**Занимательная информатика для 7 класса**

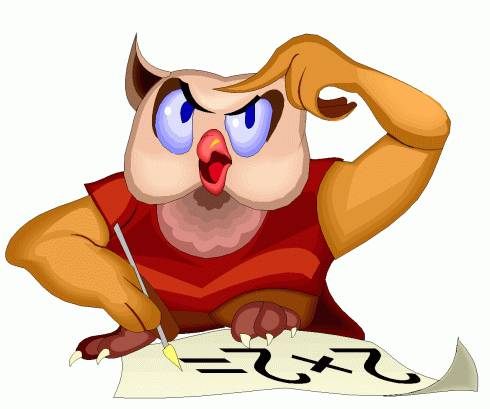
**Учитель информатики Иванникова М.В.**

**Цели и задачи игры:**

* Воспитать устойчивый интерес к изучаемым предметам, положительное отношение к знаниям.
* Формирование умений и навыков, носящих общеинтеллектуальный характер.
* Развитие у школьников творческого мышления,
* Формирование операционного мышления направленного на выбор оптимальных решений.

**Оборудование:** компьютер, мультимедиа проектор

**План проведения**

Приветствие.

Конкурсы:

1. «Кто быстрее?»
2. «Кто больше?»
3. Ребусы
4. «Соединительный»
5. «Ассоциации»
6. Игра с болельщиками.

Подведение итогов.

**Приветствие**

Каждая команда должна выбрать капитана, сказать свое название, представить и пояснить свою эмблему и свой девиз. Эмблема рисуется на компьютере в графическом редакторе Paint.

*(оценивается конкурс в 5 баллов)*

**Конкурсы**

**Конкурс 1. «Кто быстрее?»**

*Ответить на вопросы из области информатики. Отвечает команда, поднявшая быстрее руку.*

1. Какие устройства обычно используют для ввода информации в компьютер?

2. Какое устройство в ЭВМ обрабатывает информацию?

3. Назовите клавиши удаления символов

4. Монитор служит для…

5. Какое устройство можно назвать мозгом компьютера?

6. Для чего используют клавишу «Caps Loсk»?

7. Взломщик компьютерных программ

8. Программа, способная к саморазмножению

9. Какой счетный прибор после появления калькуляторов стали в шутку называть   
 «деревянным калькулятором»?

*(оценивается конкурс 1 балл за правильный ответ)*

**Конкурс 2. «Кто больше?»**

Составить новые слова из слова ИНФОРМАЦИЯ

*(оценивается конкурс в 1 балл за слово)*

**Конкурс 3. Ребусы**

Каждая команда отгадывает ребус по очереди

*(оценивается конкурс в 1 балл за правильный ответ)*

**Конкурс 4. «Соединительный»**

*Соединить по смыслу слова из первого и второго столбика*

Виртуальная Office

Двухкнопочная Плата

Локальная Память

Загрузочная Процессор

Материнская Реальность

Операционная Каталог

Корневой Мышь

Оперативная Система

Центральный Дискета

Microsoft Сеть

*(оценивается конкурс 1 балл за правильный ответ)*

**Конкурс 5. «Ассоциации»**

Написать как можно больше слов, которые возникают, когда слышите слово МОНИТОР.

*(оценивается конкурс 1 балл за ответ)*

Игра с болельщиками (пока идет 4 конкурс)

Отгадать пословицу.

- Ноутбук программным обеспечением не испортишь (Кашу маслом не испортишь)

- С больного диска на здоровый (С больной головы на здоровую)

- Вирусы во время «лечения» считают (Цыплят по осени считают)

- Сколько не сохраняй на флешке, все равно в винчестер заглядывают (Сколько волка не корми, все равно в лес смотрит)

- Один диск хорошо, а два лучше (Одна голова хорошо, а две лучше)

- Что с Корзины удалили, то не найдешь (Что с возу упало, то пропало)

**Подведение итогов**

Жюри подводит итоги и награждает команду победителя.