**Пояснительная записка**

Познавательно-интеллектуальная игра «Час инфознайки» используется для учащихся 5-го класса на последнем уроке четвёртой четверти в качестве повторения и закрепления материала за год. Она построена по сюжету известной телеигры «Звёздный час».

По разновидности это «конкурсная программа», т.е. соревнование проводится в форме представления на сцене. Такая разновидность игры повышает самоконтроль учащихся, приучает их к четкому соблюдению установленных пра­вил, а главное, хорошо активизирует деятельность. Завоевание по­беды или какой-либо выигрыш очень сильно побуждает ученика к дальнейшим действиям.

Тип формы данной игры – «Защита», т.е. где каждый школьник действует сам по себе, а объединяет участников только общая тема.

По времени она является кратковременной, что указывается в самом названии игры «Час инфознайки».

В игре используются следующие методы взаимодействия: метод демонстрации (организация целенаправленного восприятия, т.е. ведущий демонстрирует через экран вопросы, а дети демонстрирую сигнальными карточками ответы) и присутствует практический метод, когда дети составляют в финале слова.

Игра «Час инфознайки» проводится на личное первенство. В этой игре участвует 8 человек. В игре существуют свои правила, с которыми ведущий в начале игры знакомит всех присутствующих в зале.

Игра «Час инфознайки» требует применение продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Она объединяет в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – она развивает теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.) С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании).

В этой игре присутствует сочетание посильности и определенной трудности – постепенное усложнение заданий; включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности учащихся; связанность заданий с интересами и жизненным опытом учащихся.

По степени эффективности игра «Час инфознайки» уникальна в своем выполнении и обладает как положительными, так и отрицательными моментами (выход ребят из игры). Следовательно, применение интеллектуальных игр является эффективным способом развития детей.

ПЛАН-КОНСПЕКТ

ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ

УРОК−ИГРА: «ЧАС ИНФОЗНАЙКИ».

**Учитель:** Спичкова Наталья Викторовна

**Место проведения:** МБОУ Верхне-Талызинская СОШ

**Класс:** 5 класс

**Вид мероприятия:**  Игра  «Час инфознайки»

**Цель игры:** обобщить полученные знания за год.

**Задачи:**

1. развивать логическое мышление, память, познавательный интерес, способность рассуждать, сообразительность,;
2. воспитывать дисциплинированность, чувства ответственности;
3. расширять кругозор знаний;
4. создать атмосферу доброжелательности;
5. прививать чувства коллективизма.

**Оборудование**:

1. таблички с цифрами от "1" до "3", листочки, ручки, звёздочки;
2. награды: грамоты за участие, диплом победителю, памятные сувениры;
3. именной стул для каждого игрока;
4. [**Презентация**](http://www.ikt.oblcit.ru/101/kniazeva/DswMedia/pr.ppt).

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Игра «Час инфознайки» проводится на личное первенство. В этой игре участвует 8 человек. Всем участникам задаются вопросы, которые отражаются на экране. Отвечая на вопросы, дети поднимают карточку с нужной цифрой. За правильный ответ участники получают звёздочку. У кого больше звёздочек тот и победитель.

Вначале ведущий представляет каждого из участников игры. Затем, обращаясь к игрокам, говорит:

« Я задаю вопросы. Они будут отражены на экране, вы выбираете правильный ответ, как вам кажется, и поднимаете карточку с нужной цифрой. За каждый правильный ответ вы получаете звёздочку. После второго тура 1 игрок набравший всех меньше листочков выбывает из игры. Далее тоже самое после 3,4,5 туров , 6 тур – игра со зрителями: кто правильно ответит на вопрос получит звездочку и он должен её подарить любому понравившемуся игроку. 7 тур – игра с буквами. Выбрать по жеребьевке буквы и из него составить самое длинное слово. 8 тур – финал. В финал проходят только два игрока, где один из них станет победителем. Если у участников равное количество звездочек, то им задается дополнительный вопрос. Кто правильно отвечает, тот получает звёздочку.»

**Ход игры:**

 **1 тур:**

1. Назовите орган чувств человека, с помощью которого получаем наибольшее количество информации?

(нос, уши, **глаза**)

1. Назовите устройство для вывода информации на бумагу?

(сканер, монитор, **принтер**)

1. **тур:**
2. Какого из этих видов информации не бывает?

 (графической**,** **арифметической**, текстовой)

1. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?

 (кисть, **мелки**, распылитель)

1. Продолжи цепочку, выбрав нужное слово: бумага, дискета, …

 (ручка, клавиатура, **флешка**)

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

**3тур:**

1.Какая клавиша существует для ввода информации?

         (Caps Lock, **Enter**, BackSpace)

2.Для хранения данных в компьютере служит…?

 (дисковод, процессор, **память**)

3.Какая из перечисленных наглядных форм представления информации лишняя.

 (**телевизор,** схема, диаграмма)

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

**4 тур:**

1.В древности информацию обрабатывали при помощи?

       (калькулятор, **абак**, лопата)

2.Что здесь лишнее?

 (мышка, клавиатура, **колонки**)

3. Назовите информационный канал.

 (**телефон,** карта, светофор)

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

**5 тур:**

1.Назовите древние носители информации?

         (**папирус,** воздух,лошадь,).

 2.Что не является операционной системой?

         (Windows**,** Linux, **Buch**)

3.Сколько информации может хранить лазерный диск?

         (**95 копий словаря Ожегова**, 195 копий словаря Ожегова,

 295 копий словаря Ожегова)

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

**6 тур: ИГРА со зрителями**

1. Размер шрифта называется? **(кегль)** 2. Для чего служили первые компьютеры? (**для счета**) 3. Каким одним словом называется всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации? (**Интернет**)

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

 **7 тур: ИГРА с кубиками**

ВЫБЫВАЕТ 1 игрок

 **8 тур: ФИНАЛ**

Вам дано слово «КАЛЕНДАРЬ» из которого нужно составить как можно больше слов. Каждую букву можно использовать столько раз, сколько она встречается в этом слове, т.е. букву «а» два раза, а остальные по одному. Тот, кто назовёт последнее слово – победил. На выполнение задания отводится 2 минуты. Время пошло ...

 Внимание, зрители! Пока игроки составляют слова, мы с вами поотгадываем загадки.

Две минуты истекли. Финалисты по порядку называют придуманные сло­ва, но те слова, которые уже были сказаны соперником, не засчитываются.

*(Помощник записывает слова на доске).*

*Возможные варианты* *ответов:*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ар | Дар | Е | ль | К а ра | Лак | Наледь | Рак- |
| Арена |  Даль |  |  | Кадр | Чад | Недра | Рана |
| Аренда |  Дань |  |  | Кедр | Ларь |  | Река |
| Акр | ДеньДраньДранка |  |  | Клен | ЛеньЛекарь |  |  |

Побеждает ...

Награждают…

Настал звездный час ИНФОЗНАЙКИ ...

Заключительное слово предоставляется победителю …

Фотография па память...

**Дополнительные вопросы.**

1. Цифру 0 можно заменять символом О (**нет**)
2. У первых персональных компьютеров отсутствовал жесткий диск (**да**)
3. Клавиатура компьютера изготовлена таким образом, что в центре ее размещаются наиболее часто повторяющиеся буквы (**да**)
4. Информацию, хранимую в собственной памяти человека можно назвать оперативной (**да**)
5. Носители на гибких магнитных дисках совсем не гибкие (**да**)
6. Красота системного блока благоприятно влияет на производительность и мощность ПК (**нет**)