

Игра «Счастливый случай»

Цели: повторить и обобщить знания, полученные при изучении тем «Информация», «Программное и аппаратное обеспечение ПК»; развивать познавательную активность и самостоятельность учащихся средствами информатики; расширить кругозор; формировать навыки работы в микрогруппе: умение слушать и слышать других, уважать мнение всех членов группы, отстаивать свою точку зрения; развивать коммуникативную компетентность учащихся; формировать интерес к предмету; способствовать повышению уровня информационной культуры учащихся.

Ход игры

I. Организационный момент.

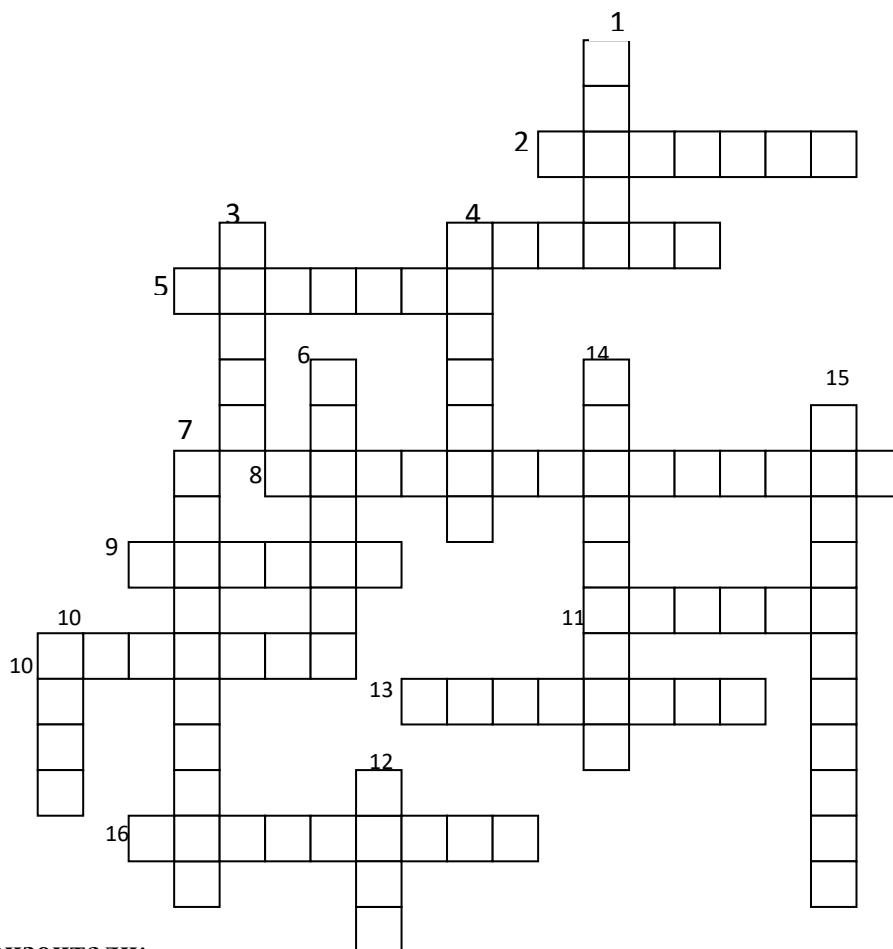
Учитель: В течение первой четверти мы изучали темы «Информация», «Программное и аппаратное обеспечение ПК», и сегодня на уроке мы попробуем обобщить и систематизировать знания, которые вы получили. Урок будет проходить в форме игры.

Объявление правил игры, деление на 3 команды.

II. Игра «Счастливый случай».

1. Разминка.

Командам предлагается разгадать кроссворд.



По горизонтали:

2. Манипулятор в форме шара на подставке.
4. Мигающая полоска на экране.
5. Папка, в которую

временно попадают удаленные объекты.

8. «Мозг» машины, который выполняет поступающие на вход команды.

9. Она бывает внутренней и внешней.

10. Дисплей.

11. Устройство для считывания графической и текстовой информации в компьютер.

13. Запись информации на магнитные диски.

16. Набор инструкций на машинном языке, который хранится в виде файла на диске и по команде загружается в память для выполнения.

По вертикали:

1. Программа, осуществляющая вредительские действия в вычислительной системе.

3. Устройство для обмена информации с другими компьютерами через телефонную сеть.

4. Область на диске, в которой хранятся файлы.

6. Устройство вывода информации на бумагу.

7. Устройство ввода информации.

10. Манипулятор для ввода информации в компьютер.

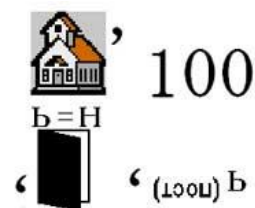
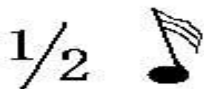
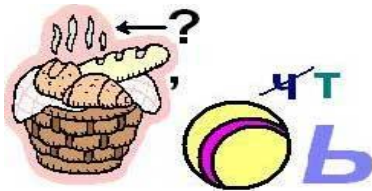
12. Поименованная область на диске, в которой могут храниться документы, тексты, рисунки, готовые к выполнению программы.

14. Устройство, выполняющее арифметико-логические операции и управляющее другими устройствами.

15. Одна из команд редактирования.

2. Все дальше, дальше...

Командам предлагается разгадать ребусы.



3. Заморочки из информатики.

Команды должны ответить на предложенные вопросы.

1. Минимальной единицей измерения информации является:
1) байт; 2) гигабайт; 3) слово; 4) бит; 5) символ.
2. Байт – это
2) 1024 бит; 2) бит; 3) 1 бит; 4) 8бит.
3. Сколько байт в слове ТЕХНОЛОГИЯ?
1) 80; 2) 10; 3) 192; 4) 2
4. Что из перечисленного не является носителем информации?
1) дискета с играми; 2) книга; 3) географическая карта;
4) звуковая плата.
5. Для человека устройством ввода информации являются:
1) глаза; 2) уши; 3) нос; 4) язык; 5) руки.
6. С помощью какого органа человек получает большую часть информации?
1) глаза; 2) уши; 3) нос; 4) язык; 5) руки.
7. Магистраль – это:
1) внешнее устройство ЭВМ;
2) часть операционной системы;
3) запоминающее устройство;
4) общая линия проводов, к которым параллельно присоединяются блоки ЭВМ.
8. Какое устройство ЭВМ относится к внешним:
1) центральный процессор; 2) оперативная память; 3) принтер; 4) арифметико-логическое устройство.
9. Минимальный состав персонального компьютера:
1) винчестер, дисковод, монитор, клавиатура;
2) дисплей, клавиатура, процессор, память;
3) принтер, клавиатура, монитор, память;
4) винчестер, принтер, дисковод, клавиатура.
10. Системное ПО:
1) управляют работой аппаратных средств и обеспечивают выполнение запросов пользователя;
2) управляют работой ЭВМ с помощью электрических импульсов;
3) игры, драйверы, трансляторы и т. д.;
4) программы, которые хранятся на жестком диске
11. Что такое Hardware?
1) аппаратное обеспечение компьютера;
2) программное обеспечение компьютера;
3) компакт-диск;
4) винчестер.
12. КЭШ-память – это:
1) память, в которой обрабатывается одна программа в данный момент времени;
2) память, предназначенная для долговременного хранения информации;
3) сверхбыстрая память, хранит наиболее часто используемые участки ОЗУ.
13. Укажите устройства ввода:
1) принтер; 2) стриммер; 3) сканер; 4) мышь; 5) монитор; 6) джойстик;
7) клавиатура; 8) винчестер; 9) плоттер; 10) дискета.
14. Укажите устройства вывода:
1) принтер; 2) стриммер; 3) сканер; 4) мышь; 5) монитор; 6) джойстик;
7) клавиатура; 8) винчестер; 9) плоттер; 10) дискета

4. Черный ящик.

Первый вариант: в черный ящик кладется предмет, имеющий отношение к изученным темам, например, CD ROM. Команды по очереди задают вопросы, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет».

Второй вариант: для каждой команды в черный ящик кладется предмет и дается его краткая характеристика. Задача команды – угадать его.

III. Подведение итогов.

Объявление результатов игры, награждение победителей.