

Позакласний захід з інформатики.

Урок - турнір

Мета :

- **навчальна:** в ході уроку повторити та закріпити основні поняття, вміння та навички; формувати пізнавальний інтерес;
- **розвивальна:** розвивати пізнавальну зацікавленість, планувати проблемні ситуації;
- **виховна:** виховувати почуття відповідальності та поведінку на змаганнях.

Тип уроку. Урок узагальнення знань, умінь та навичок.

Підготовка групи до уроку. За тиждень-півтора до уроку підгрупа (14-15 осіб) ділиться на дві команди. Кожна команда обирає собі капітана, назву, підбирає по 3-5 запитань команді-супернику для одного з конкурсів уроку.

Хід уроку

I. Оголошення та представлення команд(3 хвилини)

II. Розминка команд(10 хвилин)

Команди ставлять одна одній по 3-5 запитань з курсу інформатики. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал.

III. Конкурс термінів(5 хвилин)

На дошці написано слово «Комп'ютер». Команди згадують та записують усі терміни з інформатики, які починаються з початкової літери цього слова. Дозволяється вносити до цього списку не тільки окремі слова, а й словосполучення. Команди попереджаються, що всі, терміни, які вони запишуть треба вміти пояснити. Далі списки порівнюють, викреслюючи однакові слова. Перемогу здобуває та команда, в якій залишилося більше не викреслених слів(кожне таке слово – 0.2 бала).

IV. Конкурс художників(10-15 хвилин)

Кожна команда направляє на цей конкурс по 2 учасники. Вони отримують завдання: відкрити графічний редактор, завантажити файл, який містить готовий малюнок, відредагувати це зображення В цьому конкурсі учні мають продемонструвати свої знання та навички роботи з графічним редактором.

V. Конкурс капітанів

Поки художники працюють над своїми «картинами», проводиться конкурс капітанів. Учитель ставить запитання капітану однієї команди, потім іншої. Одна правильна відповідь – 1 бал. Якщо капітан не може відповісти на запитання, йому допомагає його команда(0.5 бала) або команда суперника(0.5 бала команді суперник).

Запитання капітанам:

Запитання першому капітану:

1. Назвіть пристрій ПЕОМ, що виконує програму.
2. Згідно з двійковим кодуванням скільки байт займає в пам'яті 1 символ?
3. Які основні пристрої комп'ютера?
4. Назвіть пристрій виведення інформації, що розташований на робочому місці учня.
5. Скільком байтам дорівнює 2 Кб?

6. Назвіть стандартний пристрій введення
7. Як називається послідовна сукупність з восьми 0 та 1?
8. Як називається гнучка пластин, покрита магнітним шаром, що використовується для зберігання інформації?
9. Що таке абзац в тексті?
10. Які існують типи внутрішньої пам'яті
11. Які існують типи зв'язків між таблицями в БД?

Запитання другому капітану:

1. Який тип принтера в нашому класі?
2. Скільки біт займає в пам'яті 1 символ?
3. В якому вигляді інформація зберігається в запам'ятовуючому пристрої?
4. Назвіть пристрій введення інформації, що розташований на робочому місці учня.
5. Скільком байтам дорівнює 10 Кб?
6. Пристрій, що перетворює сигнал комп'ютера в таку форму, яка може передаватися телефонною мережею
7. Як називається маленька позначка на екрані, що вказує місце введення інформації?
8. Назвіть іншу назву жорсткого диску
9. Що таке роздільна здатність?
10. Які існують типи СУБД?
11. Що треба зробити з частиною тексту для його копіювання?

Після конкурсу капітанів підбиваються проміжні підсумки змагання. Художники демонструють результати своєї роботи. Наступні два конкурси проводяться паралельно. Для кожного з них команди делегують по 2-3 представника. Максимальний бал у кожному з цих конкурсів – 5.

VI. Конкурс економістів.

Учасники конкурсу повинні загрузити електронну таблицю. За допомогою цієї програми скласти таблицю «Випуск продукції продовольчої компанії «Ням-ням» за 2013 рік за кварталами» з побудовою гістограми та діаграми до цієї таблиці. Таблиця повинна містити 5 основних видів продукції, підсумкові графи за квартали та з видів продукції. У цьому конкурсі оцінюється якість виконання завдання та максимальне використання можливостей програми для побудови та оформлення діаграм.

VII. Конкурс бібліотекарів

Загрузити СУБД. Створити базу даних «Література з інформатики», «Автори». Створити форми для занесення даних у ці бази даних. Створити запити з навчальної літератури, з кількості екземплярів, року видання тощо.

VIII. Підбиття підсумків змагань

Оголошення результатів турніру. Виставлення оцінок. Нагородження переможців.