



БОЛЬШАЯ ИГРА по ИНФОРМАТИКЕ

9-10 класс

[Пояснительная записка](#)

Информатика
и геометрия

1

2

3

4

5

6

7

8

Информатика
и предметы в
квартире

1

2

3

4

5

6

7

8

Анаграммы

1

2

3

4

5

6

7

8

Клавиши

1

2

3

4

5

6

7

8

Тип топологии локальной сети. –
Поверхность, образованная двумя
концентрическими окружностями

Кольцо

Врем
я

Ответ

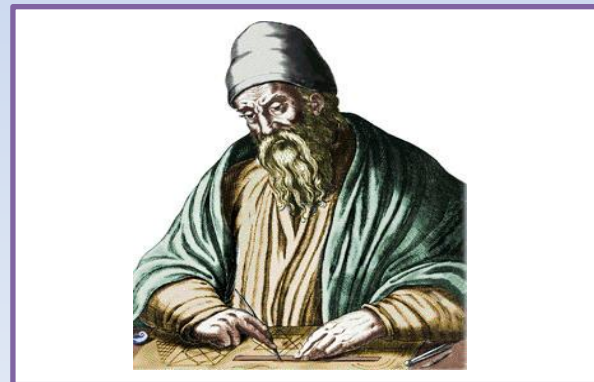


Древнегреческий математик, автор алгоритма нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел – Древнегреческий математик, заложивший основы геометрии как науки.

ЕВКЛИД

Врем
я

Ответ

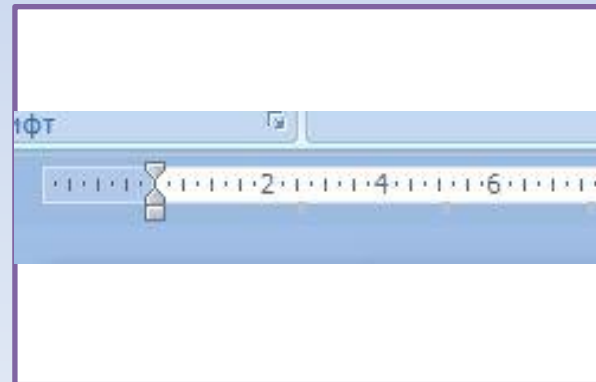


Инструмент текстового редактора,
используемый для абзацных отступов. –
Приспособление для геометрических
построений.

Линейка

Врем
я

Ответ

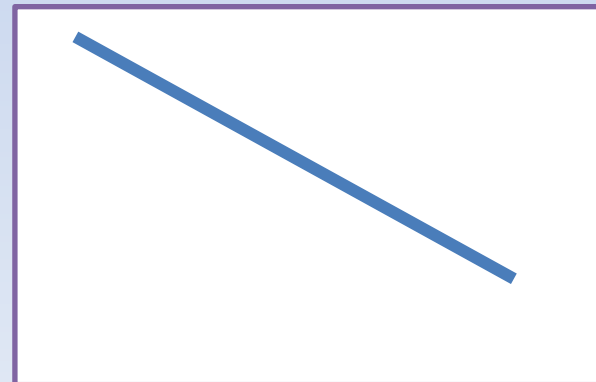


Канал для передачи информации. –
Геометрический объект, имеющий
только один размер.

Линия

Врем
я

Ответ

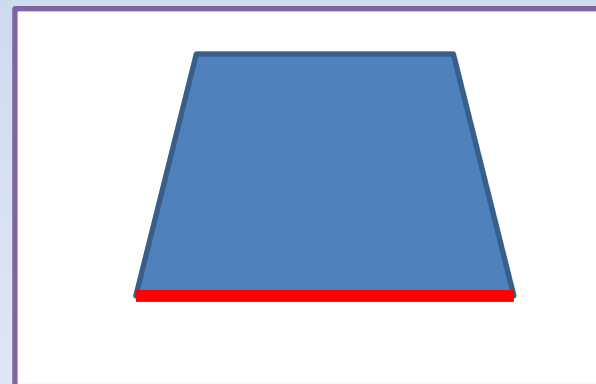


Число, определяющее систему
счисления. – Сторона трапеции.

Основание

Врем
я

Ответ



Участок дорожки магнитного диска.
– Часть круга.

Сектор

Врем
я

Ответ



Символ, обозначающий конец программы. – Самый маленький геометрический объект, имеющий имя.

Точка

Врем
я

Ответ

end.

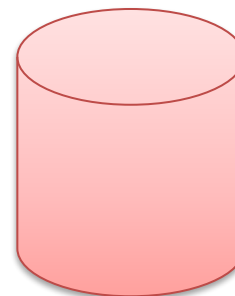


Совокупность дорожек с одинаковым номером на магнитном диске. – Тело, ограниченное двумя параллельными плоскостями.

Цилиндр

Врем
я

Ответ

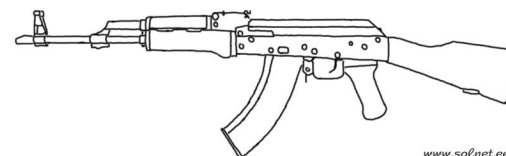


Устройство, выполняющее действия без участия человека. – Игрушка, имитирующая оружие

Автомат

Врем
я

Ответ



www.solnet.ee

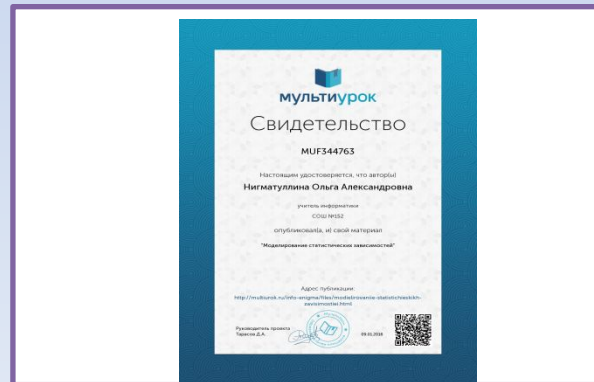


Результат работы в текстовом редакторе. – Бумага, удостоверяющая факт или право.

Документ

Врем
я

Ответ



участок магнитного диска в виде двух
концентрических окружностей,
образуемый при разметке диска. – Узкий
длинный ковёр.

Дорожка

Врем
я

Ответ



Облегчает доступ к нужной информации в браузере. – вкладывается в книгу, чтобы отметить нужную страницу.

Закладка

Врем
я

Ответ



Условие, по которому проводится отбор записей в базе данных. – Средство для открывания замка.

Ключ

Врем
я

Ответ



В табличном процессоре так называются файлы, состоящие из несколько листов. – Произведение печати, источник знаний.

Книга

Врем
я

Ответ

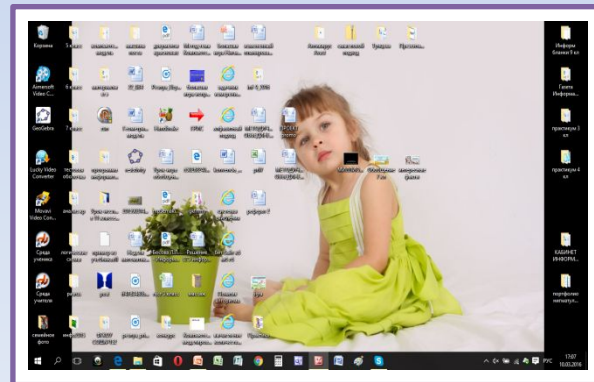


Интерфейс ОС. - Предмет мебели в кабинете.

Рабочий стол

Врем
я

Ответ

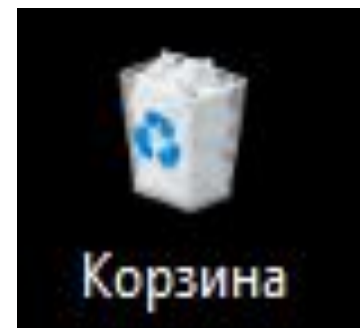


Хранит удалённые файлы. – Плетеное изделие.

Корзина

Врем
я

Ответ



Демон

Домен

Врем
я

Ответ



Анаграммы

2

Иголка

Логика

Врем
я

Ответ



Анаграммы

3

Корвет

Вектор

Врем
я

Ответ



Анаграммы

4

Кокаин

Иконка

Врем
я

Ответ



Анаграммы

5

Лапта

Плата

Врем
я

Ответ



Анаграммы

6

Петарда

Адаптер

Врем
я

Ответ



Анаграммы

7

Реверс

Сервер

Врем
я

Ответ



Анаграммы

8

Стрелка

Кластер

Врем
я

Ответ



Клавиши

1

Какую клавишу называют «недостаток в знаниях»?

Пробел

Врем
я

Ответ



Клавиши

2

Какую клавишу называют «эт»?

@

Врем
я

Ответ



Клавиши

3

Какую клавишу называют «тильда»

~

Врем
я

Ответ



Клавиши

4

Какую комбинацию клавиш использует
для копирования?

Ctrl+C

Врем
я

Ответ



Клавиши

5

Какую комбинацию клавиш используют для перезагрузки?

Ctrl+Alt+Delet

Врем
я

Ответ



Клавиши

6

Сделать скриншот всего экрана

Printscreen

Врем
я

Ответ



Клавиши

7

Закрытие активного документа

Alt+F4

Врем
я

Ответ



Клавиши

8

Обновить окно проводника или браузера

F5

Врем
я

Ответ



ССЫЛКИ

- Материалы для внеклассной работы по информатике/Д.М.Златопольский. – М.:Чистые пруды, 2008. – 32 с.(Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып.19).
- https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Euklid-von-Alexandria_1.jpg?uselang=ru
- <http://www.solnet.ee/sol/004/raskraski23/solnet-ee-military-03.gif>
- <http://ustcomp.narod.ru/ris/strdiska.JPG>
- <http://mywishlist.ru/pic/i/wish/orig/002/039/267.jpeg>
- http://media.spidersweb.pl/wp-content/uploads/2015/11/shutterstock_136564448.jpg

Пояснительная записка

Цель:

выявить уровень умения применения знаний по информатике в условиях игры, активизировать познавательную и творческую деятельность учащихся.

Задачи:

1. Отслеживание практической направленности знаний по информатике.
2. Развитие умения работать в группах.

Правила:

В игре участвуют три команды.

В режиме просмотра презентации на первом слайде вводятся названия команд.

Ниже вписываются очки, полученные за правильный ответ.

Игру начинает та команда, которая первой отгадает ребус.

Команда выбирает себе категорию и стоимость вопроса.

Чем больше номинал, тем сложнее вопрос. Всего 4 категории по 8 вопросов.

На обдумывание ответа дается 30 секунд.

Если команда не отвечает или выдаёт неправильный ответ, то на этот вопрос отвечает следующая команда, без права на дополнительное обдумывание.

Побеждает та команда, которая заработает больше всего очков.

