ОҚО арнаулы кәсіптік лицейі медициналық-әлеуметтік мекемесі мемлекеттік мекемесі

«Қызыңты информатика» сайысы

Дайындаган: ө.о. шебері Асаев Б.И. пән мугалімі Кескенбаева Ш.Ө.

Кентау, 20Юж.

*Тақырыбы:* «Қызықты информатика сайысы »

Мацсаты:

*Білімділік:* Оқушылардың алган білімдерін ныгайту,

шыгармашылъщпен

жүмыс істеуге үйрету *Дамыт ушылық:* Ой-өрісін және танымдъщ - логикалъщ ойлау қабілетін

дамыту, өз ойын еркін жеткізе білу, өткенді шапшаң еске түсіру дагдыларын қалыптастыру.

*Тәрбиелілік:* Оқуіиыларды өмірге және білім алуды жалгастыруга,

царсылас топтар арасында тәртіпке, уқыптылыққа, сабырлъщқа, ецбек етуге, жеціске жетуге тәрбиелеу.

Көрнекілік құралдары:

* Әділ қазыларга берілетін кроссвордтардыц сүрақтары мен жауаптары, бага беру бланктері, командалардың (эмблема, газеттері).

9 Дана сөздер, логикалъщ сүрақтар, логикалъщ суреттер.

* Компьютер, проектор, слайдтар мен кеспе цагаздар, цүрал-саймандар
* Жеңімпаз команданы анъщтап, белсене қатысқан жанкүйерлерді марапаттау.

Үйымдастыру бөлімі:

Ой ы нш ылармен тан ы cm ыру:

Бүгін мына командалар цонацта:

• Хакер

* Прогер
* Юзер Сайыскерлерді багалау:
* Эр тур бойынша сайыскерлердің жауабын әділқазылар алқасы 5- дейінгі үпаймен багалап отьірады.
* Әділцазы алқалар торайымы, басшылъщ цүрамымен таныстыру.
* Жеңімпаз команданы анъщтап, белсене қатысқан жанкүйерлерді марапаттау.

Ойын іиартымен таныстыру.

Қойылатын талаптар:

1. Таныстыру

Командалар оз атын жэне эмблемасымен таныстыру. (5 минут)

1. *Білім сайысы* - (ойыншылардыц теориялъщ білім деңгейлерін тексеру мақсатында сүрақтарга жауап беру) (1 топқа 5 сүрақ) ІОминут
2. *Көз жүмбақ ойыны.* (1-оқушы , 3 созден қайталанбау керек) 10 минут
3. *Командалар сайысы-* Логикалъщ сурацтар 1 топқа Зсүрақ,

(15 минут)

1. *Жанкуйерлер сайысы. Қарамай табу.(* іс қимыл әрекетпен, сөз арцылы тусіндіріп көрсету)
2. *Капитандар сайысы-* Әзіл шыны аралас компъютерге байланьісты

әңгіме цурастырып баяндау.

7. Қорытынды. Марапаттау.

*Жургізуші:* Қурметті устаздар, оцушылар лицеймізде өтіп жапщан

*«Қызъщты информатика»* атты сайысына қош келдіңіздер! Бақ пен бап сыналар бул жарысқа цатысып отырган оқушыларга сәт сапар тілей отырып, өз жарысымызды бастаймыз.

Информатика болашаща бастайды Келешекке білім қуган жастарды Қадам басып ХХІ-ші гасырга Барлъщ әлем жаңалыгын тастайды.

Жетілдіріп, кеңейтіп бул асылды Информатика озады бар гасырды Ой туйіндеп, жетелейді адамды «Әлі агиылар цупиялар сан қырлы»- дей отыра, келесі кезекті таныстыру сайысына береміз.

*Жүргізуші.* Ал , кімніц көзі өткір, ойы жуйрік, командалардың әр цадамын багалап отыратын, қорытынды есеп шыгаратын әділ казылар алңасымен таньіс болыңыздар:

1. Амирханова И.
2. Ундасынова Р.
3. Жацабаева Ж.

Міне бугін сіздердің алдарыңызда осы сайыстың білімді де, білікті жуйріктері осы сайыста білімдерін сынамақ.

Олай болса сайысымызды бастаймыз:

1. *сайыс.* «Таныстыру » Командалар өз атын және эмблемасын таныстырады .
2. *сайыс.* Көкпардың сабақтан көп сурагы,

Шәкірттердіц білгірі алга иіыгады.

Асъщпаңдар, ойланыңдар, оцушылар,

Бес сурақ бар біреуі оныц шырагы - деп *«Білім сайысы »*

бастаймыз.

Алдарыңызда информатика пәнінен командага 15 сурақтан берілген. Әр командага 5 сурацтан, жауаптарын әзіл аралас және цысца болу керек.

Білім сайысының сурақтары:

1. команда:
2. *ші сурақ:* Қолданушы адамга арналган алгашқы дербес компьютер қай жылы пайда

болды?

*Жауап:* 1981 жылы IBM фирмасы жасап шыгарды.

1. *ші сурақ:* Жасанды интеллект деп нені айтады?

*Жауап:* Роботтардыц адам сияқты ойлау қабілетін айтады.

1. *ші сураң:* Болашац технология қалай аталады?

*Жауап:* Нано технология

1. *ші сураң:* Компьютер не ушін арналган қурылгы?

*Жауап:* Ақпаршпты іздеуге, жинауга, сацтауга және өңдеуге

арналган ңурылгы.

1. *ші сурақ:* Информатика пәні нені зерттейді?

*Жауап:* ЭЕМкөмегімен ақпаратты жіберу, қабылдау, жинау,

сацтау, өңдеу заңдылъщтарын зерттейтін гылым.

1. команда:
2. *ші сураң:* Билл Гейтс кім?

*Жауап:* Microsoft Windows операциялық жуйесін алгашқы жасап

шыгарган адам.

1. *ші сураң:* Роботтарды зерттейтін гылымды атацыз?

*Жауап:* Кибернетика

1. *ші сурақ:* Адам мен компьютер арасьінда қарым-қатыпас тәсілін не деп атайды?

*Жауап:* Интерфейс

1. *ші сураң:* Ақпарат деп нені айтады?

*Жауап:* Таңбалар мен сигналдар турінде берілген зат немесе адам

туралы маглумат.

1. *ші сураң:* Вирус деген не?

*Жауап:* Программистжазып шыгарган компьютердің жумыс

істеуіне залал келтіретін кішігірім программа.

1. команда:
2. *ші сураң:* Internet сөзі қандай создерден келіп шыщан?

Жауап: International Network

1. *ші сурақ:* Табигат зацдылъщтарын электрондъщ технологияда цолданатын гылымды атаңыз?

*Жауап:* Бионика

1. *ші сурақ:* Компъютердіц жумысын басцарушы және арифметико- логикалъщ ақпаратты өңдеуге арналган компъютердіц қурылгысын айтыцыз?

*Жауап:* Процессор

1. *ші сурақ:* Кесте деп нені айтады?

*Жауап:* Багандар, қатарлар, және уяшықтардың жиынтыгын

айтады.

1. *ші сурац:* Алгоритм деп нені айтады?

*Жауап:* Адамга не компьютерге жинақы турде берілген реттелген

нусқаулар тізбегі.

Ал енді енді соз кезегін әділқазылар алцасына беріп «Таныстыру» және «Білім сайысы» әділ багасын берулеріцізді суранамыз.

1. *сайыс. «Козжумбаң» ойыны* - ойынга барлъщ команда оқугиылар цатысады. Ойьт шарты: тацтага 1 оқушы шыгады, козі байланады, ал жургізуші бірінші оцуіиыныц оц немесе сол қолын устап турып, тацтага өз ойындагы сөзді айтпай жазады.Оцуилы устатып турган цолын бос устау керек, жазып болганнан кейін цол сезімі арцылы тусінген созді табу керек. Осы ойында цатарымен уш созді тауып, сөздер қайгпаланбау керек.

[Информатика, пернетаңта, винчестер, мәтіналгьі, есептеуіиі,

багдарлама, алгоритм, пайдаланушы, пиксель)

1. *конманда:* Информатика, мәтіналгы, пиксель
2. *конманда:* Пернет акта, пайдаланушы, алгоритм
3. *конманда:* Винчестер, есептеуіш, багдарлама
4. *сайыс. Командалар конкурсы* - Логикалъщ сурацтар эр командага 3-сурақ беріледі, Ісураща 1 минут. (15 минут)
5. *командага*

І.Талда екі қарга отыр дейді бірі оңтуске, бірі солтустікке карап отырса да, бір-бірін коріп отыр дейді, ол калай болганы?

*Жауап.Екі* карга рас бір-бірін көріп отыр. Тек олардын коздерін жандарында болгаидыктан емес. Олар бір-біріне царап отыр. Тек бірі солтустікке, бірі оцтустікке караган...

1. сурақ. Қыз бен жігіт бір жиыннан шыгып келе жатса, алдарынан бір топ жігіт шыгып, цыздың жанындагы жігітке тиісе бастайды.Сол кезде

қыз

жігітті цутцарып қалу ушін былай дейді: " Тиіспеңдер, бул жігіттің

шешесі меиің шешемнің енесі». Сонда цызбен жігіт бір біріне қалай

жақын.

Жауап: Әкесі мен цызы.

1. сүрац. 1-ыдысқа су қүйылган, осы ыдысқа ине батпау үшін, не істеуге болады. (ручка, карандаш, дәптер, салфетка )

*Жауап :* Салфетка

1. *командага*

Үіи қайың өсіп түр , әр цайсысында үлкен 4 бүталар бар , әр бүталарда кіші 4 бүтақтары бар , әр бүталарында кіші 4 бүтагы бар, әр кіші 4 бүтақтарда 4 алмадан бар. Қайыцда қанша алма бар?

*Жауап:* Қайың алма салмайды.

1. Шай тола кесеге бала цант түсіріп алды, бірақ сол цантты қуп-қүргақ күйінде қалган екен.

*Сүрақ:* Бүл цалай болды.

*Жауап:* Кесе ішінде су болмаган.

1. - команда.
2. 40-млн -нан астам адам түнгі уацытта көбірек жүмыс жасауга тырысады.

Бүл не?

*Жауап: И*нтернет.

1. Қолыцызда 1 тал сіріңкеңіз бар. Қараңгы бөлмеге кірдіціз, бөлмеде май шам, пілте шам, пеш бар қайсысы бірінші жагасыз?

*Жауап:* Сіріңке жагасыз

1. А4 формат, цайшы, маркер,, цаламды колданып 1-затты шыгару.Қандай затты шыгаруга болады.

Жауап :Әткеншек

Сурет салу

Ал енді соз кезегін әділцазылар алқасына беріп «Көзжумбақ» және «Командалар сайысы » әділ багасын берулеріңізді сүранамыз.

1. ***сайыс.*** ***Жанкуйлер*** сайысы:Қарамай табу (3 жанкуйер окушы суреттердің іс-қимыл әдіспен және сөз арқыльі тусіндіру (1-оқушыга 5- сурет,1-суреттке,1-бал) 1-оқушы жауап береді, ңалган екеуі подскзка берді.Бітірген соң, орындарын ауыстырып тагыда ңайталанады.
2. ***сайыс***. Капитандар сайысы.

Ец қиыны жарыстъщ енді келді,

Мъщтылары қалыпты , жеңсін енді Тез жауап бер ойланып турып ңалмай,

Осы ойыннан көреміз ерен ерді - дей отырып капитандар сайысын бастаймыз. Зминут ойлануга уацыт беріледі. Әзіл шыны аралас компъютерге байланысты әңгіме қурастырып баяндау.

Команда капитаны ңоргауы керек.

*Сайыс қорытындысы:*

Ойыншыларымыздың білімі мен біліктілігін , шеберлігін багалап, сайыс цорытындысын шыгарамыз.

*Жүргізуші:* Осымен бул цызыцты тамамдасац

Бул жайды айтамызба жаман болсақ Үйренді білмегенді осы жолы Тагыда уйренеміз аман болсақ,

Бугінгі сайысымыздыц цорытындысын әділ-цазылар алқасы цорытындысын шыгарып марапаттайды.

Қурметті устаздар, оқушылар «Қызъщты информатика» атты сайысымыз осымен тамадаймыз. Ынта қойып тыцдагандарыңызга рахмет.