# 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:

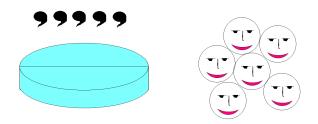
- 1. На шее артиста цирка Худющенко сидят его жена Эльвира, две взрослые дочери Ася и Тася, и трое малолетних сыновей Миша, Гриша и Тиша. Сколько человек сидит на шее у артиста цирка? (6)
- 2. У Мамеда 10 овец. Все, кроме 9 сдохли. Сколько осталось овец? (9)
- 3. Вы пилот самолета, летящего из Гаваны 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)

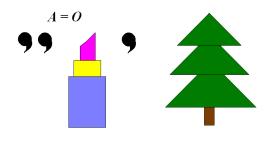
## Конкурс «Ребус»

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 - запирать,

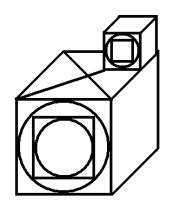
А уж потом спокойно спать.

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

## Нарисуй.

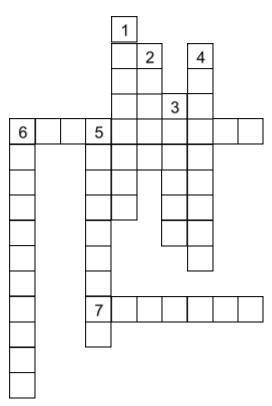
Команда выбирает по одному участнику, которые должны нарисовать следующие рисунки и оригинально раскрасить. Оригинальность оценивается жюри, максимально 2 балла.





### 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.