

**Вчитель інформатики : Боз Богдан Леонідович**

**Клас : 6,7**

**Тема: ІНТЕЛЕКТ-ШОУ “ НАЙРОЗУМНІШИЙ”**

**Мета:**

- розвиток стійкого інтересу до інформатики; формування творчої особистості; формування комунікаційної компетенції; виховання поваги до суперника, стійкості, волі до перемоги, спритності; повторення й закріплення основного матеріалу в нестандартній формі; розширення зв'язків з іншими предметами.

- розвивати швидкість, гнучкість мислення, пам'ять, увагу, навички застосування знань у нестандартних ситуаціях;

- виховувати високу культуру мислення, інтерес до інформатики, почуття взаємодопомоги, дружби, справедливості, потребу вчитися.

**Обладнання:** персональні комп'ютери, екран, завдання для конкурсів, створені у програмі Microsoft PowerPoint, бланки для журі, робочі файли, призи, грамоти.

**Епіграф:**

**“Хто володіє інформацією – той керує світом”**

***Натан Ротшильд***

**Хід гри.**

**Ведучий 2:** Доброго дня, шановні друзі!

**Ведучий 1:** Сьогодні ми раді вітати вас у цьому гостинному залі. Хтось з великих казав: „Якщо в календарі нічого немає, а на душі негаразди, то потрібно придумати маленьке свято і відзначити його”.

**Ведучий 2:** І ось сьогодні у нас свято - **ІНТЕЛЕКТ-ШОУ “НАЙРОЗУМНІШИЙ”** за участю учнів 6-7-го класу.

**Ведучий 1:**

Інформатика — наука,

Про яку скажу вам так,

Що без неї не запустиш

Ні ракету, ні літак.

Ось включаю я комп'ютер,

Загорається екран,

Натискаю кнопку Enter

І пірнаю в океан.

Інтернету шир безмежна

У комп'ютері сидить.

Треба швидкість тут шалену,

щоб цей космос облетить.

Поринаю з головою  
 Я в програми Word, Excel,  
 Ще й дзвіночка попрохаю  
 Не дзвонити цілий день.

Друзям всім своїм бажаю  
 Із комп'ютером дружить.  
 За плечима, я вважаю,  
 ці знання нам не носить.

**Ведучий 2:** Сьогоднішній конкурс буде оцінювати журі до складу якого ввійшли:.....

Привітаймо наше журі оплесками.

**Ведучий 1.** Але перш ніж розпочати нашу гру я нагадую вам **правила гри:**

1. Мобільні телефони повинні бути вимкнені.
2. Підказувати учасникам варіанти відповідей категорично забороняється. У разі порушення цього правила особа повинна буде покинути клас, а питання буде знято.
3. Під час обмірковування питання в класі повинна бути повна тиша, порушники цього правила змушені залишити клас.
4. Нагадую капітанам команди, що після сигналу обговорення питання командою припиняється, у разі порушення з команди буде зніматись один бал.
5. Перед відповіддю на питання капітан повинен назвати ім'я учасника, який буде давати відповідь.
6. Рішення членів журі є остаточним і оскарженню не підлягає.

**Ведучий 2:** Журі представлене, учасники готові? Ми з повним правом можемо розпочати перший конкурс.

**Ведучий 1:** А почнемо ми звісно зі знайомства. Умови конкурсу прості. Кожна команда повинна представити себе.

### **І конкурс «Представлення команд».**

Ми починаємо перший конкурс *«Представлення команд»*.

**Ведучий 1:** Перед початком конкурсів необхідно визначити, хто першим буде починати змагання. В мене є дві картки з цифрами 1 та 2. Хто витягне цифру 1 – починає першим.

**Ведучий 2:** Саме час нагадати журі і глядачам, що максимальна кількість балів за цей конкурс – 4 бали.

**Ведучий 1:** Отже, розпочнемо.

**Ведучий 2:** Ми запрошуємо 1-шу та 2-гу команду. Капітани команд представте будь-ласка свої команди. (*Команди представляють: назву, девіз, привітання.*)

***Капітан команди 1:***

Добрий день у цьому залі

Усім учням й вчителям.

Привітаємось, щоб знали

Всі, кому аплодувать.

Ми команда дружна й сильна,

Знаєм все ми про ПК!

Ми веселі та активні

Чи десь є іще така?

Ми команда просто клас

«Мишки-програмишки називають нас»

Тож, будь ласка, судді, ставте

Лиш високі бали нам!

Ви ж гучніше вболівайте,

Оплески даруйте нам.

Тій команді, що найкраща,

Хай фортуна посміхнеться.

Серед нас усіх на сцені

Найдостойніша знайдеться!

**Девіз:** Нехай розум переможе силу.

***Капітан команди 2:***

Наша команда називається **Розумні**

**ноутбуки**

Ми сторінками Інтернету мандрували

І, нарешті, на цю сцену завітали,

Веселими й кмітливими бути забажали.

Всіх запрошуємо з нами

Подумати, помріяти, позмагатися, посміятися.

Розумом своїм все охопити,

Гідно все ж нас ОЦНІТИ.

Привіт всім вболівальникам від нас!

Підтримайте нас весело в цей час!

**Девіз:** Бути завжди попереду!

**Ведучий 1:** Ось конкурс другий – “розминкою” він зветься. Кожній команді десять питань дається.

### **II конкурс «Розминка»**

Кожній команді буде поставлено 10 запитань, на кожне з яких вона відповідає відразу без обдумувань. Якщо не знає, то говорить “далі”. Кожна правильна відповідь оцінюється одним балом.

**Запитання до першої команди:**

1. Пристрій для виведення інформації на друк.
2. Як правильно вимкнути комп'ютер?
3. Назва найдовшої клавіші.
4. Алгоритм це...
5. Що означає комбінація клавіш *Ctrl+A*?
6. Що відбувається при натисканні клавіші *BackSpace*?
7. Що відбувається при натисканні клавіші *End*?
8. Як створити нову папку?
9. Як називається головний пристрій комп'ютера?
10. Як викликати контекстне меню об'єкта?

1. Пристрій для керування та введення інформації.
2. Що з'являється на екрані після завантаження ОС Windows?
3. Клавіша Enter призначена для...
4. Ярлик це...
5. Що означає комбінація клавіш *Ctrl+X*?
6. Що відбувається при натисканні клавіші *Home*?
7. Назвіть три способи завантаження програми Word?
8. Назвіть об'єкти операційної системи?
9. Куди відправляється файл після вилучення?
10. Як виділити слово в тексті без протягування?

**Запитання до другої команди:**

**Ведучий 1:** Для свого рішучого слова запрошується журі підвести підсумки двох конкурсів.

**III конкурс «Стерті слова»**

**Ведучий 2:** Наступний конкурс «Стерті слова».

У комп'ютер забрався вірус та стер окремі слова в словосполученнях. Учням необхідно продовжити словосполучення, пов'язані з інформатикою. Правильна відповідь оцінюється 1 балом за кожне словосполучення. Яка команда першою підніме руку – та й відповідає.

- |                 |                    |                  |
|-----------------|--------------------|------------------|
| 1. Системний... | 4. Персональний... | 7. Компакт...    |
| 2. Мої...       | 5. Жорсткий...     | 8. Мій...        |
| 3. Тип ...      | 6. Полуторний...   | 9. Операційна... |

- |                  |                    |                      |
|------------------|--------------------|----------------------|
| 10. Графічний... | 13. Текстовий...   | 16. Напівжирний...   |
| 11. Робочий...   | 14. Комп'ютерна... | 17. Права та ліва... |
| 12. Очистити...  | 15. Microsoft...   | 18. Глобальна ...    |

#### IV конкурс «Практикум»

В конкурсі приймають участь по 1 учню від кожної команди. Їм пропонується за 5 хвилин виконати практичні завдання в текстовому процесорі. Оцінюється швидкість та правильність. За перемогу в конкурсі команда отримає 5 балів, інша команда – від 4 до 1, в залежності від виконання завдання.

Завдання.

1. Завантажити текстовий процесор.
2. Відкрити документ *Практикум*, що знаходиться в папці *Мої документи*, та відредагувати текст.

1) *“Розріжте” рядки (кожен новий рядок починається з нового рядка та з червоної літери).*

#### ВСЕ ПОЧИНАЄТЬСЯ З МАМИ

Можна у світі чимало зробити: Перетворити зиму на літо, Можна пізнати стежки таємничі Та підкорити далеч космічну. Можна характер свій подолати, Штурмом вершини науки узяти, Можна пройти крізь пустелі та хащі... Тільки без мами не можна нізащо: Все найдорожче, що є тільки з нами, - Все починається з нашої мами!

2) *Відредагуйте текст, виправте помилки та вставте пропущені символи*

<b>Ведучи</b>	Якк уумру, то поховайте меене на магиллі Серед сстепу широкого нна вкраїні милій. Щоп лаани широкополі і дніпро, і крручі Бууло видно, бууло чути, якк криве ревучий.	не сумувати.
За кожду		

#### V конкурс «Загадки»

А, Б, В, Г і кома –

Всім, мабуть, уже відома

Така клавішна структура.

Звісно ж це...(клавіатура)

Я показую об'єкти,

Фото-, відео проекти.

Я не плеєр, не мотор,

А звичайний...(монітор)

Якщо є складна робота,  
 Мусить бути лиш охота,  
 Бо зі мною буде толк,  
 Адже я – системний...(блок)  
 Я не нишпорю в коморах,  
 Не ховаюся по норах.  
 Ковзаю по столу трішки,  
 Бо комп'ютерна я...(мишка)

Я пишу листи і вірші,  
 Мої тексти найгарніші.  
 Хай підтвердить весь народ,  
 Як усім потрібен...(Word)  
 Промені і сонце-коло  
 Намалюємо ми скоро.  
 Творчий маю я характер,  
 Бо графічний я...(редактор)

**Ведучий 2:** Поки по 2 представники від команд працюють за комп'ютерами, з іншими ми починаємо конкурс «Пантоміма».

### **VI конкурс «Пантоміма»**

**Ведучий 1:** Зараз команди за допомогою міміки й жестів будуть зображати той предмет з інформатики, що написаний у них на аркуші. Інші команди повинні відгадати, що вони зображають.

**Ведучий 2:** Прошу капітанів одержати в мене завдання. На підготовку командам дається 3 хв. За відгадане слово команда отримає 1 бал. За не відгадане знімається 1б у артистів.

Слова:

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| 1. Клавіатура. | 6. Диск.                |
| 2. Монітор.    | 7. Вчитель інформатики. |
| 3. Принтер.    | 8. Звукові колонки.     |
| 4. Миша.       | 9. Комп завис           |
| 5. Навушники.  | 10. Геймер за грою      |

**Ведучий:** Зараз надамо слово журі, які скажуть скільки балів отримала кожна команда за 6 конкурсів.

### **VII конкурс “Підказка”**

**Ведучий:** За кожную повну і правильну відповідь команда отримує 2 бали.

Фотокартки:

1. Вінчестер.
2. Дисковод та дискета.

3. Монітор.
4. Принтери.
5. CD-ROM.
6. Клавіатура.
7. Маніпулятори.
8. Сканери.

**Ведучий:** Поки журі підводить підсумки, а зараз хтось зачитає нам правила з техніки безпеки.

Ось зайшли ми всі до класу,  
урок інформатики у нас.  
Галасує та стрибає  
Наш невихований клас.  
Не сиджу і я без діла –  
Викрутку свою узяв  
І системний блок швиденько  
На частинки розібрав.  
І тепер у нашій класі  
Вчитель інформатики  
То словами, то на пальцях  
Нам буде графіки.

П'є Миколка зараз «Колу»  
І на Клаву щедро ллє.  
А Іванко у розетці  
Щось там гвоздиком довбе.  
Флешку з вірусами хутко  
Мій товариш підключив  
І програми всі у компі  
За хвилину замочив.  
Без компів нам на занятті  
Стало дуже сумно.  
Виконуйте всі правила,  
Поводьтеся розумно.

### Додатковий конкурс.

<b>1</b>		<b>2</b>	<b>3</b>		<b>4</b>
АБВ		ГДЕ	ЄЖЗ		ИЙ
	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>7</b>
	КЛМ	НОП	ЧШ'Ь	РСТ	
		УФХ	<b>0</b>		
		ЦЮЯ			

Універсальний електронний прилад для обробки інформації

**5 6 5 6 9 0 7 2 7**

— — — — —

*(комп'ютер)*

**Ведучий 1:** Ну а тепер журі підведе підсумки нашого турніру. Слово журі. Оголошення результатів та нагородження переможців подарунками.