**Сыныптан тыс сабақ тақырыбы: Информатика лидері**

 **Мақсаты:**1. Ақпарат және ақпараттық технологияға байланысты оқушылардың алған білімдерін
нығайту, тиянақтау бір жүйеге келтіріп, тексере отырып, қорытындылау;
2. Оқушылар өз ойларын тиянақты жете айта біліп, сахнада өздерін сабырлы әрі тәртіпті
ұстауды ескеріп, қарсыластарын тыңдай білуге тәрбиелеу;
3. Оқушылардың компьютер туралы толық ой қалыптастыру, оқушылардың тапқырлық,
ізденімпаздық қасиеттерін қалыптастыру, шығармашылыққа баулу, пәнге
қызығушылығын арттыру.
Көрнекілігі: Интерактивті тақта, презентация, үлестірме қағаздар.
Қатысатындар: 5 «Б» , «В», «Г», «Д» сынып оқушылары (әр сыныптан 4 оқушыдан)

**Барысы:
Жүргізуші:** Құрметті ұстаздар мен оқушылар, көрермендер, әділ - қазылар алқасы. «Информатика лидері» атты сайысымызға қош келдіңіздер! Біз бүгін 5 сынып оқушыларының арасынан топтастырылып алынған үміткерлердің сайысын тамашалаймыз.
Өмірге өзек болған нақты ғылым
Әлемге ақпараттың шашты нұрын.
Келеді тәрбиелеп еркін елдің,
Ертеңгі алғыр қызын, тапқыр ұлын
Бақ пен бап сыналар бұл сайысқа қатысып отырған қатысушыларға сәт сапар тілей отырып, топтармен таныс болыңыздар.

**1-топ:** Kaspersky антивирус тобы

**2-топ:** Dr.Web антивирус тобы

**3-топ:** Avas антивирус тобы

**4-топ:** Nod 32 антивирус тобы

**Жүргізуші:
Сайыс кезеңдері: Бұл сайыс 4 кезеңнен тұрады:**І кезең «Таныса жүр, тани біл»

ІІ кезең «Ғажайып алаң»

ІІІ кезең «Кім жүйрік?»
IV кезең «Егерде мен жарнамашы болсам?»

**Жүргізуші:**
Сайысымызды бастамас бұрын осы сайысымызға әділ төрелігін береді деген үмітпен шақырылған әділ - қазыларды таныстырайын.
1. Математика пәнінің мұғалімі:

2 . Математика пәнінің мұғалімі:

3.

**Жүргізуші:**

ІІ кезең «Ғажайып алаң» (Поле Чудес)

**Ойынның шарты:** Әр топ барабанды айналдыру мүмкіндігіне ие. Барабан тоқтаған кезде нұсқағыш қай секторда тұрғанын қараймыз. Егерде нұсқағыш баллды көрсеткен жағдайда сол топқа балл қосылады. Х2 деген белгіні көрсеткен жағдайда топтың баллы 2 есе көбейеді. нұсқағыш белгісін көрсеткен жағдайда топ жауап беру мүмкіндігінен айырылады. + белгісіне келіп тоқтаған жағдайда кез-келген бір әріпті ашу мүмкіндігіне ие болады.

**Сұрақ:** Ақпаратты іздеумен, жинаумен, сақтаумен, өңдеумен, кодтаумен және қайта жіберумен байланысты түрі қалай аталады?

**Жауабы:**Ақпараттық үдеріс

**Жүргізуші:** : «Бәйгеге түсіп жарыспай,
Жүйріктің бағы жанар ма?
Білім мен өнер жарысып,
Тәрбие білім табар мән.
Бұл бәйге,ойдың бәйгесі,
Кім жүйрік ойға, сол алда» -
«Кім жүйрік?» кезеңінің шарты. Әр топ номерленген кубикті таңдайды,номер бойынша сұрақтар шығады.Сол сұрақтарға жауап беру арқылы өзіне тиісті баллын алады. Әр дұрыс жауап 10 баллмен бағаланады.

**Сұрақтар**

**1. Компьютер деген не?**

 **Ақпараттық процесті жүзеге асыратын құрылғы**

**2. Курсордың алдында тұрған символды өшіру пернесі?**

**Backspace**

**3. Ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі қайсысы?**

**Бит**

**4.Принтердің түрлерін ата**

**Матрицалық, сия бүріккіш, лазерлік**

**5. Пернетақтаның пернелері неше блокқа бөлінеді?**

**4**

**6. Қосымша менюді шақыру үшін тышқанның оң батырмасын қанша рет басу жеткілікті?**

**1**

**7. Ақпараттың өлшем бірліктері тізбектерінің қайсысы өсу ретімен орналасқан?**

**Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт**

**8. Информатикаға анықтама бер**

**Информатика – ақпараттық процестерді зерттейтін ғылым**

**9. Пернетақтада қанша перне бар?**

**104**

**10. Компакт дисклерді оқуға арналған құрылғы:**

**СD-ROM**

**11. Ақпаратты шығару құрылғыларын көрсетіңіз**

**Монитор, принтер**

**12. Өшірілген объектілерді уақытша сақтауға арналған қапшық қалай аталады?**

**Себет (корзина)**

**13. Алгоритмнің түрлері**

**3**

**14. Жұмыс столында жаңа бума құру әрекеті қалай орындалады?**

**Қосымша меню→ Создать→Папку**

**15. Байт дегеніміз не?**

**8 биттен тұратын код**

**16. Сызықтық алгоритм...**

**Барлық бұйрықтар алгоритмде көрсетілгендей тізбектей орындалады.**

**17. Циклдік алгоритм...**

**Алгоритмнің бірнеше рет қайталануы**

18. Ас адамның арқауы, ал компьютердің асы (Ток)

19. Ақпаратты баспаға шығару құрылғысы. (Принтер)

20. Компьютердің негізгі құрылғыларын ата (Жүйелік блок, монитор,
пернетақта, тышқан)

21.  Дыбыс шығаратын құрылғы (Колонка)

22. Перне тақта қандай құрылғы (Енгізу)

23. Ақпарат тасмалдаушылар (Диск, флешка)
24. Жалпы желіге қосылу үшін қажетті құрал (Модем)
25. Жойылған файлдар орналасатын қапшық (Себет)
26. Графикалық ақпараттардың көшірмесін компьютерге енгізетін құрылғы
(Сканер)

27.Бар құрылғыны басқаратын, кеудесін көтеріп қасқаятын ми (жүйелік блок)
28. Өзінен зиянды сәуле шашатын, адам көзін құртатын (монитор)
29. Саусақтарды билететін, экранға мәтінді сый ететін, жоқ деп мүлде айта алмайтын, иә- ні қолдап қайталайтын (пернетақта)
30. Пернеден жасқанатын, адам көмегімен басқарылатын, қорқақ, компьютердің кенже баласы(тышқан)
31. Қағазға тойматын құрылғы (принтер)
32. Принтерден асып түсетін құрылғы (сканер)

**Жүргізуші: IV кезең «Егерде мен жарнамашы болсам?»**

Білімдіден шығады білгір маман,
Оқы - тоқы білгенің болмас жаман.
Ақпараттық ғасырың – болашағың,
Ақыл - ойды жинақта міне, соған,- деп келесі кезең «Жарнама»

Бұл турда оқушылар Paint  программасында сурет салу арқылы жарнама жасау керек. Әр топ ұяшық таңдау арқылы таңдап алған затқа жарнама жасайды.Жоғарғы ұпай 10 ұпай.

**Жүргізуші:**

Қорытынды, марапаттау.
Ал әділ қазылар алқасы сіздердің ойларыңызды білсек.