**Ақпараттар әлемінде танымдық сайысы**

**Сайыстың мақсаты**: оқушылардың жыл бойы алған білімдерін тиянақтау. Оқушыларды жан-жақтылыққа, ізденімпаздыққа, өз бетімен жұптық жұмыс жасай білуге, компьютерлік сауаттылыққа тәрбиелеу. Оқушылардың ойлауын, іскерлігін, танымдық қабілетін, логикалық сауаттылығын дамыта отырып, олардың пәнге деген қызығушылығын, белсенділігін арттыру.

**Түрі:**  дәстүрлі емес, сайыс сабақ.

**Әдісі:**  сұрақ-жауап, көрсете баяндау, топпен жұмыс.

**Көрнекілігі:**  проектор, презентация, карточкалар, сөзжұмбақ.

***Армысыздар, бүгінгі сайысқа жиналған информатиканы сүюші қауым!***

Құрметті ұстаздар, әділқазылар мен оқушылар! Сіздермен бірлесе отырып, 7 сыныптар арасында өткелі отырған «Ақпараттар әлемінде» атты білгірлер мен тапқырлардың білім сайысын бастауға рұқсат етіңіздер. Сайыс 5 айналымнан тұрады.

«Ұлт болашағы, бүгінгі жастардың қолында» дей келе әр уақытта білімділігі мен тапқырлығы, алғырлығымен танылған оқушыларымызға сәт сапар тілей отырып, шыңдарға биік қонғайсыңдар демекпіз.

Ең алдымен сіздерге осы ойында әділ бағасын берер әділқазылар алқасын сайлап алайық.

**І айналым. Ақпарат беру кезеңі.**  Бұл турда өзінің білімін сынауға, шыңдауға келген командалар өз командалары жайлы ақпарат береді. Таныстыру 3-5 ұпаймен бағаланады.

Бақ пен бап сыналар бұл жарыстың екінші кезеңі келіп жетті. Ендеше ІІ кезеңімізді бастаймыз.

**ІІ айналым. «Ақпарат табу» кезеңі.** Әр топқа 7 жұмбақ беріледі. Әрбір топ тақтадағы жасырылған жұмбақтың жауабын шешеді және жұмбақтың шешімі бойынша шыққан сөздің қызметін айтуы керек. Жоғары ұпай 5 балл.

1. Компьютердің миымын

Ақпаратты сақтаймын. (процессор)

1. Төртбұрышты әйнек,

Тұнып тұрған әлек. (монитор)

1. Компьютерге енемін

Ауырса оны емдеймін (вирусқа қарсы программа)

1. Компьютерге көмекпін

Жануарға ұқсаймын.

Кілемше үстінде тұрамын

Мен қосымша құралмын. (тышқан)

1. Еселе десең еселеймін

Қи десең қиып аламын.

Қой десең қоямын. (алмасу буфері)

1. Кішкене ғана саусаққа

Ұқсайды ма білмеймін.

Сақтай алар өзіне

Барлық қызық дүниені. (флешка)

1. Әуез сазды беретін,

Ол да керек құрылғы.

Дыбыс шықса тосыннан,

Бәрің соған бұрылдың. (колонка)

**ІІІ айналым. «Ақпарат алмасу» кезеңі.** Біздің күнделікті іс-әрекетіміз білімге, оқуға, үйренуге бағытталған. Бірақ менің ойымша бұл қасиеттермен қоса адамға шапшаңдық та өте қажет.

**Келесі сайыс түрі –капитандар сайысы.**  7 сұрақтан әр топ басшысына жасырылады. Жауап бере алмаған сұраққа клесі деп жауап беру керек.

1. Бір байтта неше бит бар? (8 бит)
2. Аты бар бірқатар байттар тізбегі. (файл)
3. Компьютерде жұмыс жасаған адам экраннан қанша қашықтыққа отыруы керек? (60-70 см)
4. Компьютердің қосымша құрылғылары? (сканер, модем, принтер, тышқан, колонка, т.б)
5. Компакт-диск оқу құрылғысы? (СD-ROM, DVD-ROM)
6. «Компьютер» сөзі ағылшыншадан аударғанда қандай мағына береді? (есептеуіш)
7. Компьютердің теледидары? (монитор)
8. Аты бар программа немесе құжат? (файл)
9. 8 биттен тұратын код? (байт)
10. Ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі? (бит)

**ІҮ айналым «Сөз тұздығын тап».** Әр топқа бірдей мақал-мәтел беріледі, соның сәйкестігін табулары қажет және қазақтың мақал-мәтелдерін информатикамен байланыстыру. Дұрыс жауап 5 ұпаймен бағаланады. (екі топтың қайсысы бірінші жауап берсе сол топ ұпайға ие болады)

**Ү айналым: «Жұбын табу».**  Екі бағанда тұрған сөздердің жұбын тауып, бағдарша арқылы көрсету керек. Сөздердің жұбын табыңдар:

ПЕРНЕ

ҚАТТЫ

ФОТО

АҚПАРАТ

МӘЛІМЕТТЕРДІ

ФАЙЛДЫ

ЖҮЙЕЛІК

АППАРАТ

ТАНУ

САҚТАУ

ТАҚТА

БЛОК

ШЫҒАРУ

ДИСК

Ендеше командаларымыз тапсырмаларын орындап болғанша, көрермен оқушылармен тапсырмалар орындайық. «**Ауыстырмақ**» яғни орны ауысқан сөздерден дұрыс сөз құрастыру қажет.

ТАКЕДИС

ЦОРСЕСПРО

МАГРАМПРО

РЕТПЬЮКОМ

ЛООКАКН

ДЕММО

ОМНОРИТ

ІАТРN

ROWD

**ҮІ айналым.** Қорытындылау

Кеспе №1

1. Алгоритм дегеніміз не?
2. Алгоритм түрлері қаншаға бөлінеді?
3. Алгоритм қасиеттерін ата.
4. Паскаль тілінде өрнекте: $x=\frac{-b\pm \sqrt{b^{2}-4ac}}{2a}$

Кеспе №2

1. Паскаль тілін программалау тілі ретінде кім ұсынды?
2. Паскаль программалау тілі қай жылы қолданысқа енді?
3. Алгоритмнің өрнектелу тілі нешеге бөлінеді?
4. Паскаль тілінде өрнекте:$a^{2}+b^{2}=c^{2}$

Кеспе №3

1. Алгоритм қайдан шыққан?
2. Сызықтық алгоритм деген не?
3. Тармақталу алгоритмінің қызметші сөздері қандай?
4. Паскаль тілінде өрнекте: $x=\frac{-b\pm \sqrt{b^{2}-4ac}}{2a}$