**Алматы облысы**

**Еңбекшіқазақ ауданы**

**Бөлек ауылы**

**«М.Горький атындағы орта мектеп» КММ**

**Информатика пәні мұғалімі**

**Оспанбаева Бағлан Омиргалиевна**

**«Жүзден жүйрік, мыңнан тұлпар» интеллектуалдық ойыны.**

**Ойынның мақсаты:** оқушылардың информатика пәніне қызығушылығын арттыру, ой-өрісін және танымдық қабілеттерін дамыту, шығармашылыққа баулу, өз ойын еркін жеткізе білу және өткенді шапшаң еске түсіру дағдыларын қалыптастыру.

**Көрнекілігі:** тапсырмалар жазылған бетшелер, қанатты сөздер: «Информатика болашаққа бастайды», «ХХІ ғасыр-компьютер ғасыры», «Компьютерді меңгеру өмір талабы», слайд.

  **Ойынның жүрісі:**

**Мұғалім:** Құрметті ұстаздар, оқушылар. ***«Жүзден жүйрік, мыңнан тұлпар»*** интеллектуалдық ойынымызға қош келдіңіздер! Сіздермен бірлесе отырып, информатика пәні бойынша «***Жүзден жүйрік, мыңнан тұлпар***» атты интеллектуалдық ойынымызды бастауға рұқсат етіңіздер.

***Ойын толқын жатқандай асып, тасып,***

***Біреу мығым, біреулер шалыс басып.***

***Бұл ойыннан өтеді ғұлама ойлар,***

***Жеңсең де жеңілсең де қалма жасып.***

Алдымен ойынға қатысатын сыныптарды ортаға шақырамыз:

8 «А», 8 «Б» сынып оқушылары.

 **Мұғалім:** Енді осы ойынымызға төрелік ететін әділ қазылар алқасымен танысайық: (әділ қазылар алқасын таныстыру)

**Мұғалім:** Бақ пен бап сыналар бұл жарысқа қатысып отырған оқушыларға сәт сапар тілей отырып, **«Таныстыру»** турын бастаймыз.

**Ойын шарты:** Әр сынып өзінің тобын таныстырады. Жоғары ұпай – 5 балл.

**ІI- тур «Бой сергіту»**

Әр топ слайдтағы түрлі-түсті сұрақтары бар шаршыны таңдайды. Әр сұрақтың дұрыс жауабына 5 ұпайдан есептеледі.

**Жасыл түс:**

1. Информатика ғылымы нені зерттейді? **(ақпараттық процестерді)**
2. Ақпараттық процесс дегеніміз не? **(ақпаратты алу, сақтау, өңдеу, жөнелту)**
3. ЭЕМ-нің даму буындары нешеге бөлінеді? **(4 буын)**
4. Монитор не үшін керек? **(ақпаратты экранға шығарады)**
5. Сканер не үшін керек? **(Қағаздағы ақпаратты компьютерге енгізеді)**

**Қызыл түс:**

1. Компьютер дегеніміз не? **(электрондық есептеуіш машина)**
2. Ақпарат дегеніміз не? **(Қоршаған ортада болып жатқан құбылыстар)**
3. Алғашқы компьютер қашан шыққан? **(1946 жылы «ENIAK»)**
4. Пернетақта не үшін керек? **(Ақпаратты енгізу құрылғысы)**
5. Принтер не үшін керек? **(Ақпаратты қағазға басып шығару құрылғысы)**

**Сары түс:**

1. Ақпараттың өлшем бірліктерін ата? **(бит, байт, кб, мб, гб, тб, пб, эбайт, йбайт)**
2. Бит дегеніміз не? **(ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі)**
3. Дербес компьютер қай буынға жатады? **(4-ші буынға)**
4. Тышқан не үшін керек? **(меңзерді басқару құрылғысы)**
5. Модем не үшін керек? **(жай телефон желісіне қосу құрылғысы)**

**Мұғалім:**

***Мәңгі бақи есте қалар,***

***Ғажайып бір кеш болсын.***

***Білімді сынып озар,***

***Қиынырақ сұрақ болсын,-***

Келесі кезең  **ІІІ- “Құпия алаң” туры**

Құпия алаңда 20 түрлі-түсті шаршы берілген, әр шаршының астына сұрақтар жасырылған. Әр топ қайталамай бір-бір шаршыдан таңдайды. Жасырылған сұрақтардың астында ұпай сандары берілген. Егер топ сұраққа дұрыс жауап берсе, ол өзінің тобына қосымша ұпайлар әкеледі. Жауап бермесе, басқа топ жауап беруге болады, бірақ ұпай жауап берген топқа беріледі.

* **“Информатика” сөзінің мағынасын түсіндір. («информация»+ «автоматика» ақпаратты автоматтандыру)**
* **Графикалық ақпаратқа не жатады? (сурет, кесте, сызба)**
* **Paint графикалық редакторының жұмыс істеу қызметі қандай? (графикалық бейнелерді құру)**
* **Операциялық жүйе дегеніміз не? (компьютердің жұмысын басқару)**
* **“Интерфейс” дегеніміз не? (адам мен компьютер арасындағы байланысты орнату)**
* **Кестелік процессорлар туралы негізгі мағлұматтар? (ақпаратты белгілі ретпен, кесте түрінде беру)**
* **Процессор дегеніміз не? (компьютердің «миы», ақпаратты өңдейді)**
* **Компьютердің қосымша құрылғыларын ата. (тышқан, принтер, сканер, колонка, модем, микрофон)**
* **Қапшық (папка) дегеніміз не? (ақпаратты сақтауға арналған орын)**
* **Мәтіндік процессор туралы негізгі мағлұматтар? (мәтіндік құжаттарды құруға, өңдеуге арналған редактор)**
* **Файл дегеніміз не? (аты бар байттар тізбегі)**
* **Диаграмма дегеніміз не? (сандық ақпаратты көрнекі түрде ұсыну)**
* **Флешка дегеніміз не? (сыртқы тасымалдаушы құрылғысы)**
* **Енгізу құрылғыларын ата. (пернетақта, сканер, микрофон)**
* **Шығару құрылғыларын ата. (принтер, монитор, колонка)**
* **Интернет туралы не білесің? (дүниежүзілік желі)**
* **Кесте дегеніміз не? (бағандар мен жолдарда реттеліп берілетін ақпарат)**
* **Ұяшық дегеніміз не? (баған мен жолдың қиылысқан жері)**
* **Байт дегеніміз не? (8 биттен тұратын тізбек)**
* **Кестелік процессорды ата. (Excel кестелік процессоры)**

**IҮ. «Ребус шешу»**

Әр топқа ребус беріледі.

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

Қай топ бірінші шешсе сол топқа 10 ұпай беріледі. Жауап дайын болғанша “Жаса, Қазақстан!” флешмобын тамашалаңыздар.

**Ү - тур «Тіл-өнер»**

**Мұғалім: *«Ана тілің-арың бұл,***

 ***Ұятың боп тұр бетте.***

 ***Өзге тілдің бәрін біл,***

 ***Өз тіліңді құрметте»,-*** деп Қадыр Мырзалиев ағамыз айтқандай, жас қырандардың тіл білімін тамашалайық. Демек, келесі сайысымыз **«Тіл-өнер»** деп аталады. Сендерге жұмбақталып жасырын сөз оқылады. Сол сөзді тауып, қазақ, орыс, ағылшын тілінде айтқан оқушыға 20 ұпай, ал екі тілде айтса 10 ұпай беріледі. Сұрақты мұқият тыңдаймыз.

1. Ақпараттың қайнар көзі **(табиғат, природа, nature)**
2. Фонограф бағдарламасы қандай мәліметтерді өңдейді? **(дыбыс, звук, sound)**
3. «Ас- адамның арқауы», ал компьютердің асы... **(ток, ток, current)**
4. Программадағы немесе мәтіндегі кемшілік (**қате, ошибка, error/mistake)**
5. Жіпке ілдім мен өзін,

Кіп-кішкентай күн көзін. **(шам, лампочка, lamp)**

1. Қоршаған орта және онда жүріп жатқан процестер туралы мәліметтер **(ақпарат, информация, information)**
2. Компьютермен жұмыс жасауды жеңілдететін қосымша құрылғы **(тышқан, мышь, mouse)**
3. Экранда жақтаулармен шектелген төртбұрышты аймақ. **(терезе, окно, windows)**
4. Сәлем ненің патшасы. **(сөз, слово, word)**
5. Кітап ненің бұлағы. **(білім, знание, knowledge)**

**Мұғалім:**

***Жарыстың нағыз қызған шағы міне,***

***Мықтылары қалыпты жеңсін қане.***

***Тез жауап бер ойланып тұрып қалмай,***

***Осы ойыннан көреміз білімпазды.***

**ҮI. «Мақалдың түпнұсқасын тап» 5 ұпай**

1. Жігітті компьютеріне қарап бағала
2. Байт биттен тұрады
3. Вирустан қорыққан, Интернетке шықпас
4. Компьютердің жұмысы, пайдаланушыға мәлім
5. Дизайнердің өз еркі, сайтты қалай жасаса
6. Білмесең “анықтамадан” сұра
7. Бір ядролы процесс жақсы, ал екі ядролы одан да жақсы
8. Антивирусы күштіні – вирус ала алмайды
9. Күлсең ескірген компьютерге күл
10. Компьютерде екі колонка, дауысы жер жарады
11. Жігітті **досына** қарап бағала.
12. **Теңге – тиыннан құралады.**
13. **Дұшпанан** қорыққан, **жауға** шықпас.
14. **Атының шабысы**, иесіне мәлім
15. **Қазаншының** өз еркі, **қайдан құлақ шығарса.**
16. Білмесең “**үлкеннен**” сұра
17. Бір **бас** жақсы, ал екі **бас** одан да жақсы.
18. **Досы мықтыны** – **жау** алмайды
19. Күлсең **- кәріге** күл
20. **Айдағаның - бес ешкі**, **ысқырығың** - жер жарады.

**7-тур «Ойлан! Тап!**

дұрыс жауапқа 5 ұпайдан беріледі.

**Мұғалім:**

Ойынымыздың шешуші сәті төрешілер өздеріңізде.

Жеңімпазды анықтап, марапаттау, **«Жүзден жүйрік, мыңнан тұлпар»** атағын беру. Ойынға қатысқан басқа да сыныптарға диплом тапсыру.

**Мұғалім:** Бүгінгі көріп тамашалаған интеллектуалдық **«Жүзден**

**жүйрік, мыңнан тұлпар»** ойыны өз мәресіне жетті. Зейін қойып тыңдағандарыңыз үшін алғысымыз шексіз. Жеңімпаздарды марапаттарыңызбен құттықтаймыз!