

Интеллектуальная игра по информатике:

«В лабиринте ИКТ»

*И.Л.Абтарханов,
учитель информатики и ИКТ,
муниципального бюджетного образовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа села Вашендарой»
Шатойского муниципального района
Чеченской Республики*

Цели мероприятия:

- Развитие сообразительности, любознательности, логического мышления;
- Укрепление памяти учащихся;
- Развитие познавательной активности;
- Повышение информационной культуры учащихся, интереса к предмету «Информатика и ИКТ»;
- Воспитание ответственного отношения к коллективной деятельности;
- Содействие воспитанию умения общаться.

Станция «Определительная»



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ДАЛЬШЕ



Устройство, которое, анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт цифровую копию изображения объекта.



сканер



НАЗАД

Внешнее периферийное устройство компьютера, предназначенное для вывода текстовой или графической информации, хранящейся в компьютере, на бумагу



принтер



Аппарат, предназначенный для вывода
графической, текстовой или звуковой информации
на дисплей



монитор



Координатное, манипулятивное устройство
ввода для управления курсором и отдачи
различных команд компьютеру



МЫШЬ



Комплект расположенных в
определенном порядке клавиш для
управления каким-либо устройством или
для ввода данных



клавиатура



Всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации



Интернет



Оптический носитель информации



ДИСК



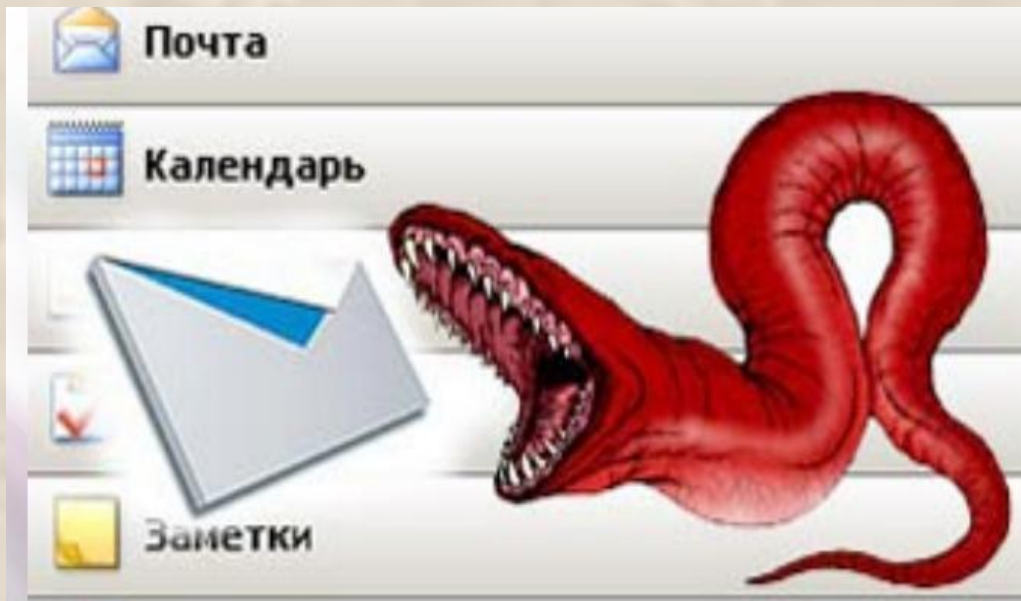
Устройство ввода информации в персональный компьютер, которое представляет собой качающуюся в двух плоскостях вертикальную ручку



ДЖОЙСТИК



Вид вредоносного программного обеспечения,
способного создавать копии самого себя и
внедряться в код других программ, системные
области памяти, загрузочные секторы, а также
распространять свои копии по разнообразным
каналам связи



вирус



Запоминающее устройство (устройство хранения информации) произвольного доступа, основанное на принципе магнитной записи. Является основным накопителем данных в большинстве компьютеров.



3Logic Inc.

**Жесткий диск
(винчестер)**



Станция «Ребусная»





ПЕРЕДАЧА



КОМПЬЮТЕР



ИНТЕРНЕТ



КЛАВИША



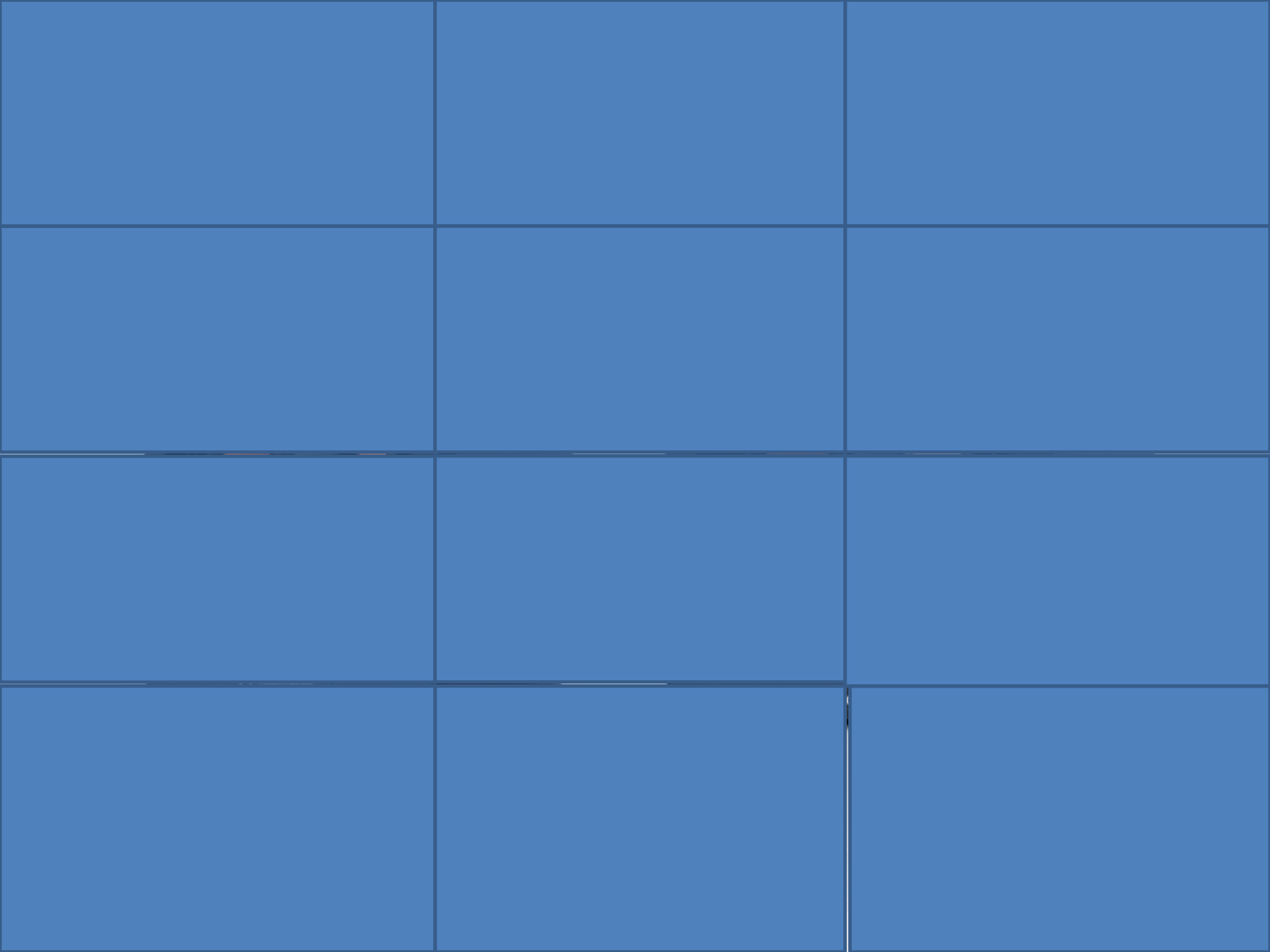
ОКНО

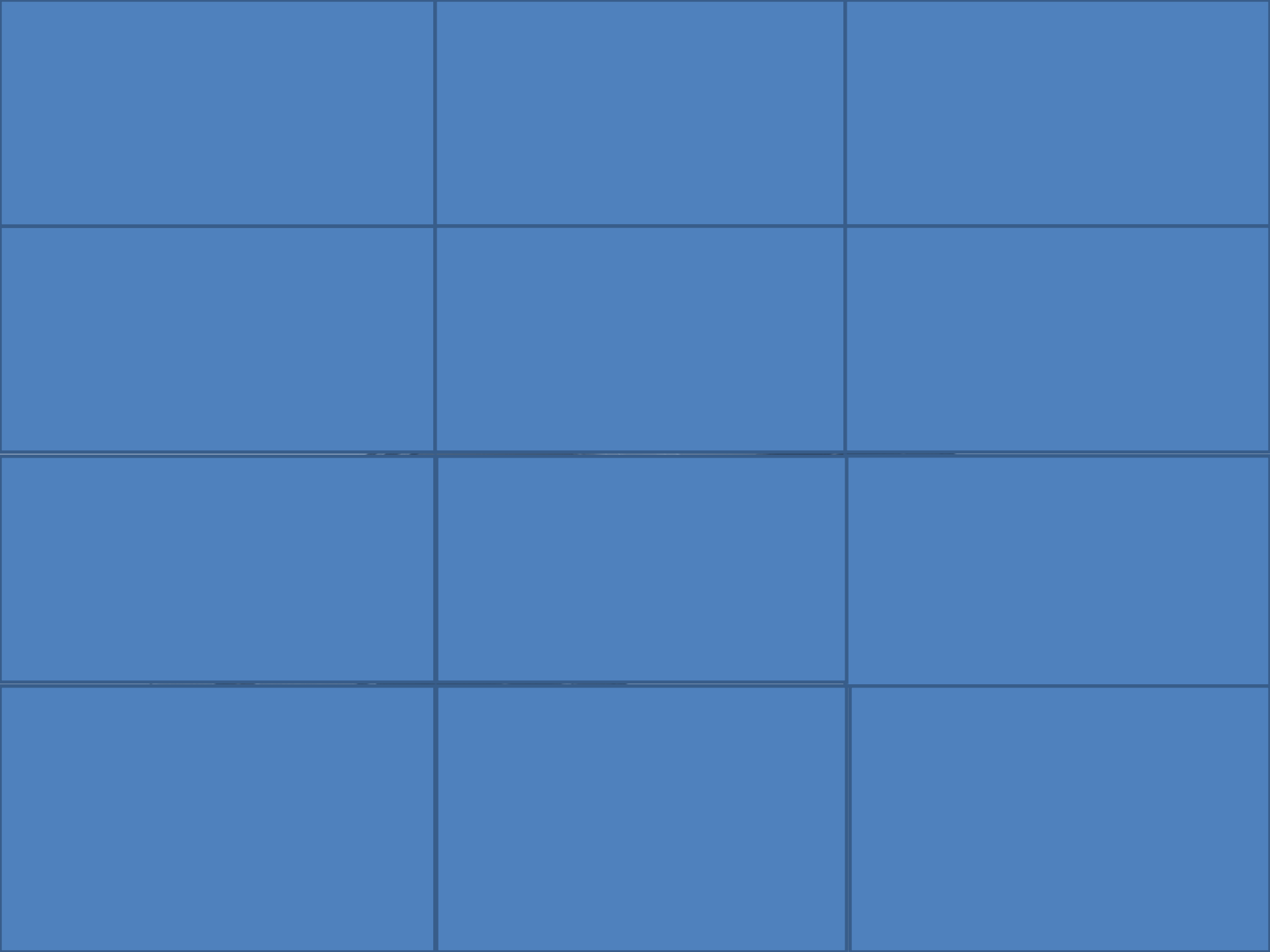


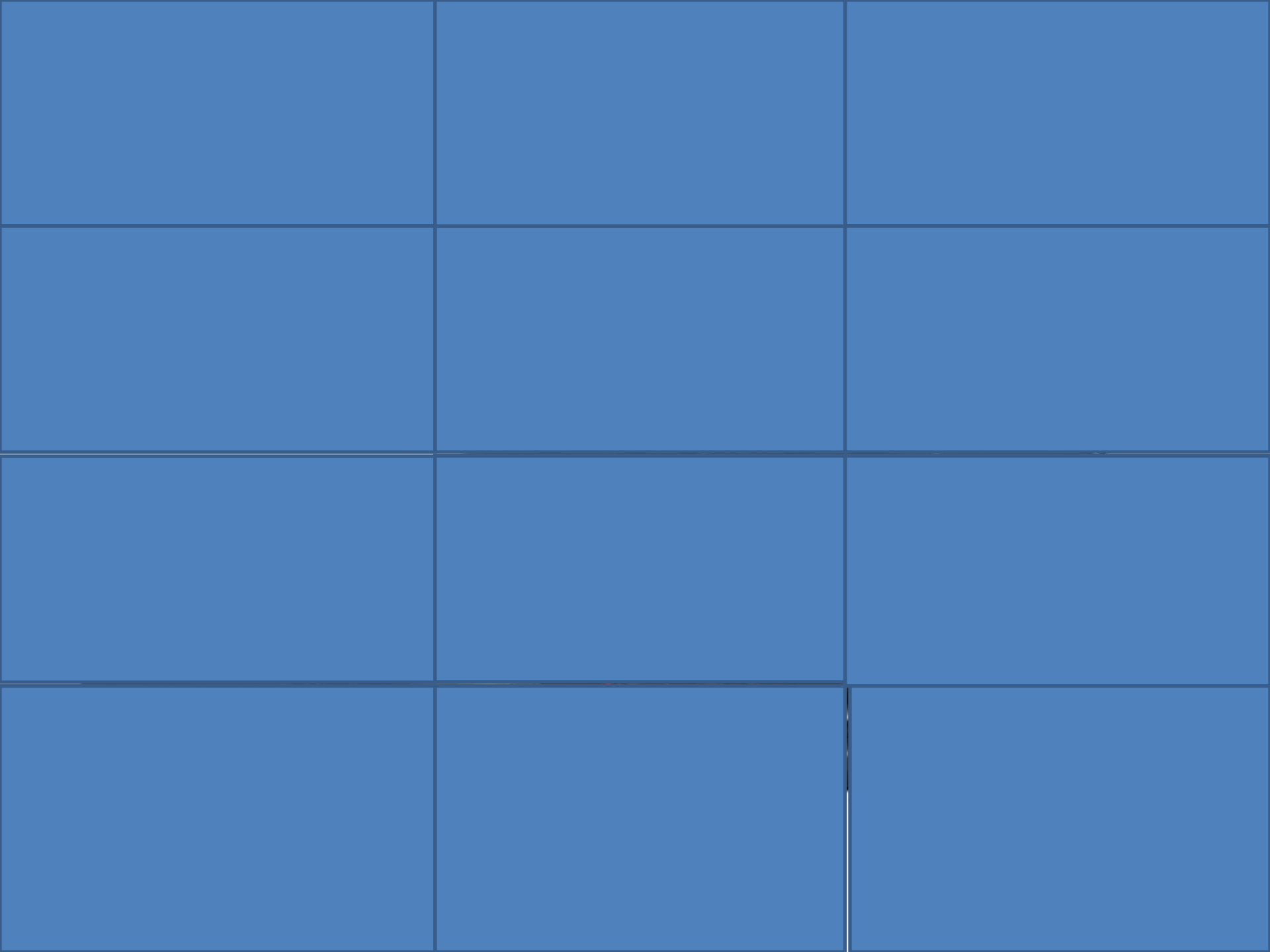
МОНИТОР

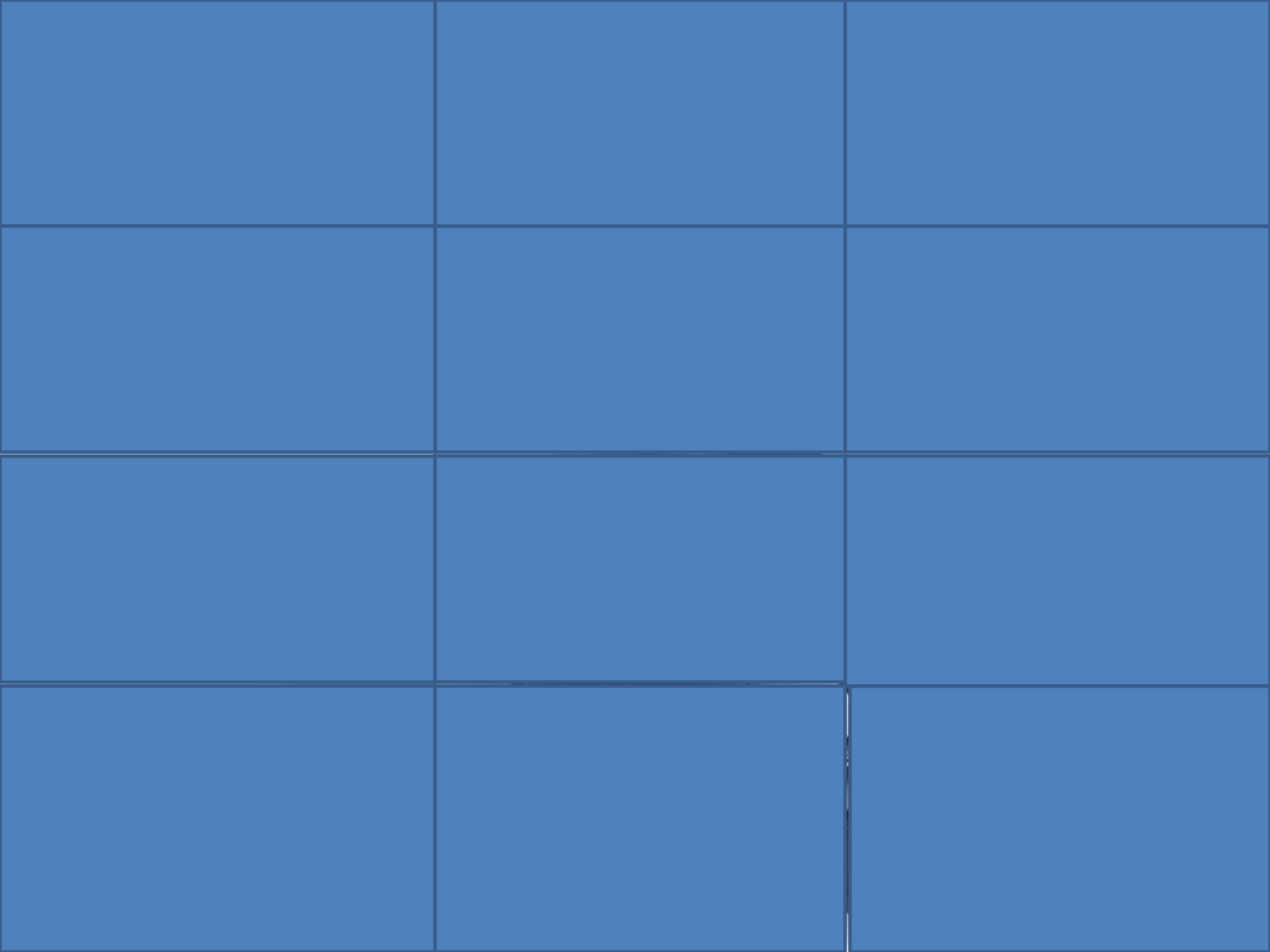
Станция «Пазловая»

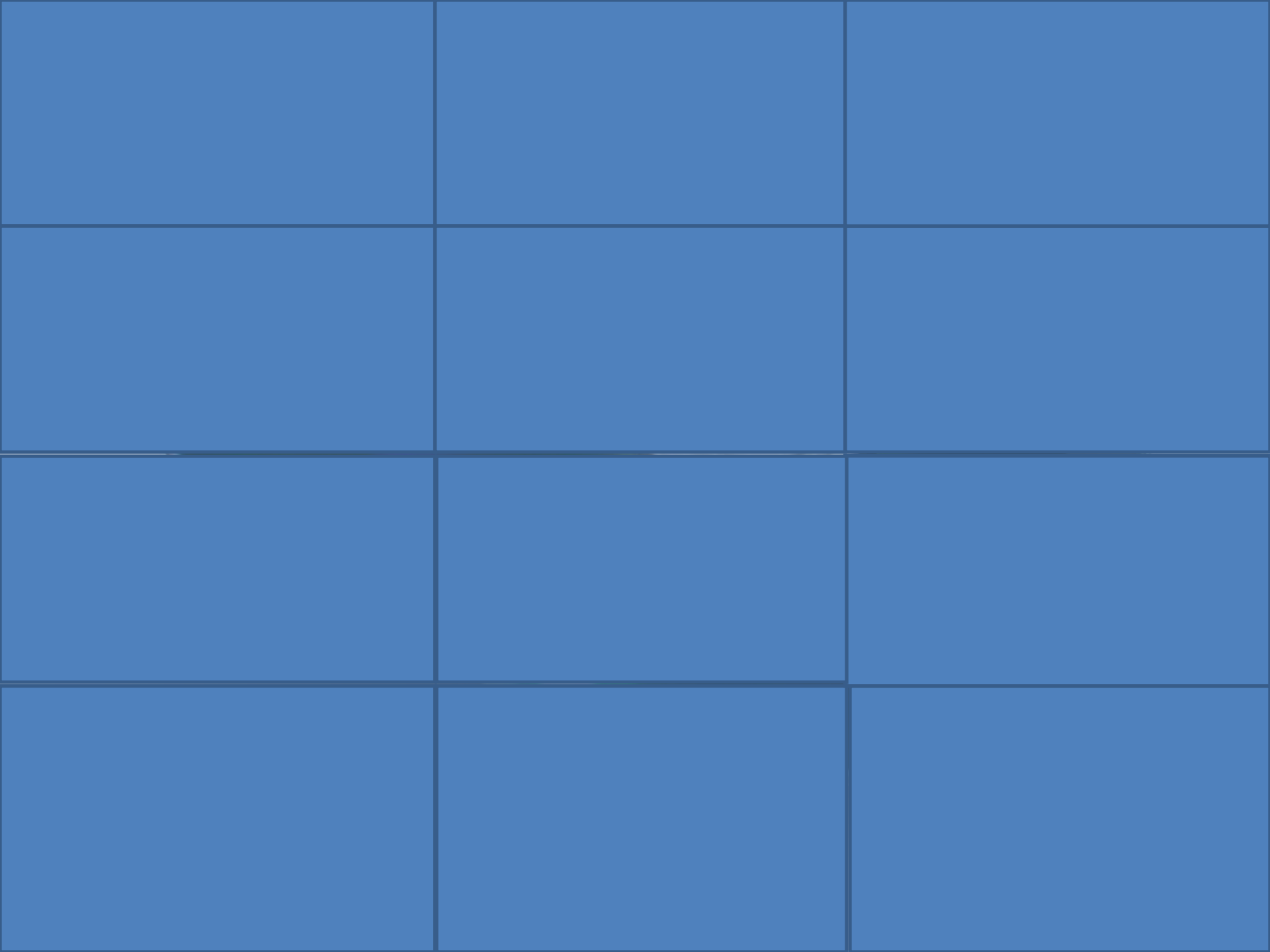


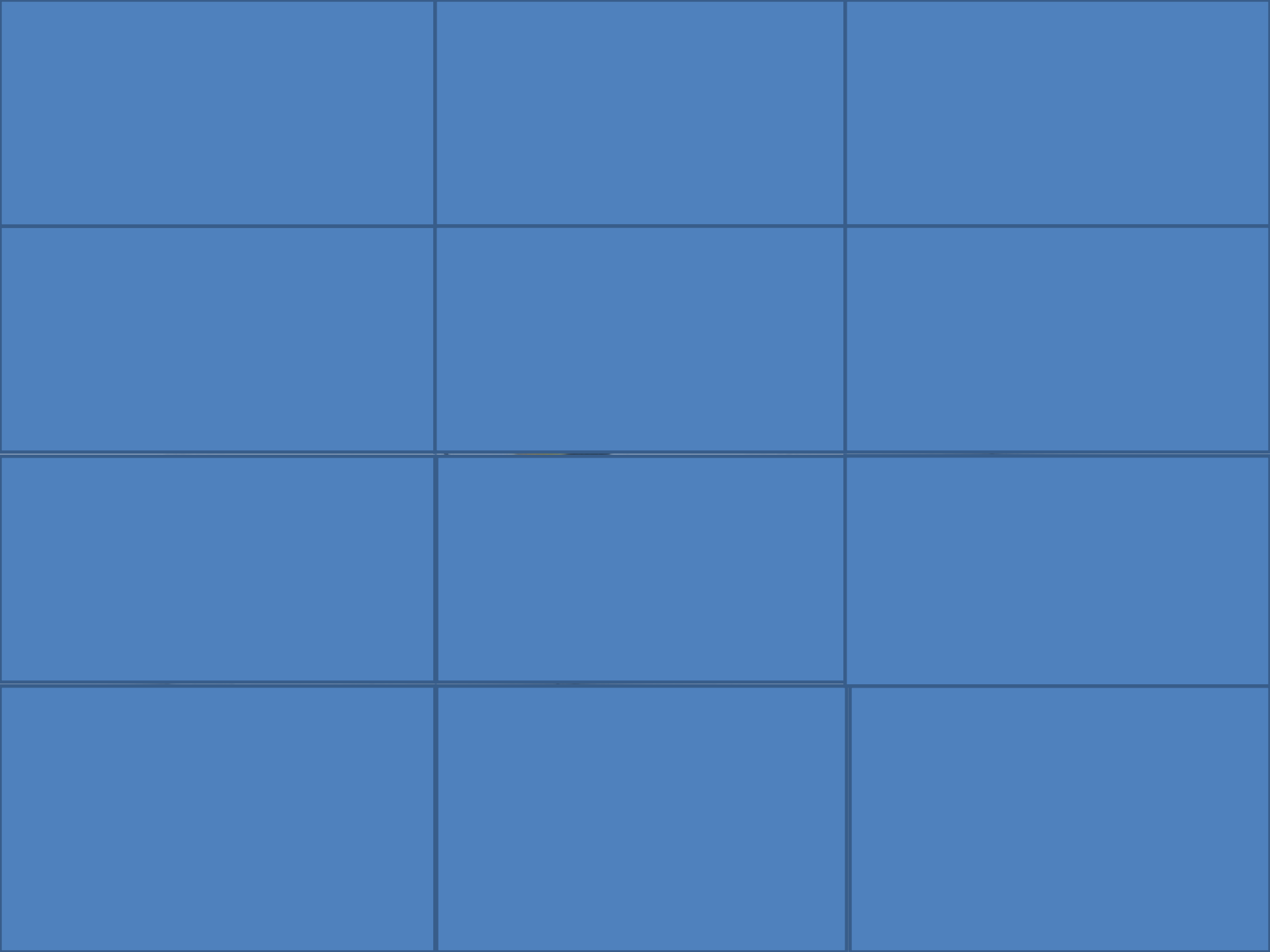


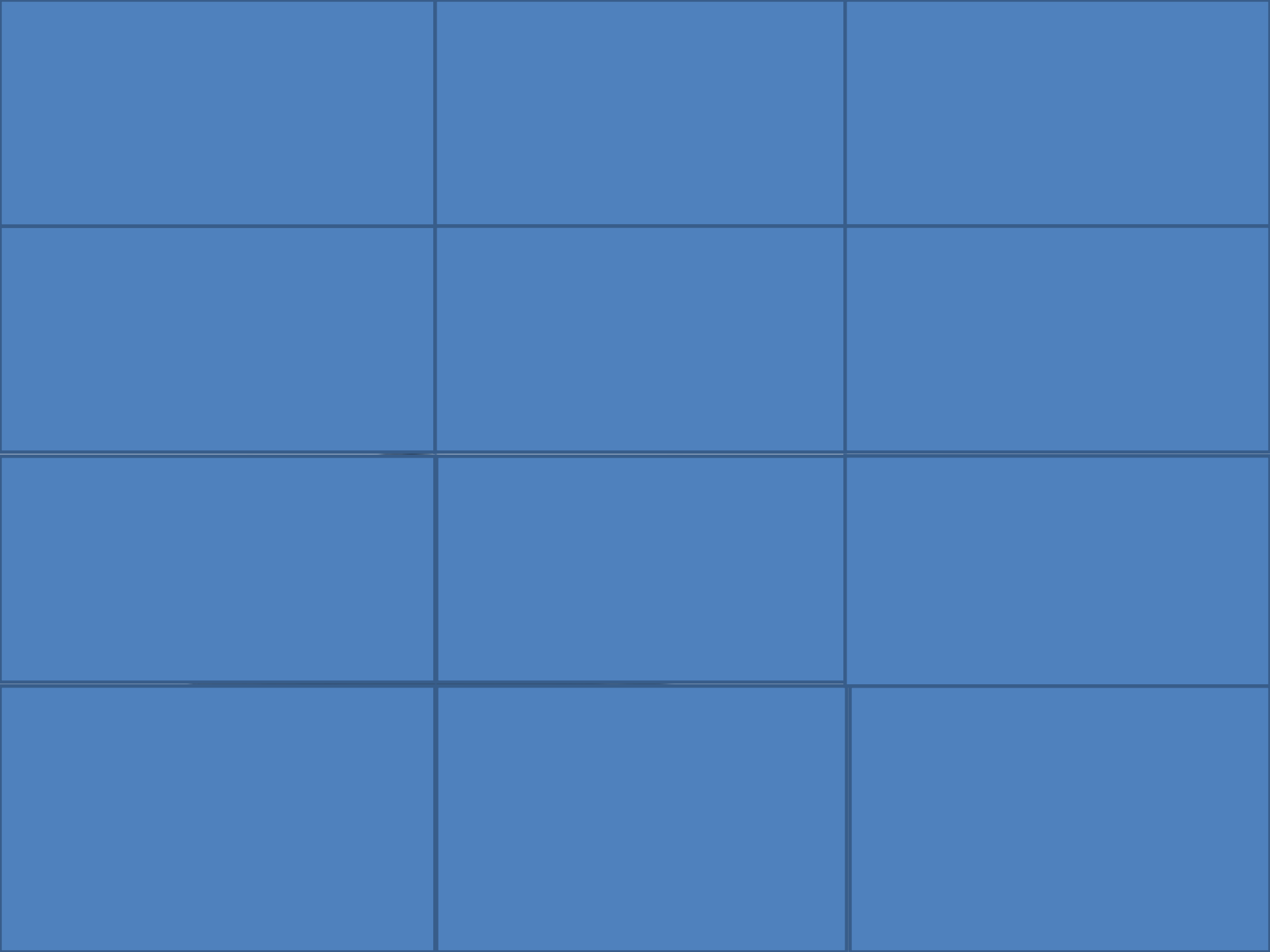


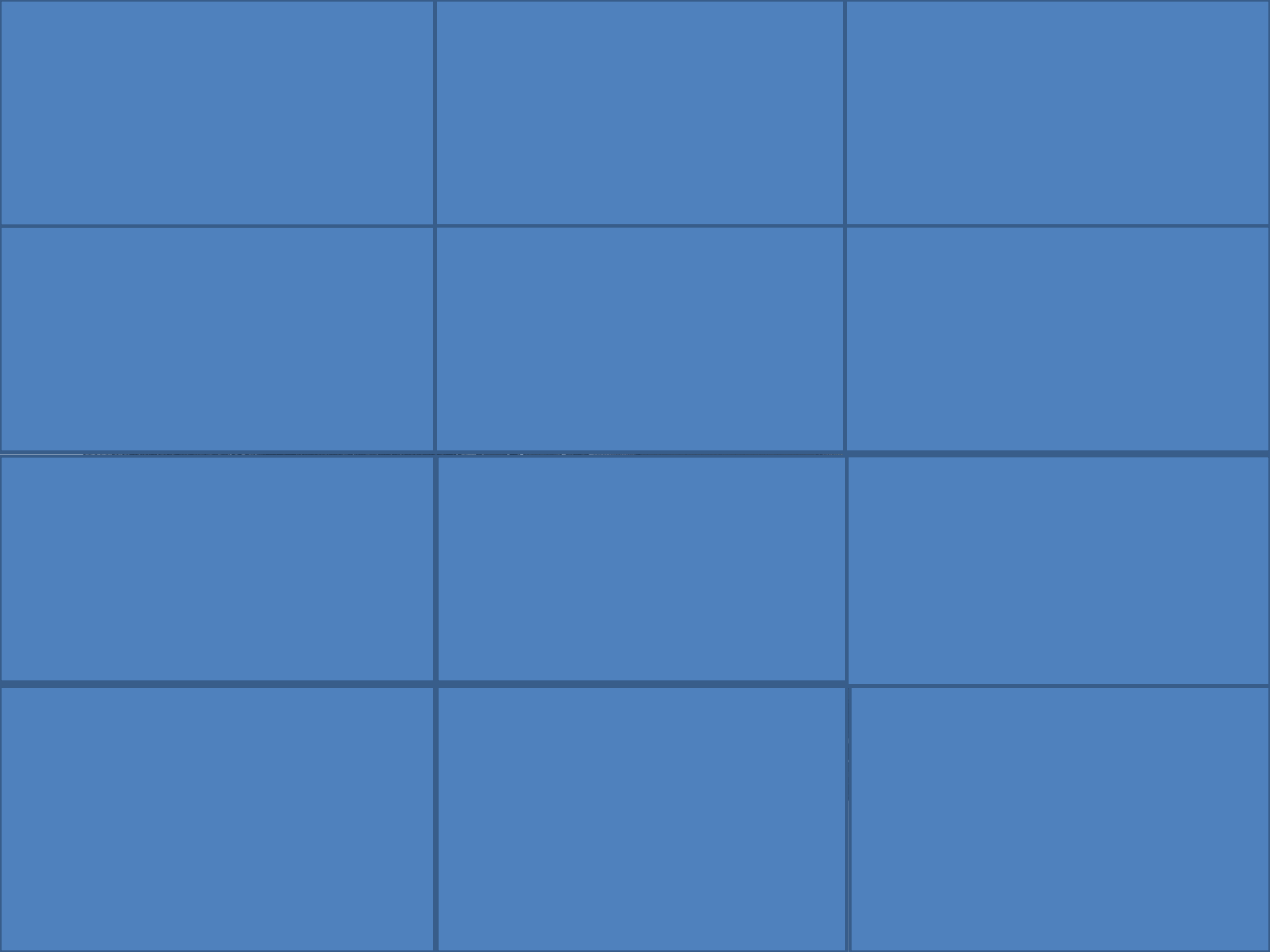


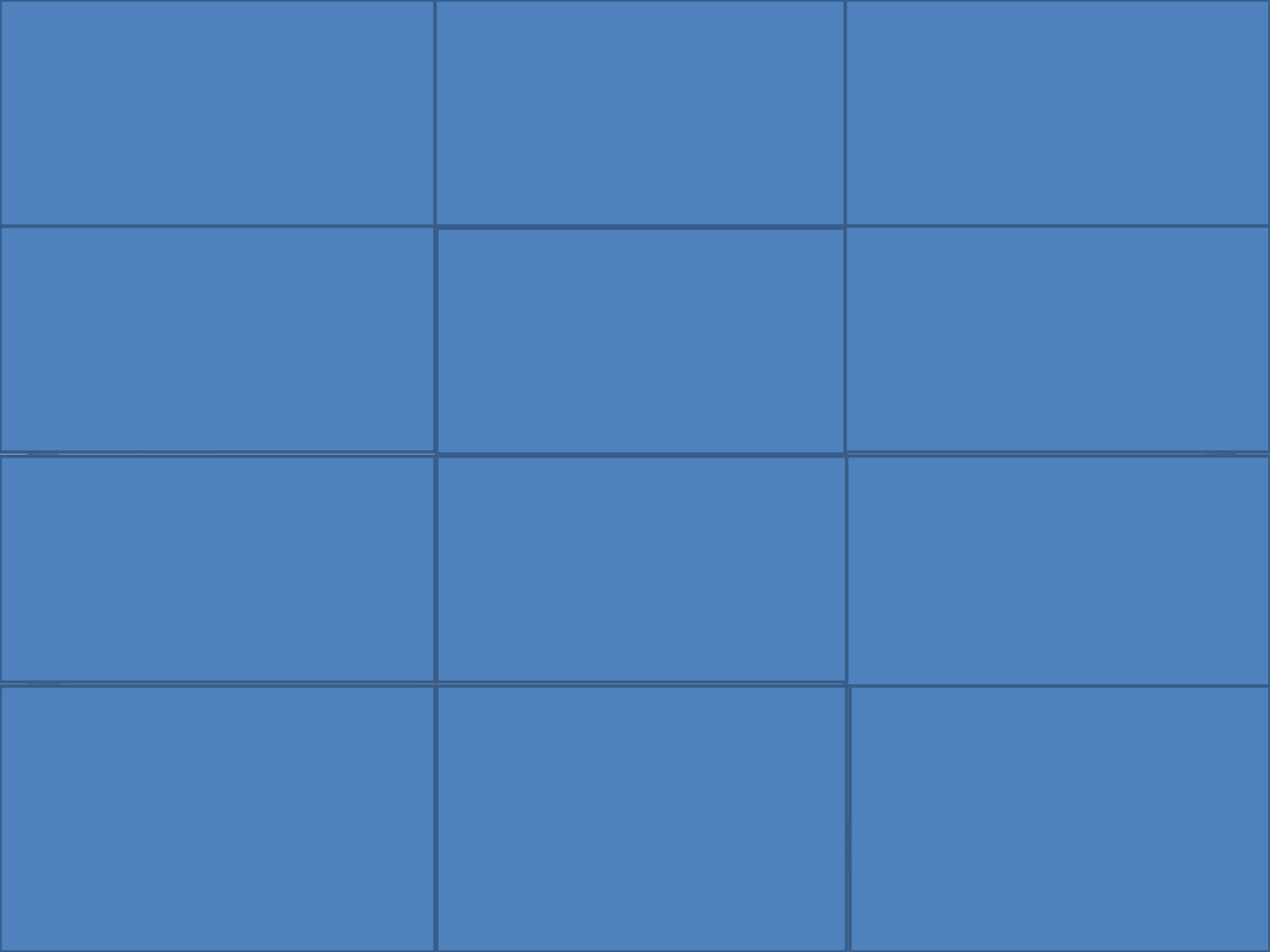


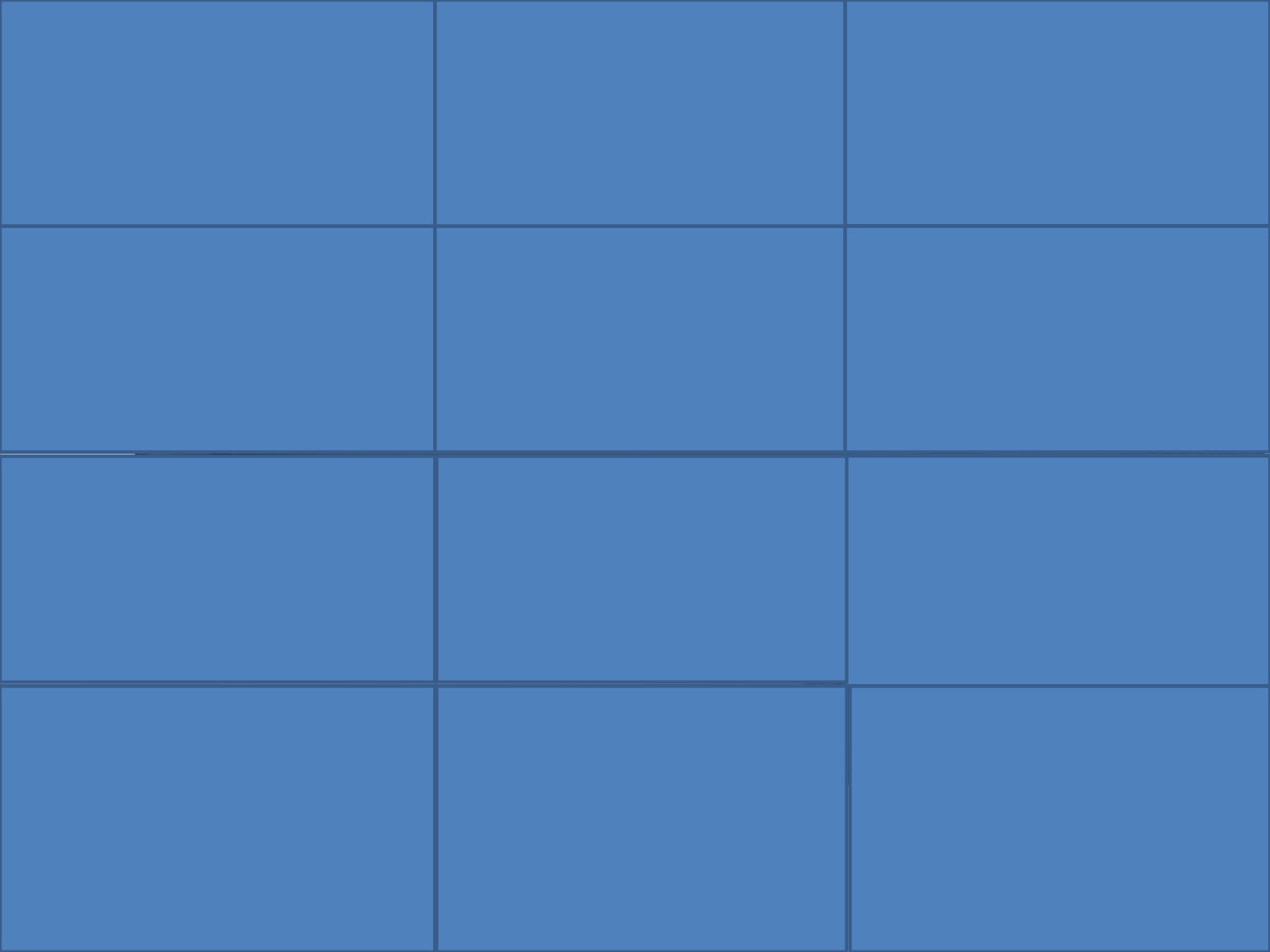


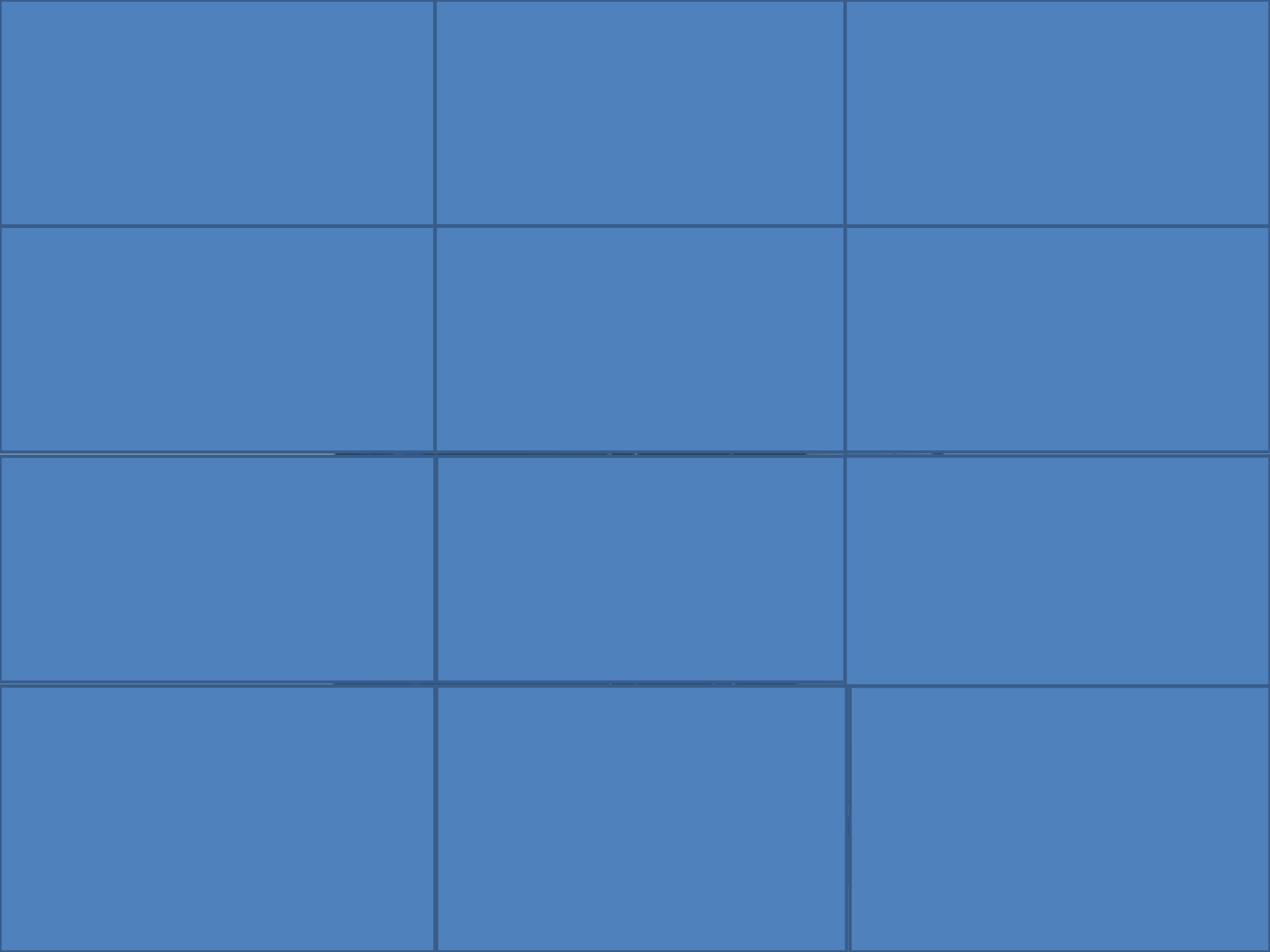


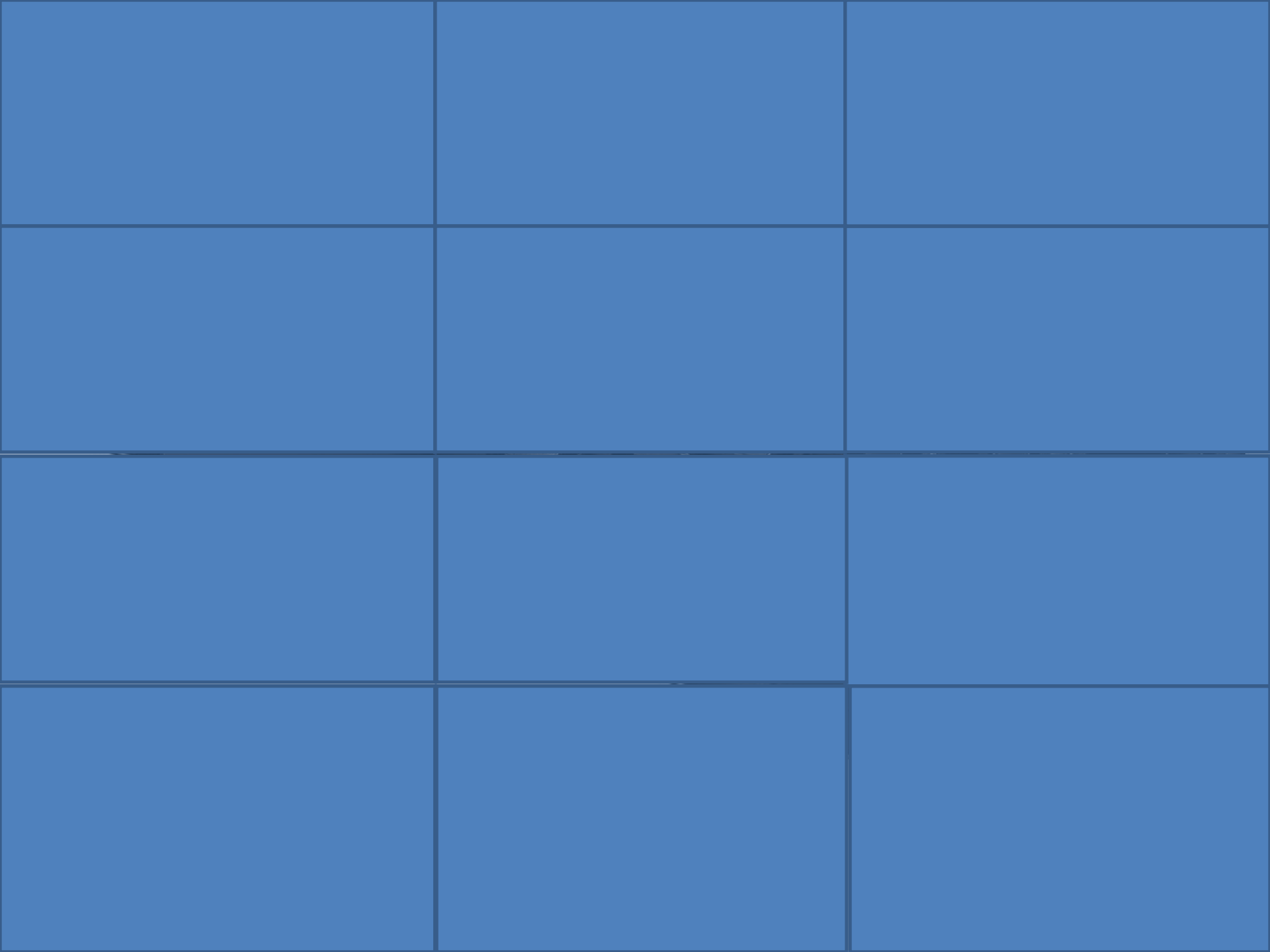


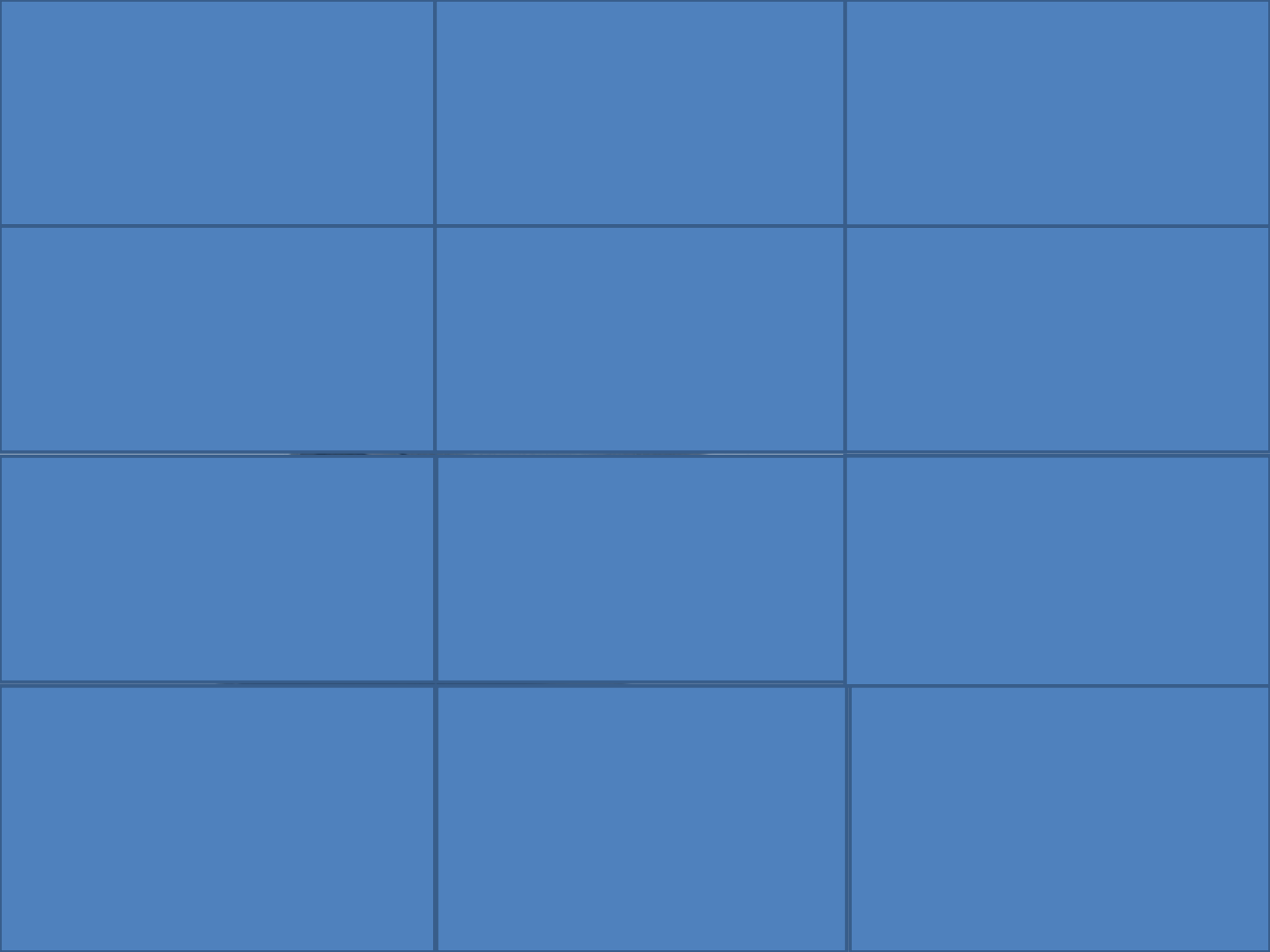


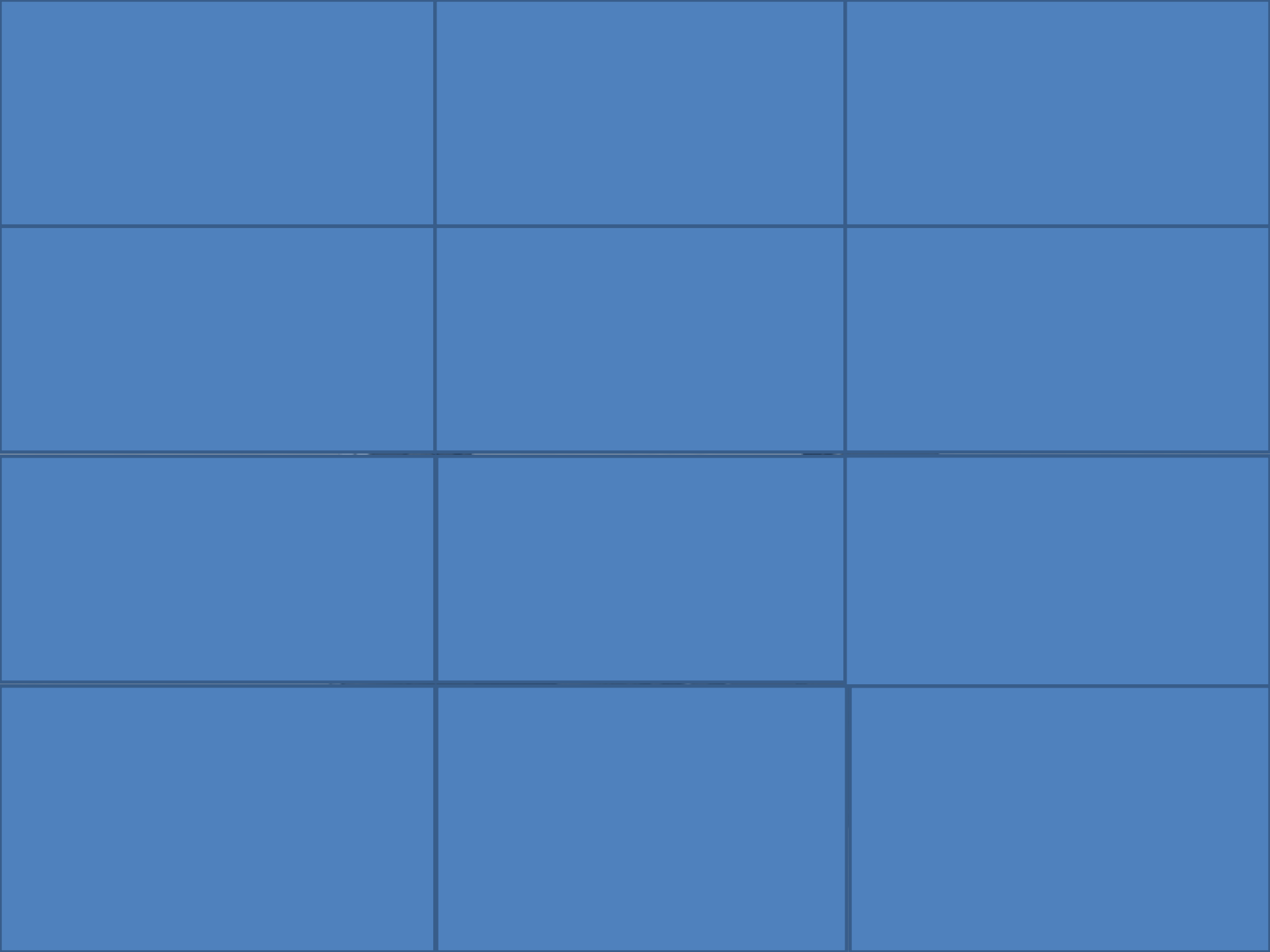


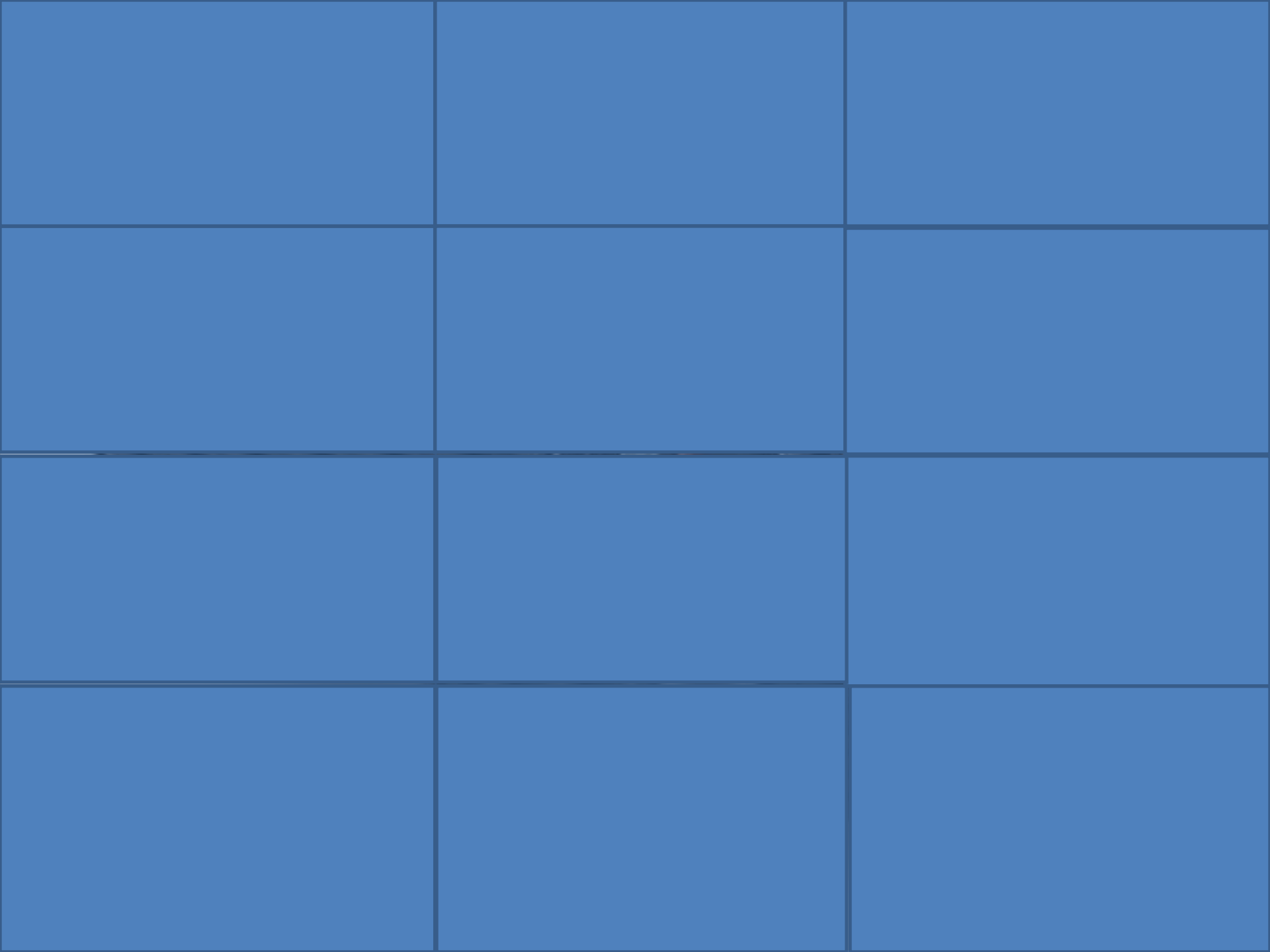


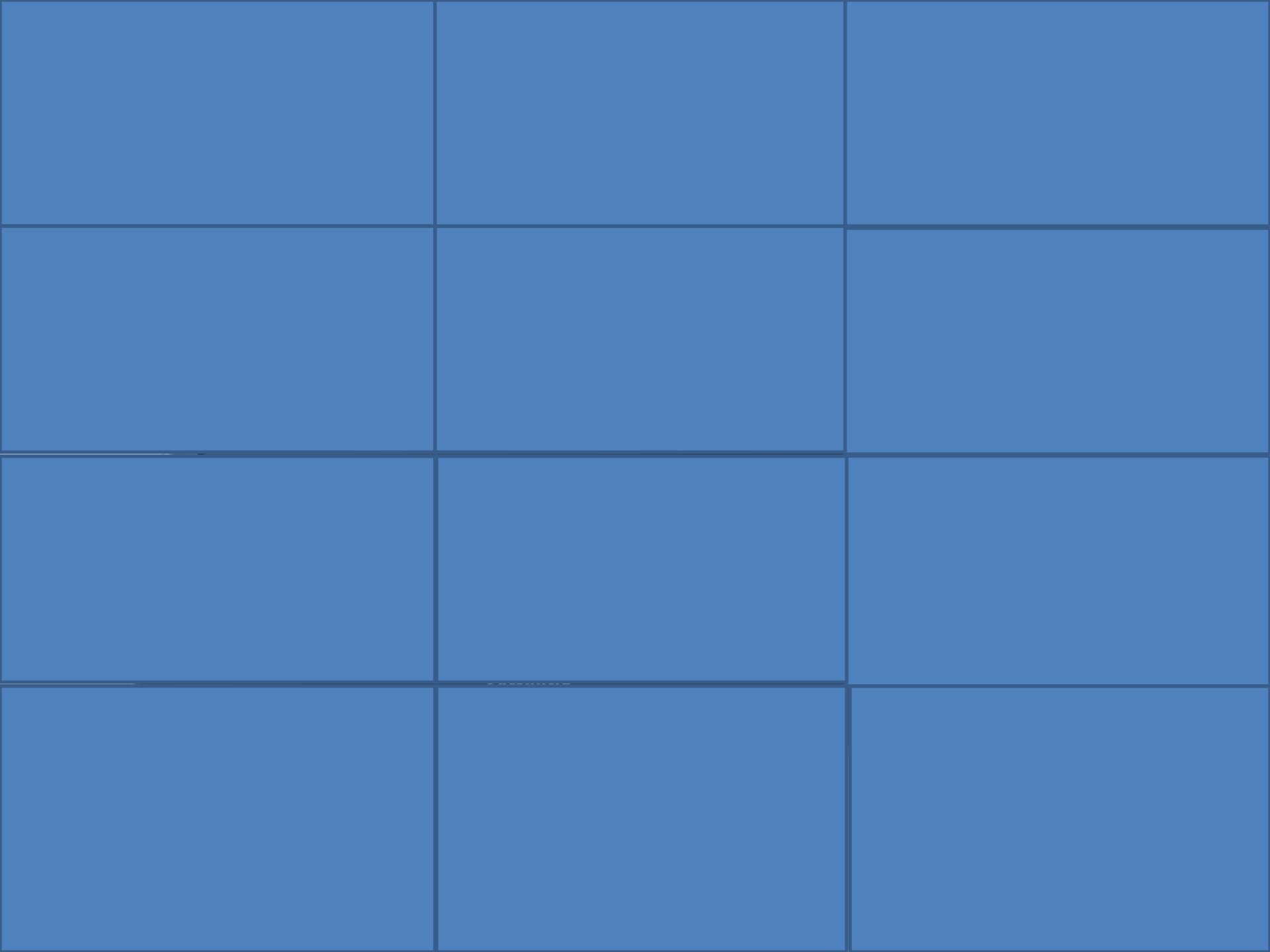


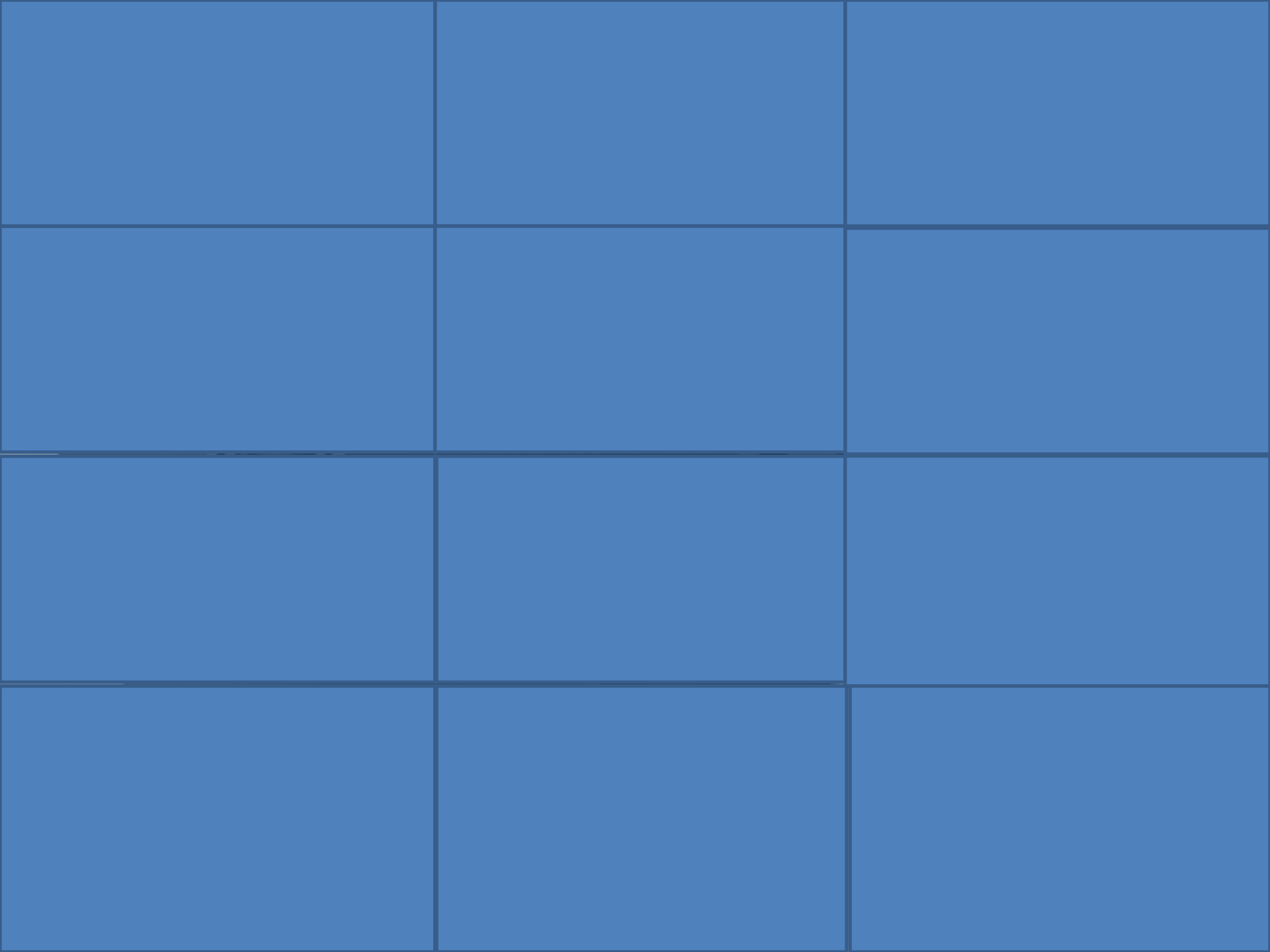














Станция «По цепочке»



Правила:

Дается любое начальное слово, капитан команды должен назвать следующее слово из **предмета информатики**, которое начинается на последнюю букву исходного слова и т. д.

Например:

Монитор – рамблер – робот – текст ...

Приносит 1 балл своей команде тот капитан,
который назвал последнее слово.

Станция «Инфо-ринг»



**Расположите единицы измерения информации
в порядке убывания:**

Килобайт

Бит

Байт

Терабайт

Гигабайт

Мегабайт

Петабайт

**2 балла будут переданы той команде,
которая положит на стол ведущего лист с ответами (в случае, если ответ не
верный, проверяется ответ второй команды).**

Восстанови слова, в которых перепутаны местами буквы:

тикафоринма

тиб

минотор

териннет

тайс

ренска

2 балла будут переданы той команде, которая положит на стол ведущего лист с ответами (в случае, если ответ не верный, проверяется ответ второй команды).

Зачеркните лишнее...

1. Монитор, клавиатура, мышь, файл, процессор.
2. Звуковая, числовая, текстовая, графическая, вычислительная.
3. Комбинация, линия, ветвление, цикл.
4. Windows 7, MS Word, Paint, MS Excel, Adobe Photoshop.
5. Shift, Enter, NotePad, Delete, Alt, Ctrl

2 балла будут переданы той команде, которая положит на стол ведущего лист с ответами (в случае, если ответ не верный, проверяется ответ второй команды).

**В одном символе содержится информация, равная 8 битам (1 байт). Сколько бит информации содержит название нашей школы?
МБОУ «СОШ с.Вашендарой»**

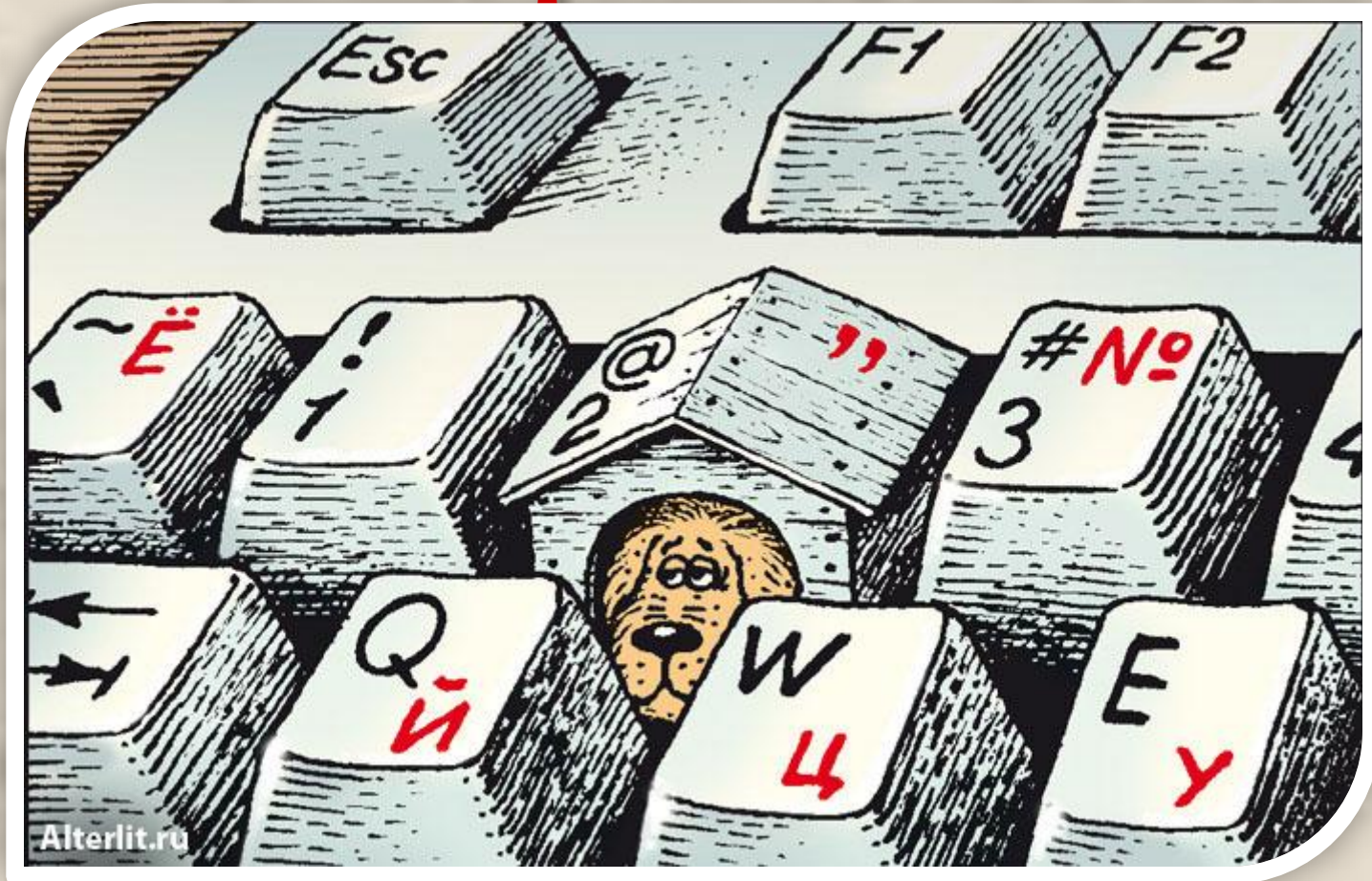


2 балла будут переданы той команде, которая положит на стол ведущего лист с ответами (в случае, если ответ не верный, проверяется ответ второй команды).

Станция «Эссевая»



Написать эссе на тему: «Компьютер в моей жизни»



Эссе каждой команды будут оценены в баллах (от 0 до 5). Эссе проверяется по следующим критериям: соответствие теме и грамотность

Спасибо за внимание!



Windows  LIFE WITHOUT WALLS™ 