**Брейн-ринг 6 класи**

**Тема: „Інформатика навколо нас”**

**Мета**
- повторити раніше вивчений матеріал, зміцнити знання учнів з інформатики;
- розвивати оригінальність, швидкість, гнучкість мислення, пам'ять, увагу, фантазію,
- навички застосування знань у нестандартних ситуаціях;
- виховувати почуття взаємодопомоги, високу культуру мислення, інтерес до інформатики, потребу до здобуття нових знань.
Обладнання:  нагороди для переможця, листки, ручки, заготовки до різних тем.

**Хід гри.
Вступ**
  *Залишивши уроки,
   І кабінет, і клас
   Сьогодні на брейн-рингу
   Зустрілися в цей час ...*

Вітання з усіма присутніми, представлення команд – учасниць гри

**Перший гейм
„Хто швидше відгадає ?”**









**Другий гейм
“Нумо відгадай!”**
Учасники команд працюють над кросвордом протягом  5 хвилин і здають результати журі.



1. Ограниченная рамкой область экрана *(вікно).*
2. Центральный …*(процессор)*
3. Устройство для хранения информации *(память).*
4. До появления компьютера она использовалась как основное средство хранения информации *(книга).*
5. Это устройство названо именем маленького зверька с длинным хвостом*(мышь).*
6. Знания об окружающем мире *(информация)*.
7. При нажатии на эту кнопку открывается Главное меню *(Пуск).*
8. Устройство для ввода информации *(клавиатура)*
Максимальна оцінка – 8 балів.

Перед вами анаграми. Треба розшифрувати слова і виключити зайве.
1. КТОР, ШАМИ, ОЗКА, УХАМ *(крот, мышь, коза, муха)*
2. ТЕРМ, МЮЙД, ТІРЛ *(метр, дюйм, літр)*
3. ГРИТ, РУЯГА, СЛЮКІВ, КОВВ *(тигр, ягуар, віслюк, волк)*
4. ПАИЛ,УБД, ЗЕЕРБА, ОСНАС *(липа, дуб, береза, сосна)*

**Третій гейм
„Намалюй пейзаж”**
За одним комп’ютером малює вся команда, підходячи по черзі по одному учаснику. Участникам пропонується  намалювати пейзаж. Кожний отримує карточку зі списком об’єктів, які йому слід намалювати.
Час для малювання пейзажу  7 хвилин.
Карточки: Сонце, Хмари, Будиночок, Дерево, Людина, Напис.
Максимальна оцінка—5 балів.

**Четвертий гейм
Конкурс «Капітанів»**
Капітанам пропонується в кожній із наведених груп визначити один термін  «зайвий». Після вибору капітани пояснюють свій розв’язок.
1. Сканер, регістр, клавіатура, джойстик, «Мишка». *(Регістр)*
2. «Пропуск», «Агат», «Esc», «Enter», «Backspace». *(«Агат»)*
3. Арифмометр, рахівниця, калькулятор, друкувальна машинка, комп’ютер. *(Друкувальна машинка)*
4. Крапка, «Shift», кома, двокрапка. *(«Shift»)*

**П’ятий гейм
„Назви термін”**
За даними визначеннями відгадати комп’ютерний тармін або поняття інформатики, яке є багатозначним словом. (1 бал за правильну відповідь)
Птиання команді:
1. Хибна, перевірена, секретна, вичерпна … *(інформація)*
2. Спортивна, логічна, комп’ютерна, навчальна … *(гра або програма)*
3. Текстовий, графічний, виконуваний, архівний … *(файл)*
4. Велике, високе, відчинене, розбите, діалогове … *(вікно)*
5. Матеріальне, пенсійне, математичне, програмне … *(забезпечення)*
6. Життєвий, морський, повітряний, повний … (шлях)
7. Сіра, біла, оптична, безпровідна … (мишка)
8. Дирява, коротка, дівоча, образна, оперативна, зовнішя … (пам’ять)

**Шостий гейм
“Смекалка”**
1. Не відриваючи олівця, з’єднай всі точки трьома прямими лініями і повернись в початкову точку.



2. З’єднай всі точки чотирма  прямими лініями.



**Сьомий гейм
«Редактори»**
Завдання: Виправити у прислів’ях помилки.
1. один за всех, а семеро с ложкой.
2. подальше положишь, так и поешь в охоту.
3. пришла беда как бы кошечка не съела.
4. с миру по нитке, по волосам не плачут.
5. сила есть, пойду к другому.
6. ум хорошо, а неученье - тьма.
7. один с сошкой, все за одного.
8. поработаешь до поту, поближе возьмешь.
9. рано пташечка запела.
10. снявши голову – голому рубашка.
11. спасибо вашему дому – ума не надо.
12. ученье свет, а два лучше.

**Восьмий гейм
“Складай-но!”**
Скласти слова із слова ІНФОРМАТИКА.
За кожне  слово 1 бал

**Конкурс “Увага, грають всі”**
За правильну відповідь на питання учасник отримує 1 бал.
1. Пристрій введення інформації … *(мишка, клавіатура)*
2. Комп’ютерна програма,  яка предназначена для набору текста …*(текстовий редактор)*
3. Коротке натиснення на кнопку мишки називається ….*(клік)*
4. Обмежена рамкою область екрана для розміщення комп’ютерних об’єктів і виконання дій з ними називається …*(комп’ютерне вікно)*
5. Клавіша, яка дозволяє від’єднати одне слово від іншоого називається...*(пропуск)*
6. Дії по виправлення помилок і внесення змін у текст називають … *(редагуванням)*
7. Багато із дій  на комп’ютері починаються з  натиснення кнопки …*(Пуск)*
8. Спеціальна область оперативної пам’ятів, що використовується для зберігання копії фрагменту, називається …*(буфером обміну)*
9. Для набору великої літери тексті використовують клавішу …*(Shift)*
10. Перехід на новий рядок здійснюють за допомогою клавіші …*(Enter)*
11. Задача: « У професора запитали: “Хто зображений на цьому портреті?”. Він відповів: “Батько того, хто висить, єдиний син батька того, хто говорить”. Чий це портрет? *(внук професора)*

**Фінал**
*Як швидко час спливає!
І сумніву немає,
Що нам пора вже називати
Змагання результати.*

( Підбиття підсумків гри. Привітання команди-переможця. Подяка всім учасникам.)