

Викторина для 4 класса

«Занимательная информатика»

Цели:

1. контроль качества знаний, умений и навыков, полученных на предыдущих уроках;
2. обобщение и углубление изученного материала;
3. развитие познавательного интереса у учащихся, повышение творческой активности.

Ход мероприятия:

Класс делится на две команды, каждая команда выбирает капитана. Капитаны будут следить за порядком, и выбирать игроков, которые будут принимать участие в конкурсах. За каждое правильно выполненное задание команда получает карточки с балами, количество карточек зависит от конкурса.

Вступительное слово.

Мы сегодня собрались в этом классе, для того чтобы провести викторину «Занимательная информатика».

Предлагаю выбрать эпиграфом к нашему мероприятию стихотворение:

Информатика – наука.
С нею не грозит нам скука.
Мы компьютером владеем,
Мышь щелкать мы умеем.

Текст напишем, подчеркнем,
В рамочку его возьмем.
И рисунок нарисуем,
Если надо и станцуем!

Разминка.

Командам задаются вопросы, какая команда раньше даст правильный ответ та и получает 1 балл. (Ответ засчитывается только тогда, когда участники поднимают руку.)

Вопросы:

1. На шее артиста цирка Худющенко сидят его жена Эльвира, две взрослые дочери - Ася и Тася, и трое малолетних сыновей - Миша, Гриша и Тиша. Сколько человек сидит на шее у артиста цирка? (6)
2. У Мамеда 10 овец. Все, кроме 9 сдохли. Сколько осталось овец? (9)
3. Вы пилот самолета, летящего из Гаваны в Москву с двумя пересадками. Сколько лет пилоту? (сколько и вам)
4. Обычно месяц заканчивается 30-м или 31-м числом. В каком месяце есть 28-е число? (в каждом)

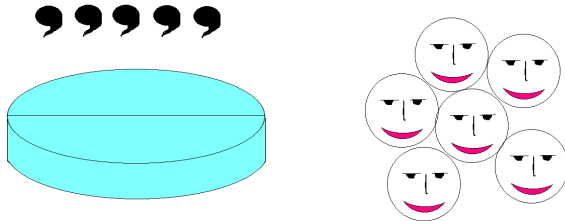
5. Есть ли 7 ноября в Австралии? (да)

6. Палку нужно распилить на 12 частей. Сколько потребуется распилов? (11)

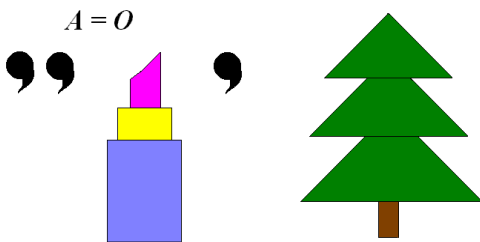
Конкурс «Ребус»

Каждой команде предлагается на выбор разгадать по ребусу. Правильный ответ приносит 2 балла.

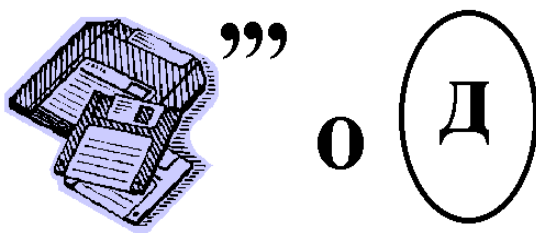
Ребус №1



Ребус №2



Ребус №3



Ответы: Таблица, модель, дисковод.

Конкурс «БАСНЯ»

Учащимся предлагается выписать из стихотворения и озвучить слова, относящиеся к названию устройств компьютера, каждое слово приносит команде 1 балл.

В это время по одному участнику из команды рисуют рисунки на компьютере.

Однажды программист пошел воды напиться.
И надо же тому случиться, на беду,
Компьютер он оставил на виду
У толстого, ленивого кота.
У рыжего моментом скукота
Вдруг улетучилась,
И, приёмов пять кряхтя на стол взвалился он
И ну гулять по кнопкам ЭВМ
И за изящной "мышкою" гоняться.
Компьютер запищал.
Тараща свой дисплей на жирного кота,
Шкалою заморгал, пытаясь защищаться,
Но тщетно.
Гибкий диск устал вращаться
То в бок
То в бег
То вскачь,
То вверх.
Процессор верещит, как дикий
А памяти сплелись проводами,
И принтер раскаленными болтами
Бумагу жжет.
Но от когтистых лап
Покоя всё не знал "ки-борд"
И может быть, не быть компьютеру в живых
Да Канарейка заскучав на жерди,
Из клетки выпорхнув,
Насвистывая Верди
Воспользовалась тем, что у кота
Все лапы заняты,
И ну щипать
Конец его хвоста.
Кот заорал и носом в дисковод,
А там его мотором так примяло,
Что вырвался едва он.
Да
Немало
Холёной шерсти
На диск системный намотало.
Очухавшись едва, все беды
Кот канарейке приписал.
И уж почти её достал,
Но тут, попив, поспав и плотно пообедав
Наш Программист вошёл
И их застал.
Извлечь мораль из басни просто:

Кот должен есть мышей, а Канарейка - просо.

А программист обязан знать,

Что уходя попить

Компьютер надо выключать,

Кота на крышу выпускать,

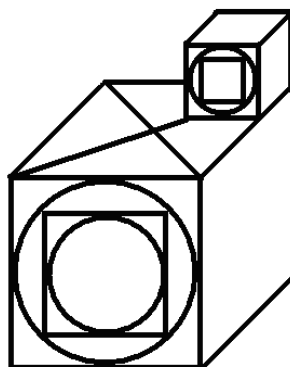
А Канарейку - запирасть,

А уж потом спокойно спать.

Ответ : кнопка, мышь, Гибкий диск, процессор, память, провода, принтер, дисковод, мотор, системный диск, шкала.

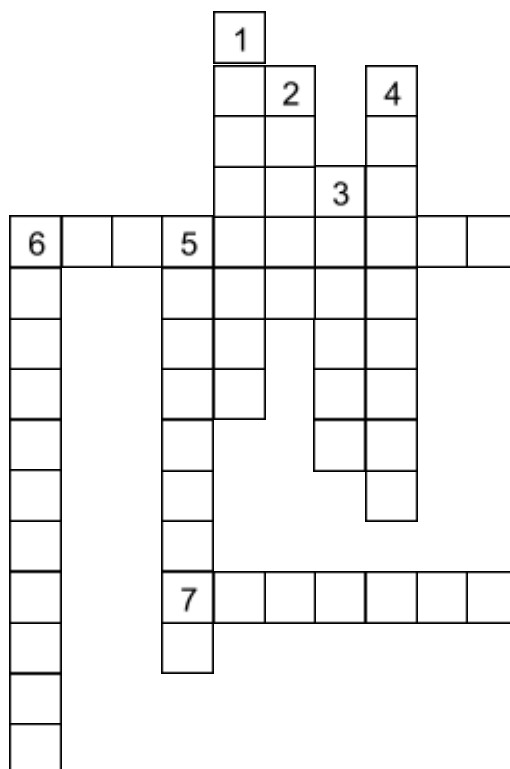
Нарисуй.

Команда выбирает по одному участнику, которые должны нарисовать следующие рисунки и оригинально раскрасить. Оригинальность оценивается жюри, максимально 2 балла.



Кроссворд

Командам предлагается разгадать кроссворд, команда, которая быстрее и правильнее разгадавшая кроссворд получает 2 балла.



1. Последовательность действий.(алгоритм)
2. Блок -... (схема)
3. Бывает внешняя и внутренняя. (память)
4. Обрабатывает информацию в компьютере.(процессор)
5. Изменение информации компьютером . (обработка)
6. (по горизонтали) Новые знания. (информация), (по вертикали) Кто исполняет алгоритмы (исполнитель).
7. Шаг алгоритма (команда)

Подводятся итоги игры.