

Брей-ринг “Юні інформатики”

для учнів 2-х класів

Вчитель: Дикун Оксана Євстафіївна

Мета: Закріпити знання учнів про пристрої комп'ютера, вміння застосовувати знання на практиці.

Розвивати інтерес до інформатики, збудити прагнення більше знати, розуміти; розвивати творчі та інтелектуальні здібності учнів. Виховувати почуття колективізму, взаємодопомоги, відповідальності за доручену справу.

Обладнання: картки із завданнями, комп'ютери, навчальна програма “Сходинок до інформатики”, нагороди.

Хід брей-рингу:

1. Вступ

Доброго дня, шановні!
Вітає інформатика
Сьогодні щиро вас.
Брейн-ринг – урок незвичний
Відбудеться у нас.
Зібрались дві команди –
Розумники-знавці,
Хоч досвіду немає,
Вони всі – молодці!
Командам нашим успіхів
В брейн-рингу побажаємо.
І відповідей правильних
Від них усіх чекаємо.

Знайомство з правилами : брейн-ринг складається з раундів. Для того, щоб дати відповідь спочатку думаємо, тоді піднімаємо руку і якщо вас запитують, то голосно і чітко формулюємо свою думку. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал. За погану поведінку і вигуки 1 бал отримує команда-суперник. Після кожного раунду робиться підсумок і оголошується кількість балів набраних за певний раунд. Бали за всі раунди додаються по завершенню всіх завдань.

Отже, бажаю всім успіху, легких завдань та правильних відповідей!!!

2. Брей-ринг

1 РАУНД

Зараз, діти, ви повинні назвати пристрої комп'ютера. Ви, бачите що вони записані на картках, але що ж це сталося? Літери в словах змінили свої місця. Тому ваше завдання правильно прочитати ці пристрої. Команди по черзі називають пристрої, кожна правильна відповідь – 1 бал.

ОРІТНОМ – монітор

АШИМ – миша

АТУЛАВІКРА – клавіатура

РТИРНЕП – принтер

ОНЛИКОК – колонки

РЕСНАК – сканер

ДЕМОМ – модем

РОРЕСЦОП – процесор.

2 РАУНД

Слова, які відгадали команди – назви пристроїв комп'ютера. Тепер їм необхідно відшукати призначення цих пристроїв за наданими варіантами.

- Керує роботою всіх пристроїв
- Відображає інформацію
- Пристрій, схожий на тваринку
- Пристрій для друку
- Щоб чути мелодію
- Пристрій як введення так і виведення
- Дані з паперу потрапляють в комп'ютер
- Напише листа товаришу

3 РАУНД

Учням необхідно назвати призначення основних клавіш клавіатури. Кому яка клавіша дістанеться невідомо, адже їх учасники дістають з корзинки.

Esc – скасувати команду

Caps Lock – введення великих літер

Shift – введення великої літери

Enter – завершення введення

Пропуск – відстань між словами

Стрілочки – переміщення курсора

Літери – клавіші літери

Цифри – клавіші цифри

4 РАУНД

Розгадайте ребуси:





Відповіді: керування, монітор, диск, флешка, навушники, сканер, модем, миша, колонки, пам'ять, клавіатура, вікно.

5 РАУНД

Проводиться конкурс фізкультхвилинок між двома командами. Участь приймають всі діти. Оцінюється вся команда разом.

6 РАУНД

Правила поведінки під час роботи за комп'ютером.

Командам слід по черзі називати правила поведінки під час роботи за комп'ютером, не повторюючи їх.

7 РАУНД

Робота за комп'ютером:

Дві команди працюють за двома комп'ютерами використовуючи навчальну програму "Сходінки до інформатики", (гра "Розібрані малюнки"). Слід встановити яка команда складе більше малюнків за 15 хв. (учні працюють по черзі в кожній команді).

Вправи для очей.

3. Підсумок

Підраховується кількість набраних балів кожної команди за всі конкурси. У разі однакової кількості балів учасникам пропонується пройти ще один раунд (додатковий).

ДОДАТКОВИЙ РАУНД

Командам роздається по аркушу паперу. Одній команді потрібно написати пристрої виведення та ні введення ні виведення інформації, а іншій – введення та введення і виведення інформації. Завдання виконується колективно в кожній команді окремо.

Яка команда швидше і правильно вкаже необхідні пристрої та і є переможцем брей-рингу “Юні інформатики”.

Сьогодні другокласники
Не витрачали час.
Тому є й кандидати
Для нагород у нас.
Хто розв’язав без помилок
Задачі вікторини,
Сюрприз солодкий буде
Одержувати нині.
Брейн-ринг закінчено.
Нам можна далі йти,
І до нової мети
Програми перейти.
Всі добре працювали,
Старались, як могли,
Немає переможених –
Тут всі перемогли.
Бажаю математику
Вам вчити добре й далі.
Так, щоб могли отримати
Ви золоті медалі.