**БАЙҒАБЫЛОВА Меруерт Жетібайқызы,**

**№131 жалпы орта білім беретін мектебінің информатика пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**БІЛІМДІГЕ ДҮНИЕ ЖАРЫҚ**

**Cыныптан тыс сабақтың тақырыбы**: Білімдіге – дүние жарық.

Сайыс 8 сынып оқушыларының арасында өтеді. Бұл сабақты «Компьютердің арифметикалық негіздері» тақырыбымен байланысты десек те болады. Себебі, оқушының тарау бойынша алған білімін ойын элементтері арқылы тексереміз.

**Сабақтың мақсаты:**

* Оқушылардың пәнге деген қызығушылығын, белсенділігін арттыру.
* Оқушының логикалық ойлауын, компьютерлік сауаттылығы мен іскерлігін дамыту.
* Ұшқыр ойлы, шығармашылық қабілеті бар жеке тұлғаны қалыптастыру.

**Сабақтың түрі:** Сайыс сабақ.

**Сабақтың әдісі:** «ХХІ ғасыр көшбасшысы» интеллектуалды телеойыны желісінде жүргізіледі.

**Сабақтың көрнекілігі:**

* Интерактивті тақта (ойын презентациясын көрсетуге арналады)
* Плакаттар (қазақ әліпбиі және ағаш суреті)
* ДК, калькулятор

Пәнаралық байланыс: қазақ тілі мен математика

**Cабақтың барысы:**

1. Ұйымдастыру(3 минут).

Сайысқа екі топ қатысады.

2. Оқушыларға ойын шарты түсіндіріледі (3 минут).Сайыс шарты мен өтуі:

**Сайыс 4 кезеңнен тұрады.**

1. Кім жылдам? Әр топқа 10 сұрақтан беріледі.

Бағалану-5 ұпай.

І топтың сұрақтары:

1. 1 бит ... (1/8 байт)
2. 10111 2 =? 10 (23)
3. Алгол, Бейсик, Паскаль … (программалау тілдері)
4. Бит, байт, килобайт, … (мегабайт, гигабайт)
5. Есепшот, логарифмдік сызғыш, калькулятор,… (компьютер)
6. Жүйелік қорап, пернетақта , тінтуір …(монитор)
7. Компьютер сөзі латын тілінен аударғанда ... мағынаны білдіреді? (есептеу)
8. Microsoft фирмасының негізін салушы екі студент (Пол Ален және Билл Гейтс)
9. Компьютерді өшірген уақытта ондағы барлық ақпарат жойылады. (оперативті жады)
10. Алғашқы программалаушы (Ада Августа Лавлейс)

**ІІ топ сұрақтары:**

1. Бір мезгілде қатар басылған осы екі перне жасаған әрекетті болдырмайды. (Ctrl+Z)
2. Монитор, жүйелік блок, пернетақта қандай құрылғылар? (негізгі)
3. Логарифм сызғышын ойлап тапқан (Д.Робертсон)
4. Сандардын аталу, жазылу жүйесі (санау жүйесі)
5. Адам мен компьютер арасындағы қарым-қатынас. (интерфейс)
6. Компьютердің “миы” (процессор)
7. Ақпараттың қайнар көзі (қоршаған орта)
8. Римдік санау жүйесіндегі С әрпі қай санды білдіреді? (100)
9. 2\*2 қай уақытта 100-ге болады? (екілік санау жүйесінде)
10. Ауқымды желіге қосылу үшін ... қажет (модем)

2. **Ұшқыр оймен ...** Бұл кезеңде қай топтың ұпай саны көп болса, сол топ ойынды бастайды. Әр топқа 2 сұрақтан кезекпен беріледі. Бағалануы-10 ұпай

1. Шыққан сөз қандай қызмет атқарады?

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Р | К | У |  | А | Р | Ь |
| О | С | Р | П | О | Л |

Курсор(меңзер) -

Пароль -

2.Берілген «**Фывапролджэюбьтимсчяйцукенгшщзхъ»** тізбегінен компьютер терминіне байланысты сөздерді құрастыр. Бір әріп бірнеше рет қайталануына болады.Файл, диск, форма, код, компьютер, колонка, мышь, курсор, т.с.

3. Кодтау. Бұл кезең топтың жанашыларымен өтеді. Олардың дұрыс жауап беріп жинаған ұпайы өздері жанкүйер болып отырған топқа қосылады. Тақтаға қазақ алфавиті ілінеді, берілген сөздегі әріптердің алфавиттегі орын реті табылған соң, сол сандар қосылып, қосындыны екілік санау жүйесіне аудару керек.

1. Файл; (Файл = 29 + 1 + 13+16 = ?10 = ?2)

2. Диск; (Диск =7+12+24+14 = ?10 = ?2)

3. Байт; (Байт =3 + 1 + 13 + 25 = ?10 = ?2)

4. Меню. (Меню = 17 +8 + 18+41 = ?10 = ?2)

Бағалану сіздің алған жапырағыңыздың нөміріне байланысты.

4. Шырқау. Төрт бөлікке бөлінген терезеден тақырыпқа сәйкес келетін 4 санның бірін таңдайды. Бұл кезеңде қосымша көмек алуына болады. Бағалану таңдап алған санына байланысты болады.