

**Грицай Дарья Вячеславовна, педагог дополнительного образования
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения дополнительного
образования дом детского творчества станицы Камешеватской муниципального
образования Ейский район.**

Игра по информатике "Умницы и умники"

Цель:

Создать условия для повторения уже изученного материала по предмету информатика, повысить интерес к изучению информатики.

Задачи:

1. Сформировать навыки самоанализа, самоконтроля, взаимоконтроля.
2. Способствовать развитию интеллектуально-творческих способностей учащихся.
3. Дать возможность ребятам самоутвердиться и реализовать себя в интеллектуально-творческой сфере через игру.

План:

1. Приветствие, знакомство с командами, правила игры
2. Игра с командами (ответы на вопросы)
3. Подведение итогов игры

Участники:

- ведущий – педагог
- помощники ведущего - ученик, родитель или другой педагог
- участники – 2 команды (количество человек определяется педагогом)

Оборудование:

1. Компьютер, мультимедийный проектор, экран
2. Презентация Microsoft PowerPoint
3. Листочки для записей для команд
4. Ручки для команд
5. Рейтинговая таблица

1. Приветствие

- Здравствуйте, дорогие участники нашей игры. Я рад (а) приветствовать вас. Сегодня здесь присутствуют мой помощник и 2 команды игроков. Победителем сегодня станет команда, которая сможет набрать большее количество баллов.

Я, надеюсь, что вы сможете сегодня показать хорошие знания, эрудицию, проявить смекалку и заработать как можно больше баллов.

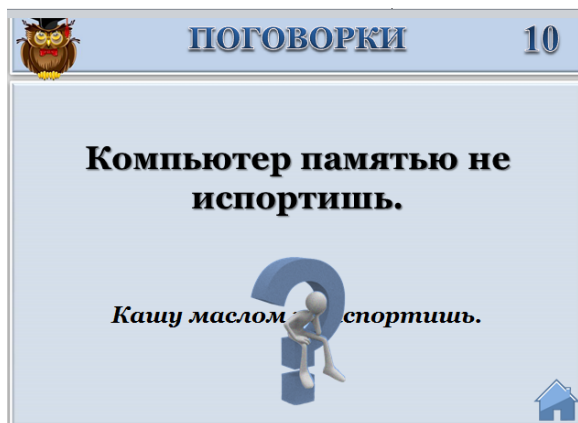
Правила игры. Вы видите игровое поле:



Команда выбирает тему: Поговорки, Ребусы, Клатиши, Устройства, Анаграммы, а так же цену выбранного вопроса.

Команды по очереди выбирают вопрос, обсуждают его в течение 1 мин, затем команда дает ответ на вопрос, если ответ неверный, то вторая команда может ответить на тот же самый вопрос и заработать баллы (очередность выбора вопроса в случае неправильного ответа сохраняется за командой).

Каждый слайд раздела имеет следующие компоненты:



- название раздела;
- стоимость раздела;
- вопрос (на который необходимо ответить);
 - картинку вопросительного знака с человечком (при нажатии на него появится правильный ответ);
 - картинка дома (для того чтобы вернуться к выбору раздела).

После ответа и возврата к выбору раздела –

ячейка предыдущего вопроса исчезает.
Удачной игры!

Вопросы для игры из разделов:

Поговорки:

Поговорки 10

Компьютер памятью не испортишь. (*Кашу маслом не испортишь*).

Поговорки 20

Бит байт бережёт. (*Копейка рубль бережёт*).

Поговорки 30

Вирусов бояться – в Интернет не ходить. (*Волков бояться – в лес не ходить*).

Поговорки 40

Даренному компьютеру в системный блок не заглядывают. (*Дарёному коню в зубы не смотрят*).

Поговорки 50

За одного хакера семь кандидатов наук дают. (*За одного битого семь небитых дают*).

Ребусы:

Ребусы 10



Ребусы 20



Ребусы 30



Ребусы 40



(Клавиатура).

Ребусы 50



(Программирование).

Клавиши:

Клавиши 10

Клавиша, которая служит для отступа между символами в тексте. (Пробел).

Клавиши 20

Клавиша, которая фиксирует режим ввода заглавных букв. (Caps Lock).

Клавиши 30

Клавиша, которая переводит курсор в начало строки. (Home).

Клавиши 40

Клавиша, которая вводит значение или набранный текст. (Enter).

Клавиши 50

Сочетание клавиш для вызова диспетчера задач. (Ctrl + Alt + Delete).

Устройства:

Устройства 10

Гибкий магнитный диск, помещенный в пластиковый корпус. (Дискета).

Устройства 20

Карточки разного формата, которые служат для хранения информации в фотоаппаратах, плеерах, карманных компьютерах. (Карта памяти).

Устройства 30

Элемент компьютера, который назван также как город в Англии и ружьё калибра 30/30. (Винчестер).

Устройства 40

Корпус компьютера, в котором находятся большинство компонентов (он защищает компоненты от внешних воздействий). (Системный блок).

Устройства 50

Главная микросхема компьютера. Его «мозг». (Процессор).

Анаграммы:

Анаграммы 10

Единица измерения информации ЛАЙ + БОТИК. (Килобайт).

Анаграммы 20

Набор цветов для изображения. (ТРИ + ЛАПА). (Палитра).

Анаграммы 30

Ударная единица клавиатуры ИВА + ШЛАК. (Клавиша).

Анаграммы 40

Плод текстового документа УМ + ДОК + НЕТ. (Документ).

Анаграммы 50

Приказ на машинном языке ДАМА + КОН. (Команда).

3. Подведение итогов

Ведущий:

- Наша игра подошла к концу. Пора подвести итоги.
- Сегодня в упорной борьбе победила команда учащихся _____!

Награждение победителей



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

УМНИКИ И УМНИЦЫ

**Автор: Грицай Дарья Вячеславовна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ДДТ МО Ейский район
ст.Камышеватская**

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

УМНИКИ И УМНИЦЫ



*Автор: Грицай Дарья Вячеславовна, педагог
дополнительного образования МБОУ ДО ДДТ
МО Ейский район ст. Камышеватская*

ССЫЛКИ

НАЧАТЬ ИГРУ



УМНИКИ И УМНИЦЫ

ПОГОВОРКИ

10

20

30

40

50

РЕБУСЫ

10

20

30

40

50

КЛАВИШИ

10

20

30

40

50

УСТРОЙСТВА

10

20

30

40

50

АНАГРАММЫ

10

20

30

40

50

ВЫХОД



**Компьютер памятью не
испортишь.**

Кашу маслом не испортишь.





Бит байт бережёт.

Копейка рубль бережёт.





**Вирусов бояться – в Интернет не
ХОДИТЬ.**

Волков бояться – лес не ходить.





**Дарённому компьютеру в
системный блок не заглядывают.**

Дарённому коню в утробу не смотрят.





**За одного хакера семь кандидатов
наук дают.**

За одного битого с небитых дают.





РЕБУСЫ

10



Обработка





РЕБУСЫ

20

~~ак~~



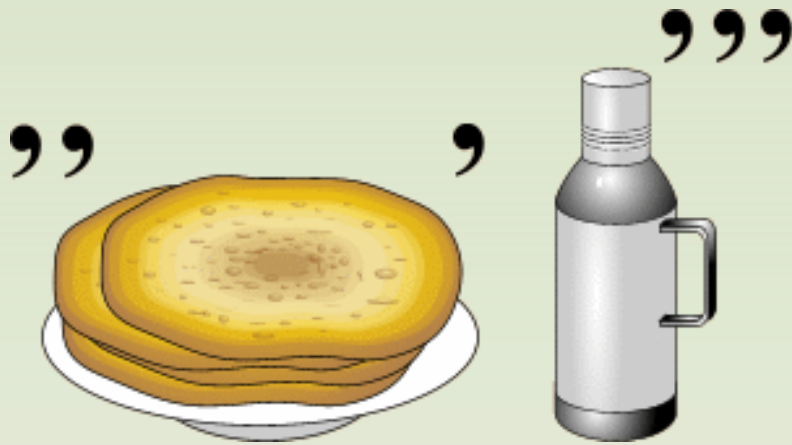
Таблица





РЕБУСЫ

30



нет



Интернет





РЕБУСЫ

40

~~о~~

””

~~лк~~



А



Т



Клавиатура





РЕБУСЫ

50



Программирование





Клавиша, которая служит для отступа между символами в тексте.





Клавиша, которая фиксирует режим ввода заглавных букв.





**Клавиша, которая переводит
курсор в начало строки.**





Клавиша, которая вводит значение или набранный текст.





Сочетание клавиш для вызова диспетчера задач.





**Гибкий магнитный диск,
помещенный в пластиковый
корпус.**



Дискета





Карточки разного формата, которые служат для хранения информации в фотоаппаратах, плеерах, карманных компьютерах.

Карта памяти





**Элемент компьютера, который
назван также как город в Англии
и ружьё калибра 30/30.**





Корпус компьютера, в котором находятся большинство компонентов (он защищает эти компоненты от внешних воздействий).

Системный блок





Главная микросхема компьютера. Его «мозг».





Единица измерения информации ЛАЙ + БОТИК

Килобайт





Набор цветов для изображения ТРИ + ЛАПА



Палитра





Ударная единица клавиатуры ИВА + ШЛАК





Плод текстового редактора УМ + ДОК + НЕТ

Документ





Приказ на машинном языке ДАМА + КОН



Команда

