборудование и материалы:**

* листы с заданиями конкурсов для команд;
* листы ответов для жюри
* видеопроектор с компьютером;
* грамоты;
* презентации.

*Ход мероприятия:*

1. ***Организационный момент***

Тем, кто учит информатику,

Тем, кто учит информатике,

Тем, кто любит информатику,

Тем, кто еще не знает,

Что может любить информатику,

Посвящается наш турнир.

Он рисует, он считает,
Проектирует заводы,
Даже в космосе летает,
И дает прогноз погоды.
Миллионы вычислений
Может сделать за минуту.
Догадайтесь, что за гений?
Ну, конечно же, - (компьютер!)…

* Представление членов жюри (2 – 3 старшеклассника);
* сообщение правил проведения мероприятия;
* сообщение критериев оценок
* за нарушение дисциплины снимаются баллы.
1. ***Основная часть***

**Вводное слово учителя**

Здравствуйте, ребята! Присаживайтесь, пожалуйста.

Сегодня мы собрались с вами для проведения турнира знатоков информатики. И начать его я хочу со слов, взятых в качестве

эпиграфа: “***Кто владеет информацией, тот владеет миром!”***

 А информация для человека – это, прежде всего, знания!

Я рад приветствовать всех вас сегодня на уроке информатики. Вы сегодня очень хорошо выглядите, все такие жизнерадостные и бодрые!

Я тоже хочу поделиться с вами своим хорошим настроением, надеюсь, что мы будем дружно работать, и у нас всё получится.

Сегодня у нас не обычный урок, а урок, который мы проведём в форме соревнования. Вам понадобится быстрота мысли, находчивость, смекалка, сообразительность.

1. ***Практическая часть***

***Конкурс «Приветствие»***

 В течение 2 минут командам нужно представиться: название, девиз.

Максимальная оценка – 3 балла. Жюри оценивает:

* + связь с информатикой;
	+ изюминку;
	+ представление своей команды.

Жюри начинает подсчет первых оценок, а мы продолжаем дальше.

***Конкурс «Информатика в словах»***

Нужно назвать слова, связанные с информатикой. На выполнение этого задания учащимся дается 2 минуты.

Затем, по 1 ученику из каждой команды выходит к доске и поочередно начинают записывать слова. Повторяющиеся слова команды вычеркивают. Выигрывает тот, у кого осталось больше слов.

***Конкурс «Замени одну букву»***

В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Бант**  | **Блик**  | **Болонка**  | **Боль**  | **Бот**  |
| **Бочка**  | **Буфет**  | **Вектор**  | **Весть** | **Вывоз**  |
| **Гонец**  | **Драйзер**  | **Жакет**  | **Злак**  | **Ева**  |
| **Сеть**  | **Синус**  | **Слежение**  | **Шапка**  | **Увод**  |
|  |  |  |  |  |

****

***Конкурс «Расшифруй меня»***

Старший помощник Лом оказался старательным учеником. Чтобы порадовать капитана Врунгеля, он выучил морскую семафорную азбуку, в которой каждая буква кодируется определенным положением рук с флажками.

**

**

***Конкурс «Подпиши»***

****

***Конкурс «Отгадай загадки и заполни кроссворд»***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 1 |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 2 |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |
|  |  |  |  |  |  | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 6 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |
|  |  | 7 |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 8 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 9 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 10 |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Словно смелый капитан!
А на нем – горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается ... (дисплей)

2. Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинку
Ловкий мастер
Струйный ... (принтер)

3. Этот урок все обожают,

На этом уроке часто играют,

Не может уже без него математика,

Он называется … *(информатика)*

4. А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ... (джойстик)

5. По клавишам прыг да скок –
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два и готово –
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура
Это вот – ... (клавиатура)

6. Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... (мышка)

7. В ней записаны программы
И для мамы, и для папы!
В упаковке, как конфета,
Быстро вертится ... (дискета)

8. Он живет в системном блоке,

Не работает без тока,

Очень умный – как профессор,

Называется … *(процессор)*

9. Около дисплея – главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... (системный)

10. Как ее мы все не любим,

Ею мы компьютер губим.

Крошки, пыль, вода и мазь,

Одним словом, это … *(грязь)*

***Конкурс «Вопросы устами младенца»***

Вопросы задают учащиеся начальных классов. Для этого на интерактивной доске показывается запись с вопросом для команд. Участвуют все команды.

1. Процессор –  1. Часть компьютера
                        2. Находится в системном блоке
                        3. Он производит все расчеты

2. Мышь –      1. Манипулятор
                        2. Для ввода информации
                        3. у нее есть коврик

3. Четырехугольник -   1. Это фигура
                                   2. у нее 4угла
                                   3. углы и стороны могут быть одинаковые, а могут быть различны

4. Диаметр – 1. Отрезок
                        2. соединяет две точки окружности
                        3. одна из этих точек центр окружности, другая – любая  точка на окружности.

5. Монитор –  1. Часть компьютера
                        2. На корпусе есть кнопки
                        3. Имеется экран

6. Колонки -   1. Нужны, но не обязательны
                        2. На них горит маленькая лампочка
                        3. Они подсоединяются к звуковой карте

7. Дискета -   1. Небольшая штучка
                        2. Нужна для каждого пользователя
                        3. Служит для хранения и переноса информации

8. Принтер - 1. Дополнительное устройство для компьютера
                        2. Есть у нас в классе
                        3. Выводит информацию на бумагу

9. Маркер -    1. Есть почти в каждом классе
                        2. Применяют при решении задач и составления алгоритмов
                        3. Им пишут на доске

10. Прямая -   1. Она длинная
                        2. Она ровная
                        3. у нее нет ни начала ни конца

11. Дробь –    1. Это число, но не совсем обычное
                        2. оно состоит из цифр и черточки
                        3. А еще у него есть числитель и знаменатель

12. Куб -         1. Это фигура
                        2. у нее 8 вершин и 12 ребер
                        3. все грани равны

13. Компьютер – 1. Это машина
                        2. на ней можно считать и хранить информацию
                        3. на ней можно играть

14. Линейка - 1. Это инструмент
                        2. С помощью него чертят
                        3. И измеряют длину отрезка

15. Отрезок - 1. Прямая
                        2. Есть начало
                        3. Есть конец

16. Циркуль - 1. Инструмент
                        2. с помощью него чертят
                        3. Чертят, например, окружность

17. Транспортир – 1. Инструмент
                        2. C помощью него чертят
                        3. И измеряют углы

18. Круг -       1. Это фигура
                        2. У нее нет вершин и сторон
                        3. У нее есть центр

19. Карандаш – 1. Пользуетесь каждый день
                        2. Это инструмент, которым чертят
                        3. А еще он деревянный

20. Ручка – 1. пользуетесь каждый день
                        2. Инструмент, В нем есть шарик
                        3. Им вы пишите

21. Сканер -   1. Дополнительное устройство для компьютера
                        2. Служит для ввода изображений
                        3. Позволяет ввести текст или рисунок в компьютер

22. Дисковод – 1. Находится в системном блоке
                        2. Есть у каждого компьютера в нашем классе
                        3. Туда можно вставить дискету

***Конкурс «Будь внимателен»***

Вот забавный недотрога.

Он иголок носит много.

Этот маленький зверек

Называется.., *(Еж.)*

Начинаем. Друзья!

Задам я вам вопрос,

А вы над ним подумайте.

Придумайте одно из двух —

«Да» или «нет», — ответьте вслух.

Коль вы находчивы сполна,

Поможет рифма, но она

Настолько хитрая у нас,

Что может с толку сбить подчас.

Скажи, когда везде отключен свет,

Компьютер-ноутбук работать будет? *(Да.)*

А выключишь компьютер без труда,

Лишь дернув штепсель из розетки? *(Нет.)*

А можно на экране указать предмет,

Лишь щелкнув кнопкой мыши? *(Да.)*

Ответь, а может иногда компьютер

Включен быть, а на экране — темнота? *(Да.)*

 А вPaint’е рисовать букет

Из белых лилий можно? (Да)

Способен ли компьютер, дай ответ,

Три дня работать безотказно? (Да)

А тех, кому и года нет,

Сажают за компьютер? (Нет)

В конце спросить пришла пора:

А вам понравилась игра? (Да)

***Конкурс «Разгадай ребус».***



память



процессор

 

алгоритм



информация



клавиатура

 

дискета

 

исполнитель

 

курсор

 

винчестер

 

обработка

 

программирование

1. ***Заключительная часть***

Награждение команд.