Информатика әлеміне саяхат» сабақтан тыс іс - шара  
«Поле чудес»  
Тақырыбы: «Есептеуіш техникалар және оны жасаған ғалымдардың есімдері»  
Мақсаты: Оқушыларды сабақта ойын - сайыспен ұштастырып, олардың ойлау қабілетін ояту.  
Көрнекі – құралдар:  
1. Ойын алаңы.  
2. Табло  
3. Айналдырғыш барабан.  
4. Екі шкатулька.  
5. Слайдтар.  
6. Жеңімпаздарға сыйлық.  
7. Жеңімпазға мақтау қағазы.  
  
Ойын жоспары:  
1. Жүргізушінің сөзі.  
2. Поле чудес ойынының шартымен таныстыру.  
3. Әр турдың үштік ойыншыларымен таныстырып, олардың ішінен тапқырларды табу.  
4. Ол тапқырлардың ішінен финалда жеңімпазды таңдау, онмен супер ойынды ойнау.  
Жүргізуші: Осымен біз капитал – шоу «Поле чудесті» бастағалы отырмыз. Тақырыбы: Есептеуіш техниканың дамуы және оны дайындаған ғалымдар. Құрметті көрермендер, алдымызға 7 - 8 сынып оқушыларын шақырамыз.  
1. Әділ қазы алқасын сайлаймыз.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Ойынның шартымен танысып алайық:  
2. Бір – бірлеріңе көмектесуге болмайды.  
3. Ұпайларыңды әділ қазы алқасы санап отырады.  
4. Барабанды айналдырып, айтқан әріп дәл келмесе, онда ойын қасыңдағы келесі ойыншыға беріледі.  
5. Егер ойыншы бірден 3 сұраққа дұрыс жауап берсе, онда оған сыйлық беріледі.  
6. Барабанды тек, 1 рет қана айналдырамыз.  
7. «П» ПРИЗ - СЫЙЛЫҚ – ойыншы сыйлықты таңдауына  
болады, не ойынды жалғастыруына болады. Сыйлықты таңдаса, ол қара жәшікте жасырылған. Жүргізуші ойыншымен саудаласады сыйлық үшін, жәшіктің ішінде сыйлық болады.  
8. «+» ПЛЮС - ҚОСУ – ойыншы тордағы кез келген әріпті аша алады, егер оның айтқан әріпі болса және ол әріп, осы сөзде бірнеше жерде кездессе бәрін ашады.  
9. «Б» БАНКРОТ – ойыншының барлық жинаған ұпайлары жанып кетеді, ал ойын келесі ойыншыға өтеді. Егер ойыншы екі рет БАНКРОТ-қа түссе, онда оған жұбату сыйлығы беріледі.  
10. «О» НОЛЬ – онда ойыншының ұпайлары жанбайды, тек ойын кезегі келесі ойыншыға келеді.  
11. Х2 – ойыншының алған ұпайлары екі еселенеді, егер айтқан әріпі осы таблода болса. Екі әріп болса 3 есе өседі, үш әріп болса, 4 есе өседі.  
12. 100 ұпай не 0 – ойыншы әріпті дәл тапса, онда 100 ұпай алады.  
13. Ойын 3 турдан тұрады, оның ішінен 3 тапқырды шығады, ол 3 тапқырдың ішінен 1 жеңімпазды финалға және супер ойынға шақырамыз.  
  
Жүргізуші: Бізге қазір 7 - 8 сыныптардан 9 оқушы алдымызға шығады. Сендерге сұрақ қоямын. Кім сұрақтың жауабын білсе қолыңды көтер. Дұрыс жауапқа «1», «2», «3» сандар беріледі.  
Нұрлы үмітпен арқалаған арқаға,  
Жан сәулесін тарататын баршаға.  
Шын пейілмен құрметімізді көрсетіп,  
Сайыскерлерді шақырайық ортағы.  
Көңілді тапқыштар, білгіштер  
Бар өнерін салады,  
Кім білімді, көп оқыған болса егер,  
Бүгінгі күн жеңімпазы болады, - деп бүгінгі ойынымызды ашуға рұқсат етіңіздер.  
1 тур. Бірінші үштік ойыншыны алдыға шақырамыз.  
Сәлемдесу – игі дәстүр киелі,  
Сөзбен қарап, кейде шешер шиені.  
Жақсы сөзге жан семірер қашанда  
Жолданады сайыскерлер сәлемі.  
Бірінші үштікке сұрақ:  
(1623 - 1662) – қосу машинасын құрастырған және жетектер мен дөңгелектерден тұратын, 8 - разрядты сандарды қосу және азайту амалдарын орындаған. Ол кім?  
1642 жылы француз математигі он тоғыз жасында дүние жүзінде бірінші рет қосу машинасы деген атпен белгілі, жетектер мен дөңгелектерден тұратын механикалық есептеу  
машинасын құрастырды. Оның машинасында көп орынды сандарды қосу мүмкін болды.  
  
Жауабы: Блез Паскаль  
2 тур. Екінші үштік ойыншыны алдыға шақырамыз.  
Шындап тұрған шынардай арманы бар,  
Өнерлерін көрсетсін ұл мен қыздар.  
«Өнерпаз болсаң» кезеңіне келіп жеттік,  
Ойлантып отырғанды таң қалдырар, - деп келесі 2 турымызды бастайық.  
Ойнайық, ойлайық та ойнайық!  
Қатардан артта қылып қоймайық,  
Белсенді болайық ортада  
Уақытты тектен текке жоймайық!  
Екінші үштікке сұрақ:  
Аналитикалық машина ойлап тапқан. Ол кім? Ол ағылшын ғалымы программалық басқарумен жұмыс істейтін аналитикалық есептеуіш машина проекттісін ұсынды.  
Жауабы: Чарьлз Бэббидж  
  
3 тур. Үшінші үштік ойыншыны алдыға шақырамыз.  
Білімді ұрпақ – еліміздің тірегі!  
Жер бетінде адам өмір өткізер,  
Бар нәрсеге біліммен қол жеткізер.  
Бар ізгілік тек білімнен алынар,  
Білімменен аспанға жол салынар  
Үшінші үштікке сұрақ:  
Американдық ғалым “Марк - 1” алғашқы автоматты релелік компьютерін жасады. (1944жылы), Кім құрастырды?  
 ұзындығы 17 м, салмағы 5 тонна  
 75 000 электронды шам  
 3000 механикалық релесі бар  
 көбейтуді – 3 секундта, бөлуді – 12 секундта орындай алған.  
  
Жауабы:  
Говард Айкен  
  
Жүргізуші: Финалға үш турдан жеңіп шыққан 3 жеңімпазымыз шақырамыз.  
ФИНАЛ  
«Біреу озса сайыста, біреу артта қалады,  
Ренжімей тараса, озбағандар жарады.  
Жарыс заңы ежелден – жеңімпазды анықтау,  
Озат болу шарты сол – еңбектену, жалықпау.»  
Сұрақ:  
1. Чехия, б. з. д. 30 мың жыл, Сүйектерге салынған кертіктер қалай аталады?  
Жауабы: «вестониялық»  
Жүргізуші: Финалда 3 жеңімпаздың 1 – еуі ғана жеңіп шығады. Ал қасындағы 2 кісіге сыйлық беріп, сахнадан шығарып саламыз. Финалды ұтып алған оқушыға екі жол беріледі.  
1. Супер ойынға қатысу.  
2. Немесе жинаған ұпайына сыйлық алып, ойыннан шығып кету.  
  
СУПЕР ИГРА  
Супер ойын келесі түрде өтеді:  
Жүргізуші сұрақ қояды соны 1 минут ішінде дұрыс жауабын айту керек, тапса ұпайы екі есе көбейеді. Егер оны 1 минут ішінде таба алмаса, алдындағыдай барабанды айналдырып әріптер айтады. Таба алмаған жағдайда ұпайлары күйіп кетеді.  
Ежелгі Римдегі V - VI ғасырдағы есептеуіш құралдың аты? Ең алғашқы пайда болған есептеу құралы есепшот болып табылады. Кейбір деректерге сүйенсек, есепшоттың жасы 2000 - 5000 жылдар шамасында, ал пайда болған жері ертедегі Қытай немесе ертедегі Египет, тіпті ежелгі Греция болуы да мүмкін. Бұл санау құралын гректер мен Батыс - Еуропалықтар қалай деп аталды, қытайлықтар «суан - пан», жапондықтар «серобян» деп атаған. Бұл құралмен есептеулер оның шұңғыл тақтада орналасқан тастарын жылжыту арқылы жүргізілген. Тастар піл сүйегінен, түрлі түсті шынылардан, қоладан жасалды. Осындай есепшоттар қайта өркендеу дәуіріне дейін пайдаланылып келді. Оның жетілдірілген түрі осы күнге дейін қолданылып келеді.  
Жауабы: Абак  
  
Бүгінгі сайыстың жеңімпазы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ болады.  
Жеңімпазға сыйлық беріледі.  
Бүгінгі көріп тамашалаған «Поле чудес» атты сабақтан тыс іс шарамыз өз мәресіне жетті. Зейін қойып тыңдағандарыңыз үшін алғысымыз шексіз.