**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**

1. 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.

1. Игра «Счастливый случай».
2. Разминка.

Командам предлагается разгадать кроссворд.

15

14

11

13

12

16

10

10

9

8

5

3

4

2

6

1

7

**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.

1. Устройство для обмена информации с другими компьютерами через телефонную сеть.
2. Область на диске, в которой хранятся файлы.
3. Устройство вывода информации на бумагу.
4. 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.

1. Все дальше, дальше…

Командам предлагается разгадать ребусы.

**** 

 

 

 

1. 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.

1. Байт – это

2) 1024 бит; 2) бит; 3) 1 бит; 4) 8бит.

1. Сколько байт в слове ТЕХНОЛОГИЯ?
2. 80; 2) 10; 3) 192; 4) 2
3. Что из перечисленного не является носителем информации?

1) дискета с играми; 2) книга; 3) географическая карта;

4) звуковая плата.

1. Для человека устройством ввода информации являются:
2. глаза; 2) уши; 3) нос; 4) язык; 5) руки.
3. С помощью какого органа человек получает большую часть информации?
4. глаза; 2) уши; 3) нос; 4) язык; 5) руки.
5. Магистраль – это:

1) внешнее устройство ЭВМ;

2) часть операционной системы;

3) запоминающее устройство;

4) общая линия проводов, к которым параллельно присоединяются блоки ЭВМ.

1. Какое устройство ЭВМ относится к внешним:

1) центральный процессор; 2) оперативная память; 3) принтер; 4) арифметико-логическое устройство.

1. Минимальный состав персонального компьютера:
2. винчестер, дисковод, монитор, клавиатура;
3. дисплей, клавиатура, процессор, память;
4. принтер, клавиатура, монитор, память;
5. винчестер, принтер, дисковод, клавиатура.
6. 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

1. Что такое Hardware?

1) аппаратное обеспечение компьютера;

2) программное обеспечение компьютера;

3) компакт-диск;

4)винчестер.

1. 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.

1. Укажите устройства ввода:

1) принтер; 2) стриммер; 3) сканер; 4) мышь; 5) монитор; 6) джойстик;

7) клавиатура; 8) винчестер; 9) плоттер; 10) дискета.

1. Укажите устройства вывода:

1) принтер; 2) стриммер; 3) сканер; 4) мышь; 5) монитор; 6) джойстик;

7) клавиатура; 8) винчестер; 9) плоттер; 10) дискета

1. 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.

1. Подведение итогов.

Объявление результатов игры, награждение победителей.