

Сценарий викторины по информатике для 5 классов

*Павлова Александра Юрьевна, ученица 9 класса
Старцева Екатерина Алексеевна, учитель
информатики МБОУ г.Иркутска СОШ №24*

Выпускники 9 классов всех общеобразовательных школ России должны защитить индивидуальный итоговый проект (ИИП), вот уже несколько лет в нашей школе успешно проводятся такие мероприятия – защита проектных и исследовательских работ по различным темам и направлениям. Являясь руководителем нескольких ИИП выпускников основного общего образования, хотелось бы поделиться опытом привлечения мотивированных 9-классников к внеурочной работе по предмету в

5 классе. Ниже представлен сценарий внеклассного мероприятия в 5 классе – Викторина по информатике. Автор викторины – ученица 9 класса, для проведения викторины (в жюри) были задействованы также ученики 9 класса.

Цели мероприятия:

- Раскрыть способности учащихся;
- Закрепить знания в области информатики;
- Повысить интерес учащихся к информатике;
- Воспитывать аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, умение работать в команде, слушать и слышать одноклассников;
- Развивать творческое мышление детей, чувство взаимовыручки.

Тип мероприятия: игра-соревнование команд.

Методы: конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.

Оборудование:

- Презентация с условиями участия в 1-3 турах;
- Файл с таблицей подведения итогов конкурса;
- Столы (3 по цвету команд);
- 9 компьютеров, входящих в локальную сеть школы;
- Дипломы, призы.

Длительность мероприятия – 40 минут

Место проведения – кабинет информатики

Количество участников игры – 15 человек (3 команды по 5 человек)

Жюри – 3 человека (ученики старших классов)

Сценарий

Звенит звонок, дети заходят по очереди в класс, получая стикер определённого цвета, и садясь за соответствующий цвету стикера стол. Таким образом, мы распределили класс на 3 команды: розовые, желтые и зеленые. Затем создаем рабочую обстановку, настраиваем ребят на работу. Ведущий игры представляет и рассказывает подробно о том, чем будем заниматься на занятии. Разбор каждого тура подробно, чтобы всё было понятно и во время игры не было вопросов.

1 тур: Разминка – 7 минут. Ведущий выдаёт задания и отдельный лист с полями для ответов, затем засекает время, и дети приступают к выполнению. По окончании времени, работы изымаются и проверяются судьями. За 1 тур можно максимум получить 8 баллов (каждое правильно выполненное задание оценивалось в 1 балл)

2 тур: Практический – 18 минут. Для каждого задания в этом туре команда делится на 3 подгруппы (могут и не делиться), им выделено по 3 компьютера для выполнения заданий тура. После окончания времени, команды возвращаются на свои столы, а судьи начинают проверку 2 тура.

На трех компьютерах по 1-2 чел от команды:

1) Нарисовать в Paint компьютер, файл сохранить в определённой папке в локальной сети (максимум 3 балла)

2) Найти информацию в Интернете по 5 вопросам

- 1) Кто, когда изобрел компьютерную мышь.
- 2) Кто изобрел современную шариковую ручку?
- 3) В каких иркутских институтах (университетах) учат на программистов?
- 4) Кто первый изобрел радио?
- 5) Кто первый изобрел микроволновую печь?

За каждый правильный ответ даётся 1 балл. Всего можно набрать 5 баллов. Ответы заполняют в файле по форме (ответ, откуда взята информация - ссылка на сайт, можно скрин) и сохраняют файл в определённой папке в локальной сети) (максимум 5 баллов)

3) Оформить в программе Word объявление о наборе в компьютерную школу (обязательная информация: адрес школы, телефон, рекламный текст и фото). Сохраняют файл в определённой папке в локальной сети. (максимум 3 балла)

3 тур: Проектный – 10 минут. Каждой команде выдаётся по одному ватману и по 13 картинок (4 из которых окажутся лишними). Задача каждой из команд собрать системный блок (наклеить на ватман только те изображения, которые входят в состав системного блока). (максимум 1 балл)

Пока жюри подводит итоги, команды делают групповые фото.

После подведения итогов игры жюри награждает команды, начиная с последнего (третьего) места, но... все получают сладкие призы!

Приложения:

1 тур:

Задания для разминки:

РАЗМИНКА

1 номер

Компьютер будет молчалив,
Коль нет с ним рядом дев таких.
А если есть, он говорит,
Поет, играет и пищит.
Стоят над ним в сторонке
Близняшки две —...

ОТВЕТ:

2 номер

«Мозг» компьютера-это...?

ОТВЕТ:

3 номер

Какое устройство не предназначено для ввода информации в компьютер?

- 1) клавиатура
- 2) микрофон
- 3) мышь
- 4) принтер

ОТВЕТ:

4 номер

Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии — это примеры

- а) числовой информации
- б) текстовой информации
- в) графической информации
- г) звуковой информации

ОТВЕТ:

5 номер

Вставьте пропущенные слова вместо скобок

Я включил компьютер и набрал на (1) сочинение про свою семью. Затем я переписал с (2) последние фотографии, добавил их к тексту и вывел сочинение на (3). После этого я прибавил громкость звука (4) и стал играть в любимую игру, быстро двигая (5). Получив рекордный результат, я ввел своё имя с (6) и распечатал на (7) список рекордсменов.

СЛОВА

А-фотоаппарата

Б-клавиатуре

В-колонок

Г-мышкой

Д-принетере

Е-клавиатуры

Ж-принтер

6 номер

В каком устройстве происходит обработка данных?

- 1) в процессоре
- 2) на жёстком диске
- 3) в системном блоке
- 4) в оперативной памяти

Ответ:

7 номер

Какое устройство в компьютере главное?

- 1) клавиатура
- 2) монитор
- 3) системный блок
- 4) жёсткий диск

Ответ:

8 номер

Соедините носители информации по группам:

Современные носители информации

Не является носителем информации

Древние носители информации



Бланк для заполнения ответов к разминке

Номер 1	
Номер 2	
Номер 3	
Номер 4	
Номер 5	
Номер 6	
Номер 7	

Бланк с правильными ответами для разминки

Номер 1	колонки
Номер 2	процессор
Номер 3	принтер
Номер 4	В
Номер 5	1-Б, 2-А, 3-Ж, 4-В, 5-Г, 6-Е, 7-Д
Номер 6	1
Номер 7	3

Ответы к Номер 8

Соедините носители информации по группам:

Современные носители информации



Не являются носителем информации



Древние носители информации



2 тур:

Задания второго тура:

1) Нарисовать в Paint компьютер, файл сохранить в определённой папке в локальной сети (студентах)

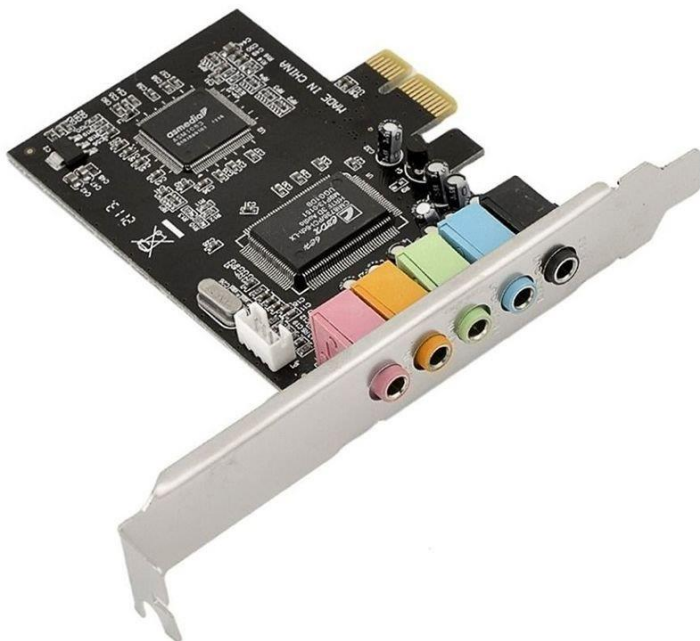
2) Найти информацию в Интернете по 5 вопросам 1) Кто, когда изобрел компьютерную мышь. 2) Кто изобрел современную шариковую ручку? 3) В каких иркутских институтах (университетах) учат на программистов? 4) Кто первый изобрел радио? 5) Кто первый изобрел микроволновую печь?

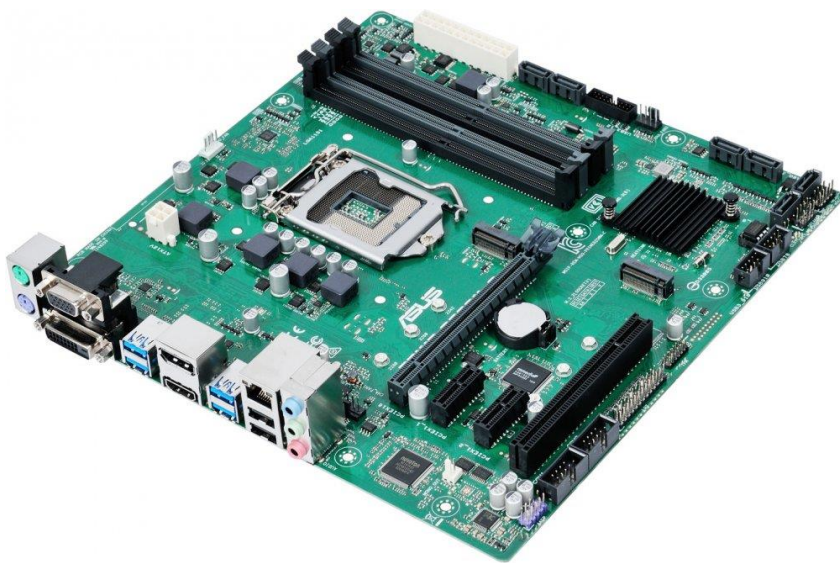
Ответы заполняют в файле по форме (ответ, откуда взята информация - ссылка на сайт, можно скрин) и сохраняют в определённой папке в локальной сети (студентах)

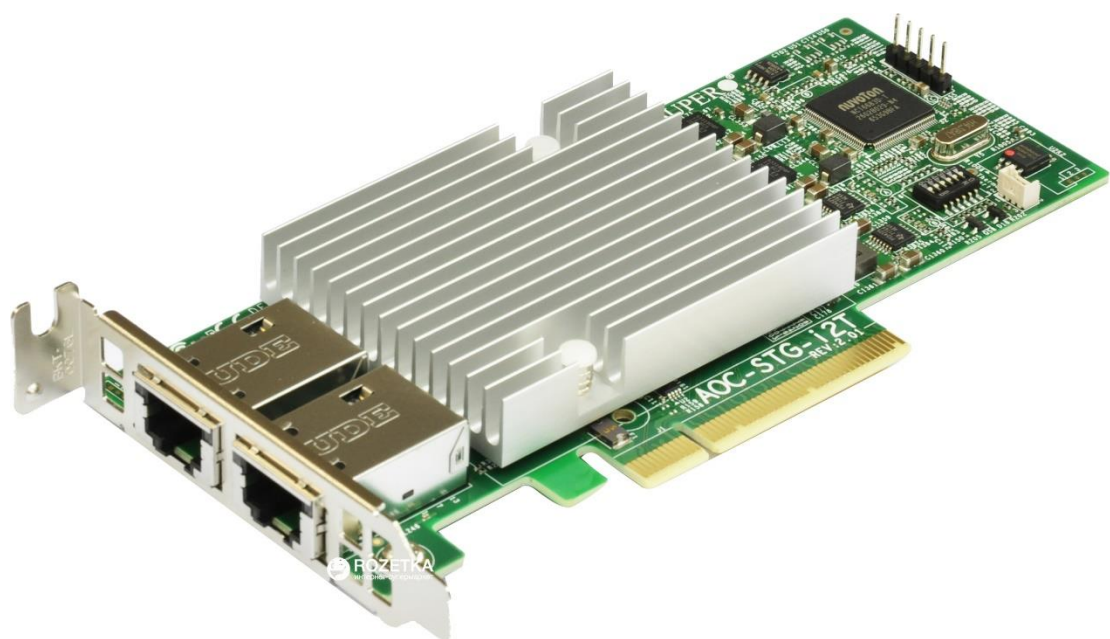
3) Оформить в программе Word объявление о наборе в компьютерную школу (обязательная информация: адрес школы, телефон, рекламный текст и фото). Сохраняют в определённой папке в локальной сети (студентах)

3 тур:













Литература:

https://vpr-klass.com/uchebniki/informatika/5_klass_bosova/5kl_bosova_uchebnik_chitat'_onlajn.html

https://doronina-ek.ucoz.ru/index/zadachnik_5_klass/0-52

<https://urok.1sept.ru/articles/673546>

https://ypok.pф/library/urok_viktorina_po_informatike_5_klass_215045.html

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

<https://www.catscientist.ru/inf5pr/>

<https://контрользнаний.пф/informatika-vse-klassy/informatika-5-klass/>

<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/03/01/zanimatelnye-zadachi-po-informatike-dlya-5-klassa>

https://rednastja.moy.su/publ/distancionnoe_obuchenie/5_klassy/fajly_k_prakticheskim_zadaniyam/7-1-0-13

Список используемых иллюстраций:

<https://yandex.ru/search/?text=процессор&clid=2271258&win=409&&lr=63>

<https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=кулер%20для%20процессора>

<https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=блок%20питания>

<https://yandex.ru/images/search?text=видеокарта&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=жесткий%20диск&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=звуковая%20карта&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=материнская%20плата&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=оперативная%20память&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=сетевая%20карта&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=монитор&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=клавиатура&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?text=модем&from=tabbar>

<https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=картридж%20для%20лазерного%20принтера>