

**Интеллектуальная игра
«Инфостарты»
5 класс**

Учитель информатики
Долгова И.А.

2018 г.

Урок- интеллектуальная игра «Инфостарты» 5 класс

Цели игры:

1. Повторить и обобщить знания полученные в результате изучения предмета информатики .
2. Развитие познавательного интереса к предметам.
3. Умение работать в коллективе, рассчитывать собственные силы и оценивать свои возможности.

Требования к знаниям и умениям

Учащиеся должны знать:

- Основные понятия ,связанные с измерением информации;
- Устройство компьютера;
- Основные понятия предмета «Информатика»;

Учащиеся должны уметь:

- Приводить примеры на данные понятия;
- Легко ориентироваться в терминах;
- Иметь навыки работы на компьютере;

Оборудование: карточки для интеллектуальной игры.

Интеллектуальная игра

Правила игры

1. В игре принимает участие две команды;
2. За правильно выполненные задания вы будете получать баллы.
3. В конце игры та команда, которая наберёт большее количество баллов будет объявлена победителем;

«конкурсы»

1. Загадки
2. Анаграммы
3. Собери «Пазл»
4. Конкурс капитанов
5. Расшифруй пословицу
6. Составление слов

1. Загадки

1. Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют?
2. Компьютер будет молчалив, коль нет с ним рядом дев таких?
3. Колёсиком и кнопкой, я управляю ею ловко?
4. Каких только сведений разных в нём нет, зовётся он знаешь ты как?
5. На нём компьютерная мышка живёт и ползает глупышка?

6. Как вредитель этот называется, что заразен и вмиг размножается?

2. Анаграммы

граммпора
лайботик
домем
лайф
тиретнен
вредайр
нимотор
красен

3.«Собери пазл»

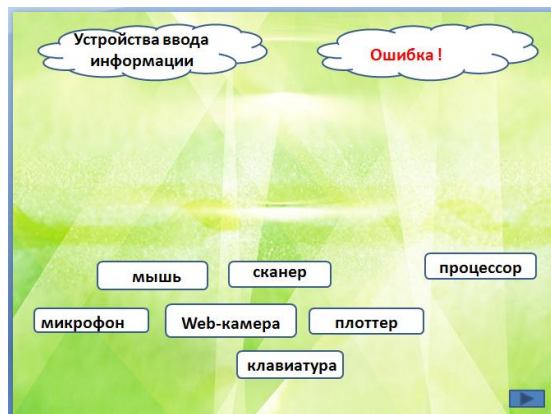
Это задание вы будете выполнять на компьютере. Время выполнения составляет 5 минут. Сколько членов команды справятся с заданием столько жетонов и получает команда за данное задание. Если кто - то сделает задание вперёд может помочь членам свое команды.

4. Конкурс капитанов

Капитанам по очереди предлагается выполнить задание на интерактивной доске.

Задание для капитана 1 команды

Среди предложенных устройств нужно выбрать путём нажатия устройства ввода информации. Разрешается сделать 5 попыток. По количеству правильно выбранных устройств будут присвоены балы команде.



Задание для капитана 2 команды

Среди предложенных устройств нужно выбрать путём нажатия устройства вывода информации. Разрешается сделать 5 попыток. По количеству правильно выбранных устройств будут присвоены балы команде.



5.Расшифруй пословицу

Задание	Ответы
Скажи какой у тебя компьютер и я скажу кто ты	Скажи мне кто твой друг и я скажу кто ты.
Компьютер памятью не испортишь	Кашу маслом не испортишь
Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают	Дарёному коню в зубы не смотрят
Вирусов бояться в интернет не ходить	Волков бояться- в лес не ходить
Утопающий за F1 хватается	Утопающий за соломинку хватается

6.Составление слов

Предлагается из слова «ИНФОРМАТИКА»
составить как можно больше коротких слов.(5 минут)
Количество слов будет соответствовать баллам, заработанным командой .

Дополнительное задание

Сейчас вам будут продемонстрированы картинки с отдельными устройствами компьютера ваша задача внимательно изучить изображение и назвать устройство компьютера.

Подведение итогов игры и объявление победителя.