**Информатикадан тыс «Оқиғалар саласы»**

.

**Мақсаты:** студенттердің информатикадағы когнитивті қызығушылығын дамыту, көкжиектерді кеңейту және компьютерлік сауаттылық.

**Міндеттері:**

- Информатика курстарының теориялық сұрақтарын қайталау және үйрету;

- Интеллектуалдылықты, интонацияны, ойлауды, жылдам реакцияны дамыту;

- студенттер арасындағы қарым-қатынас мәдениетін дамыту, қарсыластарға құрмет көрсету, жеңіске деген жүйелі ұмтылу.

Пайдаланылған бағдарламалық қамтамасыз ету және дайын электрондық білім беру ресурстары тізімі: арнайы мақсаттар үшін қолданбалы бағдарламалық қамтамасыз ету (мультимедиялық қосымшалар) - Microsoft Power Point, авторлық «Керемет саласы» презентациясы. Жабдық: компьютер, мультимедиялық проектор, «Керемет саласы» барабаны, ойынға арналған нүктелерді есептеуге арналған есеп картасы.

**Іс-шара курсы:**

1. Мұғалімнің кіріспе сөзі.

Құрметті балалар! Мен сіздерді «Кереметтер өрісі» қызықты ойынында қарсы алуға қуаныштымын. Ойын ережелері, менің ойымша, түсіндірудің қажеті жоқ деп ойлаймын, себебі сіз осы ойынның теледидар нұсқасын бірнеше рет көрдіңіз. Бүгін сіз оған қатысуға, өзіңіздің біліміңізді, түйсігіңді тексеріп, ақылға қонымды екеніңді білуге ​​мүмкіндігіңіз бар.

Century жиырма бірінші ... Компьютер - керемет емес,

Ал информатика барлық адамдарға қызмет етеді.

Бізде компьютерлермен проблемалар жоқ,

Компьютерлік ғылымсыз біз еш жерде жоқпыз!

2. Ойынды өткізу.

Бірінші іріктеу туры. (2-слайд)

Іріктеу кезеңіне арналған сұрақтар:

1. Сондай-ақ, компьютердегі ақпаратты тастағысы және тасымалдаушысы үшін жарылыс? (диск)

(3-слайд)

2. Кілем және жүгіру және компьютердегі магниттік дискіде? (жол)

(4-слайд)

3. Ал асханада және компьютерде? (мәзір)

(5-слайд)

Алғашқы үш ойыншының ойыны.

Бірінші турға сұрақ: нөмірді немесе команданы қысқа мерзімді сақтау функцияларын орындайтын арнайы жады класы және олар бойынша белгілі бір операциялардың орындалуы? (тіркелім) (6,7 слайд)

Екінші іріктеу кезеңі. (8-слайд)

Іріктеу кезеңіне арналған сұрақтар:

1. Асхана, жазу, жұмыс істеу керек пе? (кесте)

(9-слайд)

2. Екі кеміргіш пен манипулятор? (тышқан)

(слайд 10)

3. Ал балық аулау және компьютер? (желі)

(11-слайд)

Екінші үш ойыншының ойыны.

Екінші турға сұрақ: Компьютермен байланыс үшін пайдаланылады

перифериялық құрылғылары бар ма? (адаптер) (12, 13 сырғалар)

Аудиториямен ойнау (14-слайд)

Тапсырма.

Мен сұрақтар қоямын. Сіз оларға «Ия» немесе «Жоқ» деген сөзбен жауап беруіңіз керек. Жауап бергенге дейін ойланып, мұқият болыңыз, әрқашан рифмаға сенбеңіз. Назар аударыңызшы. Біз бастаймыз.

Достар! Мен сізге сұрақ қоямын, Сіз бұл туралы ойлайсыз. Екі нәрсенің бірін - «Ия» немесе «жоқ», - дауыстап жауап беріңіз. Егер сіз білікті болсаңыз, Райм көмектеседі, бірақ ол Бізде мазасыздық, Кейде шатастыруға болады. Айтыңызшы, жарық өшкенде, Компьютерлік ноутбук жұмыс істей ме? (Ия.)

Компьютеріңізді қиындықсыз жауып тастаңыз,

Штепсельдік ұшты розеткадан тарту керек пе? (№)

Сіз экранда тақырыпты көрсете аласыз,

Тінтуір түймесін басу арқылы ғана? (Ия.)

Жауап беру, кейде компьютер болуы мүмкін

Бұл экранда қараңғы ма? (Ия.)

Paint'te букет салу

Ақ лалагүлдің болуы мүмкін бе? (Ия.)

Компьютер жауап бере алады ма,

Үш күн жұмыссыз жұмыс істей ме? (Ия.)

Және бір жыл болмағандар,

Компьютерге салыңыз? (№)

Соңында, сұрастырудың уақыты келді:

Ойынды ұнадыңыз ба? (Ия.)

Үшінші іріктеу туры. (15-слайд) Іріктеу кезеңіне арналған сұрақтар: 1. Компьютер jargon - жазу үшін арналған таза дискі қалай? (бос) (16-слайд) 2. Компьютерлік jargon - ақпаратты сақтауға арналған қатты диск қалай аталады? (бұрандалы) (слайд 17

3. Компьютерлік jargon - шеткері құрылғыға арналған аппараттық басқару бағдарламасы қалай? (отын)

(18-слайд)

Үшінші ойыншылардың ойыны.

Үшінші раундқа сұрақ: Интернеттің белгілі бір логикалық деңгейі, яғни өз атымен аталатын және желі станциясы арқылы бақыланатын желілік ресурстар тобы бар ма? (домен) (слайд 19, 20)

Соңғы ойын. (слайд 21

Ғалымдардың көптеген атаулары информатика ғылымымен байланысты. Бұл американдық математик, оның өмірінің соңғы жылдары негізінен ойындар теориясымен, автоматика теориясымен байланысты мәселелерді ойластырды; алғашқы компьютерлерді құруға және оларды қолданудың әдістеріне үлкен үлес қосты.

Қорытынды раундқа сұрақ: Аты қазіргі заманғы компьютерлердің сәулетімен байланысты адамның аты? (Нейман) (22, 23 сырғалар)

Үлкен ойын. (24-слайд)

Осы адамның өнертабыс бір түймемен дөңгелекті ағаш текше болды, бірақ оның аты компьютерлік тышқан орындауға міндетті, - деді ол, бұл тінтуірдің өнертапқыштың құйрығы көрінгенімен.

Кейінірек, Xerox компаниясының мүдделі ғалым идеясы, оның зерттеушілер тінтуірдің дизайн өзгерді, және ол қазіргі заманғы ұқсас болды, және ерте 1970 жылы, Xerox дербес компьютердің бөлігі ретінде бірінші тышқан енгізілді - ол орнына диск шарлар мен роликтер үш түймелерін болды, және құны 400 доллар!

супер ойын үшін Сұрақ: 9 желтоқсанда, 1968 жылы әлемдегі алғашқы компьютерлік тышқан енгізілді американдық өнертапқыш. (Engelbart) (слайд 25, 26, 27)

ойын жеңімпаздары мен қатысушылардың 3. марапаттау. (слайд 28)