

Юрманова Светлана Владиславовна,

учитель информатики, МАОУ-Лицей №7,

г. Бердск, Новосибирская область

СЦЕНАРИЙ ВИКТОРИНЫ «ЗНАТОКИ ИНФОРМАТИКИ» ДЛЯ 6 КЛАССА

Аннотация. Тематическая игра по информатике для обучающихся 6 класса способствует формированию познавательного интереса, выявления качества подготовки учащихся в области информатики и информационных технологий;

Ключевые слова: *устройство компьютера, раскладка клавиатуры, личности в информатике, единицы измерения информации.*

Оборудование: Карточки с заданиями, компьютер, проектор.

Рекомендации к проведению мероприятия.

В качестве членом жюри приглашаются свободные учителя. Так же из их числа назначается хранитель времени с секундомером. Члены команд выбирают капитанов, как правило, сильных учащихся.

Команды придумывают название, эмблему - накануне мероприятия.

Игра состоит из шести заданий. На каждое из них отводится определенное количество времени. В конкурсе выигрывает та команда, которая назвала ответ первой и правильно. Те задания, которые не были выполнены, разбираются коллективно.

План мероприятия:

1. **Представление команд:** название, девиз, эмблема (5 мин).

2. Конкурс «**Вопросы от «Клавы»**» (5 мин).

3. Конкурс «**Всё обо всём**» (5 мин).

4. Конкурс «**Единицы измерения**» (7 мин).

5. Конкурс «**Важные люди**» (3 мин).

6. Конкурс «**Внешние устройства компьютера**» (10 мин).

7. **Подведение итогов, награждение команд** (5 мин).

Ход мероприятия

Ведущий: Добрый день, дорогие знатоки, уважаемые коллеги и гости нашей викторины! Мы рады приветствовать всех собравшихся в этом зале. Сегодня здесь будут состязать-

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:
ОТ ИДЕИ К РЕЗУЛЬТАТУ**

ся 5 команд. Им предстоит пройти ряд испытаний, в ходе которых они смогут показать свои знания по информатике и умение применять их в нестандартных условиях. Судить конкурсы будет наше многоуважаемое жюри.

1. Представление команд. (5 мин).

За название, эмблему и девиз начисляется по 1 баллу (максимальное количество 3 балла)

А теперь познакомимся с нашими участниками и попросим каждую команду сказать свое название, девиз и сдать эмблему жюри.

2. Конкурс «Вопросы от «Клавы»» (5 мин).

(максимальное количество 10 баллов)

1) Клавиша, с помощью которой можно удалить символ, расположенный правее курсора.

2) Клавиша, с помощью которой удаляют символы, расположенные слева от курсора.

3) Клавиша, с помощью которой можно поставить «красную строку».

4) Клавиша, с помощью которой происходит отмена действия или выход из некоторого состояния.

5) Клавиша, с помощью которой делается точная копия текущего состояния экрана.

6) Клавиша, с помощью которой можно перевести курсор на страницу вниз.

7) Клавиша, предназначенная для переключения режимов «вставка/замена».

8) Клавиша, фиксирующая числовой режим работы дополнительной клавиатуры.

9) Клавиша, обеспечивающая перемещение курсора в начало текущей строки.

10) Клавиша, обеспечивающая перемещение курсора в конец текущей строки.

Ответ на задание:

1. Delete

2. Backspace

3. Tab

4. Esc

5. Print Screen

6. PgDn

7. Ins

8. NumLock

9. Home

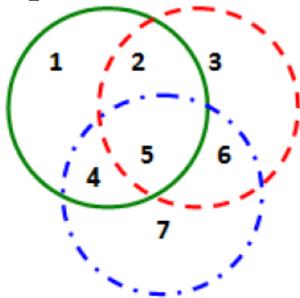
10. End

3. Конкурс «Всё обо всём» (5 мин).

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:
ОТ ИДЕИ К РЕЗУЛЬТАТУ**

(верный ответ + схема 3 балла, схема – 2 балла)

Расположите героев сказок: **бабушка, внучка, волк, дедушка, заяц, кошка, курица, лиса, медведь, мышка, собака** в окружностях сплошной границы для сказки «Репка», пунктирной – «Колобок», и штрих - пунктирной – «Куричка Ряба». Некоторые из героев могут быть в нескольких окружностях одновременно.



Какое из следующих утверждений верное?

- 1) наибольшее количество героев в области 3;
- 2) только в одной из областей нет героев сказок;
- 3) количество героев в области 5 и 7 равны;
- 4) во 2-ой области 3 героя.

Ответ: 1

4. Конкурс «**Единицы измерения**» (7 мин).

(максимальное количество 5 баллов)

- Переведите в килобай-
- | | | | |
|-----|-------------------|-----------------------|---------------------|
| ты: | 3. | 2 Мб – 2048 кб | |
| | 4. | 30 Гб - 31 457 280 кб | |
| 1. | 57344 бит – 7кб | | |
| 2. | 75776 байт – 74кб | 5. | 257 Мб - 263 168 кб |

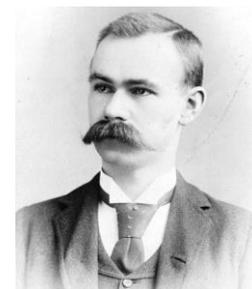
5. Конкурс «**Важные люди**» (3 мин).

(максимальное количество 4 балла)

На рисунке представлены портреты людей, внесших значительный вклад в развитие информатики и вычислительной техники. Поставьте букву рядом с характеристикой того человека, о котором идет речь.

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Основатель фирмы ИВМ. | 3. Основатель фирмы Microsoft. |
| 2. Основатель Лаборатории Касперский. | 4. Основатель фирмы Apple. |

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:
ОТ ИДЕИ К РЕЗУЛЬТАТУ**



А.

Б.

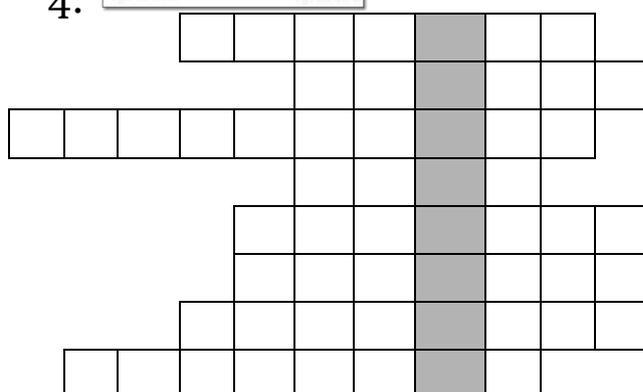
В.

Г.

Ответ: 1-Г(Герман Холлерит) 2-Б (Евгений Касперский) 3-А (Билл Гейтс) 4-В (Стив Джобс)

6. Конкурс «**Внешние устройства компьютера**» (10 мин).
(максимальное количество 8 баллов)

Разгадайте кроссворд.



7. **Подведение итогов, награждение команд** (5 мин).

Вот закончилась игра.

Результат узнать пора.

Кто же лучше всех трудился

И в турнире отличился?

Слово предоставляется жюри.

Итоги: жюри подсчитывает баллы. Побеждает команда, набравшая большее число баллов. Команды награждаются грамотами.