**Сабақтың тақырыбы:**

***«Алтын қақпа»*** атты интеллектуалды ойын

**Сабақтың мақсаты:**

**Білімділік**               *Оқушылардың білімдерін сарапқа салу арқылы жеңімпаз топты*

*анықтау.*
**Дамытушылық:** *Оқушыларды тапқырлыққа баулып, зейінін, ой  –өрісін,*

*белсенділігін дамытып, білімге құштарлығын  арттыру.*
**Тәрбиелік:***Өз білімдеріне деген сенімділіктерін нығайту, қиындықтарды*

*жеңе  білуге тәрбиелеу.*

**Сабақтың түрі:** Сайыс

**Сабақтың көрнекілігі:** Интерактивті тақта, компьютер және слайд.

**Сабақтан тыс іс шараның барысы:**

***І.Кіріспе***

    Құрметті ұстаздар, қонақтар, оқушылар! «Алтын қақпа» интеллектуалдық ойынымызға қош келдіңіздер! Бақ пен бап сыналар бұл жарысқа қатысып отырған оқушыларға сәт сапар тілейміз.

   Егеменді еліміздің ертеңі болып саналатын біздер- бүгінгі біздің сабағымызға арқау болып отырған компьютерді игеру. Компьютердің мүмкіндігі шексіз. Онымен тіл табысқан адам әлемнің әр шалғайынан хабар алып, сол жерлерге еш қиындықсыз тарата алады. Бұл информатика жетістігі.

Ертеңгі келер күннің  бүгінгіден гөрі нұрлы болуына ықпал етіп, адамзат қоғамын алға алып баратын құдіретті күш тек білімге ғана және компьютерлік сауаттылыққа тән.

Компьютерлік сауаттылық бүгіннің де, ертеңнің де талабы. Олай болса біз сол компьютерлік сауаттылықтың алтын кілтін алу үшін бүгінгі сайысымызды бастаймыз.

**І топ**  « Интернет»  топ басшысы:

………………………………………

**ІІ топ** « Антивирус » топ басшысы

………………………………………

*Әділ халқым берерсің әділ баға*
*Білімі мен білігін салыстырып-*

*дей  келе ең алдымен сіздерді осы ойында әділ бағасын берер әділқазылар алқасымен таныстырып өтейін.*

1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Информатика болашаққа бастайды
Келешекке білім қуған жастарды
Қадам басып 21- ші ғасырға
Барлық әлем жаңалығын тастайды*

-         дей келе бүгінгі сайысымызды бастауға рұқсат етіңіздер.

**І кезең** . **«Ағаш қақпа»**

**Ағаш қақпаны ашу үшін сіздер мынадай тапсырманы орындауларын қажет: тапсырманың аты  «*Дешифратор».***

Әр топқа 10 сұрақ қойылады, сұраққа дұрыстығына байланысты «ия» немесе «жоқ» деп жауап беру керек, әр дұрыс жауап 5 балл болып есептеледі.

**І топ   “Антивирус ”**

1.     «Информатика» пәні ЭЕМ-нің көмегімен ақпараттарды жинау, сақтау, өңдеу заңдылықтарын зерттейтін ғылым.  (ия)

2.     1 Килобайт 1024 байтқа тең.  (ия)

3.     *Delete* алдыңғы символды өшіру пернесі (жоқ)

4.     Дисплей компьютер экранына ақпаратты шығарушы құрылғы (ия)

5.     Компьютерде жұмыс жасау үшін операциялық жүйенің қажеті жоқ. (жоқ)

6.     Сканер ақпаратты енгізу құрылғысы. (ия)

7.     Электронды есептеуіш техниканың даму тарихы бірнеше буындарға бөлінеді. (ия)

8.     Процессор- ол компьютердің миы. (ия)

9.     1 Мегабайт 8 байтқа тең.   (жоқ)

10.                       ЭЕМ-нің дамуының ІІІ буынында электрондық шамдар пайдаланылды. (жоқ)

**ІІ топ   “Интернет”**

1.     Бит, байт ақпараттың өлшем бірліктері. (ия)

2.     1 Кбайтта 1024 Мбайт бар. (жоқ)

3.     Пернетақта, сканер ДК- дің сыртқы құрылғыларына жатады. (ия)

4.     *Delete* пернесі оң жағында тұрған символды өшіреді. (ия)

5.     ЭЕМ- нің даму тарихы 7 буыннан тұрады. (жоқ)

6.     Пернетақта компьютерге ақпаратты енгізу құрылғысы. (ия)

7.     1846 жылы Бэббидж машинасына программа жазған Ада Лавлейс. (ия)

8.     Адамға ақпарат дыбыс, мәтін, графикалық түрде берілмейді. (жоқ)

9.     Принтер- ақпаратты қағазға басып шығаратын құрылғы. (ия)

10.                       ЭЕМ дамуының І буынында электрондық шамдар пайдаланылды. (ия)

*(Әділқазылар алқасы әр команданың қанша балл жинағанын айтып өтеді)*

ІІ кезең**. «Темір қақпа»**

-Ал балар біз ағаш қақпамызды аштық. Енді біздің ағаш қақпамыздың ішінде темір қақпа тұр оны ашу үшін **«Сөз ойла, тез ойла »** ойынын ойнайқ, барлық топқа **«Информатика»** деген сөз беріледі, ол сөзден бірнеше сөз құрап 1 минуттың ішінде тапсырманы аяқтауларың тиіс.

ІІІ кезең**. «Күміс қақпа»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ғалымдар** | **Тарих** | **Информатика** | **Әр түрлі** |
| **10** | **10** | **10** | **10** |
| **20** | **20** | **20** | **20** |
| **30** | **30** | **30** | **30** |

**ҒАЛЫМДАР**

10 -Компьютердің атасы. (Чарльз Бэббидж)
20 -19 жасында дүние жүзінде бірінші рет қосу машинасын жасап шығарған ғалым (Блез Паскаль)
30 -XVII ғасырдың басында логарифм түсінігін енгізген шотландиялық математик. (Джон Неппер)

**ТАРИХ**

10 –Бұл санау құрылғыларын гректер мен Батыс Еуропалықтар «абак» деп, қытайлықтар «суанпан», деп атаған, ал, жапондықтар не деп атаған? (Серобян)
20 –Есептеуіш техникаларының қарқынды дамуы қай ғасырдан басталды? (XIX)
30 –Ада Лавлейс Бэббидж машинасына бағдарламасын қай жылы жазды? (1846 жылы)

**ИНФОРМАТИКА**

10 –Адам ақпаратпен не істейді?   (1. сақтайды, 2. жеткізеді, 3. өңдейді).
20 –Информатикаға анықтама бер.  (Ақпараттық процестерді зертейтін ғылым **информатика** деп аталады).
30 –ЭЕМ неше буынға бөлінеді?   (Бес буынға)

**ӘР ТҮРЛІ**

10 –Компьютер деген не?   (Ақпараттық процестерді жүзеге асыратын негізгі құрылғы)
20 –Компьютердің негізгі құрылғылары.  (монитор, жүйелік блок, маус, модем).
30 –Сигнал дегеніміз не?   (Оның көмегімен адам немесе құрылғы ақпарат қабылдайтын процесс).

**ІV кезең.  «Аниматорлар»**

Бұл кезеңде алтын қақпаны ашу үшін білім кілтін алуымыз тиіс, сондықтан  топ басшылары сайысқа түседі, әр топ басшы 2 пантомима көрсетеді, соны тобындағы балалар тауып алулары тиіс.

І-топ басшысы: тышқан,  принтер.

ІІ топ басшысы : Флешка,

**V кезең   «Алтын қақпа»**

**«Информатика – ғылым патшасы »**

**Практикалық жұмыс**

І топ « Интернет» ,  ІІ топ « Антивирус »

Автофигуры құралын пайдалана отырып, 22 наурыз Ұлыстың ұлы күніне арналған құттықтау  салу.

Балалар суреттерін салып жатқанша сіздер көрермендер топтарыңызға көмектесуге болады, ол үшін ребустардың жауаптарын парақтарға жазып әділқазылар алқасына берулеріне болады.