

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №18  
«Мишутка».**

**Интерактивная викторина: «Гномик и его компьютер»  
(для детей 6-7 лет).**

**Разработала : Ибрагимова Э.К.  
воспитатель**

**Сургут 2025г.**

### ***Цели и задачи:***

- закрепление знаний по предмету информатики и ИКТ;
- развитие логического и математического мышления;
- развитие памяти, внимания, функций мышления (анализ, синтез, сравнение, классификация),
- развитие представлений об информационной деятельности.
- формирование познавательного интереса воспитанников;
- формирование коммуникативных качеств личности;
- воспитание , самостоятельности, ответственности и аккуратности.

### ***Материально- техническое оснащение:***

- Презентация к занятию;
- Раздаточный материал для проведения конкурсов.

### ***Ход викторины.***

Уже снежинок хороводы,  
Кружась, мелькают на дворе,  
День информатики в России  
Все отмечают в декабре.

Компьютер создан не напрасно,  
Он облегчает людям жизнь  
Для всех ПК — стал другом верным,  
В нем разум, мысли собрались.

Он помогает нам в работе,  
Решает важные дела,  
И информатика, пожалуй,  
Для всех людей сейчас важна!

Дорогие ребята, сегодня у нас с вами необычное занятие – интерактивная викторина.

Вы знаете, что вся жизнь и деятельность человека непосредственно связана с обработкой информации. А компьютер – это незаменимый помощник человека при работе с информацией различного вида.

Викторина будет проходить в 2 тура. В каждом туре по 4 задания.

В викторине принимают участие четыре команды. Подводить итоги будут игры наше многоуважаемое жюри. Поприветствуем всех участников нашей викторины.

– Все участники на месте, жюри на месте – мы можем начинать!

### ***Первый тур.***

#### ***1 конкурс «Разминка»***

Каждая команда должна будет ответить на 2 загадки.

1. Раньше такого умного друга  
У детей не было в нашей округе.  
Теперь в каждом доме, на каждом столе,  
Стоит он, помощник, тебе, да и мне.  
Рисует, считает, хоть что вычисляет,  
А если захочешь, в игру поиграет. (Компьютер)

2. Для чего же этот ящик?  
Он в себя бумагу тащит  
И сейчас же буквы, точки,  
Запятые - строчка к строчке -  
Напечатает картинку  
Ловкий мастер - это ... (принтер)

3. На компьютерном столе  
Помогает она мне.  
Колесиком и кнопкой  
Я управляю ловко. (Мышка)

4. На нем информацию можно читать,  
Картинки смотреть и в игры играть.  
С его помощью мы видим  
И мультфильмы, и кино,  
На его экране даже  
Открывается окно. (Монитор)

5. Всемирная сеть, иль, еще, паутина,  
Найдешь в ней про все — про людей, про машины.  
Каких только сведений разных в ней нет!  
Зовется она, знаете вы, ... (интернет)

6. Много кнопок, цифры, буквы,  
«Enter», «Shift», «F2», «F5»,  
На английском и на русском  
Можно, дети, с ней писать.  
Пальцами стучу по ней.  
Кто она? Скажите скорей! (Клавиатура)

7. Компьютер будет молчалив,  
Коль нет с ним рядом дев таких.  
А если есть, он говорит,  
Поет, играет и пищит.  
Стоят около него в сторонке  
Близняшки две —... (колонки)

8. Возле монитора - главный блок:

В нем бежит электроток  
К самым важным микросхемам.  
Этот блок зовут...(системным)

## **2 конкурс «Кодирование»**

В этом конкурсе нам помогут любимые мультипликационные персонажи. Кто? Давайте отгадаем загадку про них:

Человечки очень споро  
Чинят электроприборы!  
Их не видно, не смотри,  
Ведь они живут внутри.  
Нету места мистике,  
Если рядом... (Фиксики.)

С помощью фиксиков я закодировала цифры. Вам нужно расшифровать и решить примеры.

Пока игроки заняты расшифровкой - поиграем со зрителями. Зададим им несколько вопросов:

1. В честь какого животного названа одна из частей компьютера? (мышь)
2. Из какого материала был изготовлен корпус самой первой компьютерной мыши? (из дерева)
3. Как называется устройство, заменяющее мышь на ноутбуке? (тачпад)
4. Как называется значок, который перемещается по экрану, следуя за перемещением мыши? (курсор)
5. Строго определенная последовательность действий при решении задачи? (алгоритм)
6. Как в операционной системе windows называется кнопка, позволяющая вызвать главное меню? (пуск)
7. Наименьшая единица измерения информации? (бит)
8. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере? (вирус)

## **3 конкурс «Головоломка»**

Перед вами на экране животные. Около каждого стоит буква. Вам нужно расставить буквы в таком порядке, в котором стоят тени этих животных, и написать слово, которое получилось. (Монитор)

## **4 конкурс «Закономерность».**

Нужно найти закономерность в расположении фигур и вставить вместо вопросительных знаков пропущенные фигуры.

Игра со зрителями:

1. Как называют всемирную систему объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации? (интернет)
2. Как называют начинающего пользователя ПК? (чайник)
3. Обычно месяц заканчивается 30 или 31-м числом. В каком месяце есть 28-ое? (во всех)

4. Что является средством обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени? (чат)
5. Взломщик компьютерных программ? (хакер)
6. Как называется истребитель вирусов? (антивирус)
7. Назовите фамилию известного ученого, честь которого назван язык программирования. (Паскаль)
8. Как называются электронные страницы презентации? (слайды)

### ***Физкультминутка.***

Упражнение «Паучки» под музыку.

В это время жюри подводит итог первого тура.

### **Второй тур.**

#### ***1 конкурс «Разминка»***

Каждой команде предстоит ответить на 2 вопроса.

1.Самое главное устройство компьютера?

1. ящик
2. чемодан
3. системный блок
4. принтер

2.Как правильно называется указатель на экране монитора?

1. стрелка
2. курсор
3. штучка
4. компьютерная мышь

3.Какое устройство управляет курсором?

1. компьютерная мышь
2. клавиатура
3. системный блок
4. движется сама по себе

4.Для чего нужен вентилятор в системном блоке?

1. заполняет пустое место
2. хранит в себе все программы
3. для охлаждения
4. для шума

5.Устройство компьютера для набора текста?

1. компьютерная мышь
2. флешка
3. джойстик
4. клавиатура

6. Как называется устройство для вывода информации с компьютера на бумагу?

1. монитор
2. сканер
3. принтер
4. печатная машинка

7. Устройство компьютера для вывода звуковой информации?

1. компьютерная мышь
2. дисковод
3. колонки
4. монитор

8. Что необходимо сделать перед выключением компьютера?

1. попрощаться
2. закрыть открытые программы
3. выключить монитор
4. выдернуть вилку из розетки

## **2 конкурс «Найди 10 отличий»**

Перед вами картинка. Вам нужно найти 10 отличий.

В это время - игра со зрителями.

1. Как называется устройство компьютера, позволяющее осуществить чтение и запись информации на съёмный носитель, имеющий форму диска? (дисковод)

2. Как называется часть клавиатуры? (клавиша)

3. Оно есть как у файла, так и у человека. (имя)

4. Как называется исправление ошибок в тексте. (редактирование)

5. Какого из этих драйверов не существует:

- а) драйвер мыши
  - б) драйвер для коврика мыши
  - в) драйвер клавиатуры?
- (не существует варианта б)

6. Назовите неформальное определение «почерку» компьютера (шрифт).

7. Сколько не запоминай – все равно забудешь. Что это? (пароль).

8. Когда появился манипулятор типа “мышь”, то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа.

4 варианта ответа:

1. репка
2. кощей
3. колобок
4. домовой

Ответ. “Колобок” (источник – Математический энциклопедический словарь, 1988 г.)

### **3 конкурс «Танграм»**

Вам нужно разложить геометрические фигуры таким образом, чтобы получился корабль.

### **4 конкурс «Логические пары»**

Объедините в логические пары предметы из первого блока и предметы из второго. Расставьте соответствующие цифры в кружочках.

Игра со зрителями. Продолжить стихотворные четверостишия - загадки.

1. Над лесом  
Солнца луч потух,  
Крадётся  
Царь зверей...(лев)
2. С пальмы вниз,  
На пальму снова  
Ловко прыгает...(обезьяна)
3. В тёплой лужице своей  
Громко квакал...(лягушонок)
4. Быстрее всех от страха  
Несется...(заяц)
5. Кто любит по ветвям носиться?  
Конечно рыжая...(белка)
6. По сосне, как в барабан,  
Застучал в лесу...(дятел)

### **Подведение итогов игры.**

Пока жюри подводит итог - в это время с воспитанниками проводится гимнастика «Ракета»

Все готово для полета (руки вперед, вверх)

Ждут ракеты всех ребят (руки вместе над головой)

Мало времени для взлета (шагаем на месте)

Космонавты встали в ряд (прыжок, руки вверх, хлопок)

Поклонились вправо, влево (наклоны)

Отдадим земле поклон (наклоны вперед)

Вот ракета полетела (прыжки на двух ногах)

Опустел наш космодром (присели).

Всем занять свои места! Пристегнуться! Перед стартом космического корабля всегда производят обратный отсчет. Давайте посчитаем вместе: 5-4-3-2-1 Пуск!

Награждение победителей и вручение призов.