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

Информатика и геометрия

1

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

Кольцо

Время

Ответ

Информатика и геометрия

2

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

Евклид

Время

Ответ

Информатика и геометрия

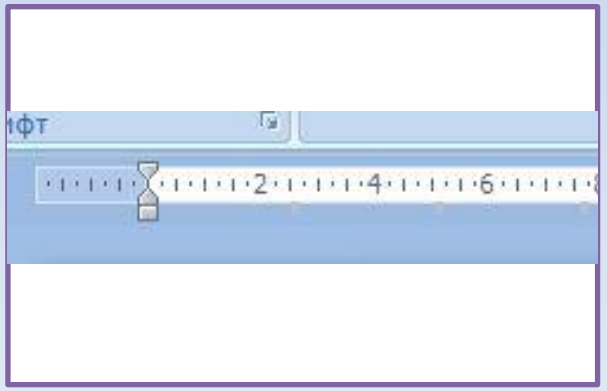
3

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

Линейка

Время

Ответ



Информатика и геометрия

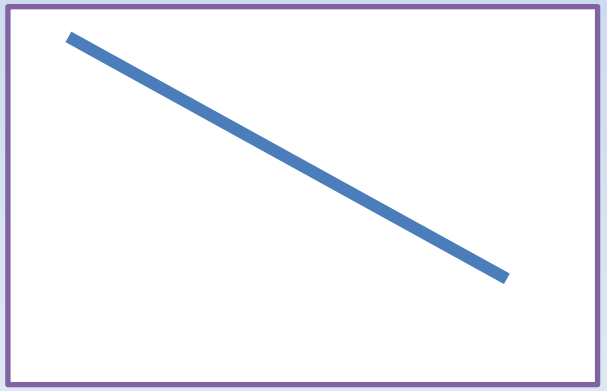
4

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

Линия

Время

Ответ



Информатика и геометрия

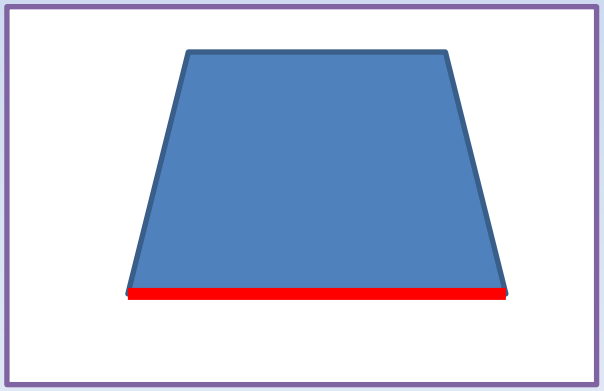
5

Число, определяющее систему счисления. – Сторона трапеции.

Основание

Время

Ответ



Информатика и геометрия

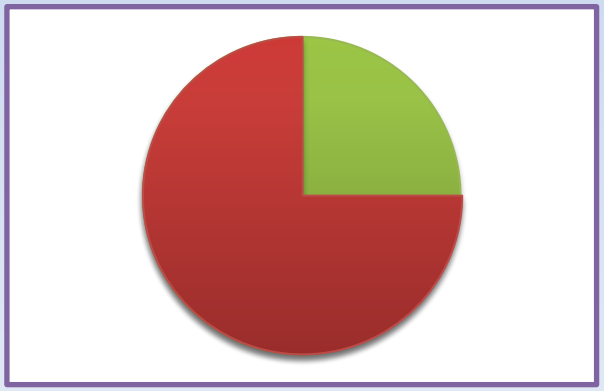
6

Участок дорожки магнитного диска. – Часть круга.

Сектор

Время

Ответ



Информатика и геометрия

7

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

Точка

Время

Ответ

end.

Информатика и геометрия

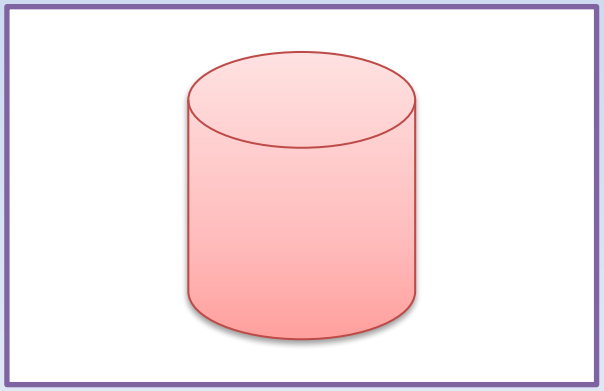
8

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

Цилиндр

Время

Ответ



Информатика и геометрия

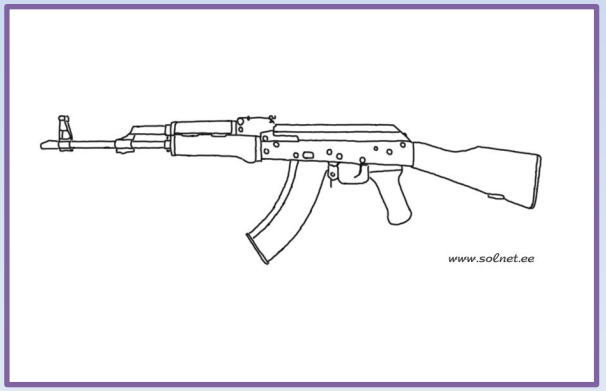
1

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

Автомат

Время

Ответ



Информатика и геометрия

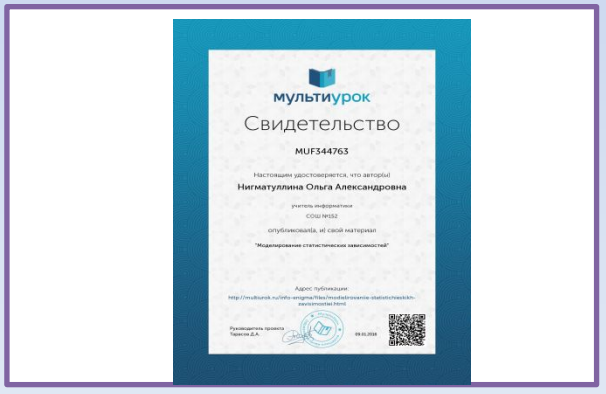
2

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

Документ

Время

Ответ



Информатика и предметы квартиры

3

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

Дорожка

Время

Ответ

Информатика и предметы квартиры

4

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

Закладка

Время

Ответ

Информатика и геометрия

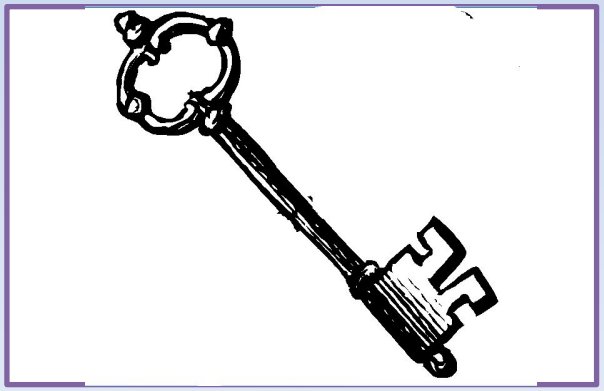
5

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

Ключ

Время

Ответ



Информатика и геометрия

6

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

Книга

Время

Ответ

Информатика и предметы квартиры

7

Интерфейс ОС. - Предмет мебели в кабинете.

Рабочий стол

Время

Ответ

Информатика и предметы квартиры

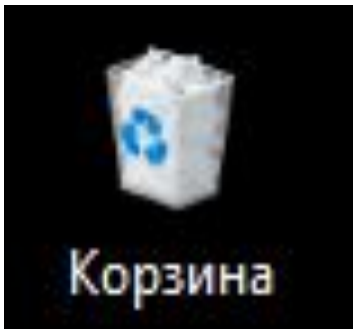
8

Хранит удалённые файлы. – Плетеное изделие.

Корзина

Время

Ответ



Информатика и геометрия

1

Демон

Домен

Время

Ответ

Анаграммы

2

Иголка

Логика

Время

Ответ

Анаграммы

3

Корвет

Вектор

Время

Ответ

Анаграммы

4

Кокаин

Иконка

Время

Ответ

Анаграммы

5

Лапта

Плата

Время

Ответ

Анаграммы

6

Петарда

Адаптер

Время

Ответ

Анаграммы

7

Реверс

Сервер

Время

Ответ

Анаграммы

8

Стрелка

Кластер

Время

Ответ

Клавиши

1

Какую клавишу называют «недостаток в знаниях»?

Пробел

Время

Ответ

Клавиши

2

Какую клавишу называют «эт»?

@

Время

Ответ

Клавиши

3

Какую клавишу называют «тильда»

~

Время

Ответ

Клавиши

4

Какую комбинацию клавиш использует для копирования?

Ctrl+C

Время

Ответ

Клавиши

5

Какую комбинацию клавиш используют для перезагрузки?

Ctrl+Alt+Delet

Время

Ответ

Клавиши

6

Сделать скриншот всего экрана

Printscreen

Время

Ответ

Клавиши

7

Закрытие активного документа

Alt+F4

Время

Ответ

Клавиши

8

Обновить окно проводника или браузера

F5

Время

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.