ЗАНЯТИЕ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В 1 КЛАССЕ

**Кружок по внеурочной деятельности «Информатика»**

**Мецлер Светлана Геннадьевна*,***

учитель начальных классов

первой категории,

МКОУ «Перегрёбинская средняя общеобразовательная школа №1»
Октябрьского района Тюменской области

**Тема: «Путешествие по острову информатики»**

**Форма проведения: путешествие.**

***Цели и задачи занятия:* Обобщить знания по теме « Предмет»**

* развить познавательный интерес, логическое мышление и творческую активность учащихся;
* развивать у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
* развивать навыки числового конструирования;
* повторить и закрепить пройденный материал;
* воспитывать уважение к сопернику, воли к победе, находчивости умение работать в команде; доброжелательность и эмо­ционально-нравственную отзывчивость, понимания и сопере­живания чувствам других людей, общительность, толерантность,
* формировать навыки работы с информацией

**Планируемые результаты:**

**Предметные:**

Находить особенные черты в группе предметов с общим названием; применить на практике знания, полученные на уроках.

**Метапредметные:**

Развивать конструктивное логическое мышление в играх и задачах в области информатики, умение ориентироваться в окружающем мире, развивать математические представления, формировать математическую речь, пополнять лексический словарь ребенка.

**Личностные:**

воспитание трудолюбия, способности к познанию; эстетическое воспитание.

 **Оборудование**: Лист в клеточку26шт., загадки о цифрах, зад. с.16 - 4 шт, набор цифр, 4 набора предметных картинок, логические задачи, зад. с. 21

**Структура мероприятия:**

1. Организация начала мероприятия.
2. Преодоление препятствий.
* 1 препятствие. Что получится?
* 2 препятствие. Лес загадок.
* 3 препятствие. Болото
* 4 препятствие.Река предметной информации
* 5 препятствие.Долина порядковых номеров.
* 6 препятствие.Горы информационных задач.
* 7 препятствие. Вулкан "Ошибка художника"

**3.**Подведение итогов.

**ХОД МЕРОПРИЯТИЯ**

*Ведущий:* Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие по острову информатики. Вам предлагается изучить этот остров и определить лучшую команду исследователей. Путешествовать мы будем командами. Ваша задача, преодолев все препятствия первыми добраться до конечного пункта.

*Ведущий:* Но учтите, путешествие у вас будет необычно, а виртуальное. То есть наши тела будут находиться здесь в классе, а разум отправится исследовать неизвестный остров. Добираться до острова мы будем на следующем транспорте.

**1 препятствие. Что получится?**

(Каждой группе дан алгоритм)

На листочке в клеточку нарисуйте фигуру, следуя данному алгоритму [(Приложение 1)](http://festival.1september.ru/articles/529627/pril1.doc).

Ученики, следуя данному алгоритму, выполняют задание.

-На каком виртуальном транспорте отправляемся?. *(Ответ: машина)*

**2 препятствие. Лес загадок.**

( В каждой группе листочки с загадками)

*Ведущий:* Перед нами загадочный лес. Чтобы по нему проехать, надо выбрать дорогу, отгадав цифры. [(Приложение 2).](http://festival.1september.ru/articles/529627/pril3.doc)

 *Ведущий:* Молодцы ребята! Вы правильно отгадали загадки. А перед нами новое испытание.

**3 препятствие. Болото.**

(Работа в тетради на печатной основе)

Чтобы объехать это болото, надо поработать в тетрадях на печатной основе.

Откройте стр. 16. 1 части «Информатика в играх и задачах» Задание 30.

Молодцы! Вы и с этим заданием справились. А теперь пора и отдохнуть.

 ***Игра:*** *Учитель называет предметы с их признаками. Если эти признаки бывают у предмета - ученики присаживаются на корточки, и стоят, если их не бывает. Например: сладкий лимон, зелёное солнце, черный виноград, белый котёнок, деревянная ложка, синий крокодил, бурый медведь, соленый сахар, желтое яблоко, квадратный мяч.*

*Ведущий:* Отдохнули , а теперь в путь.

**4 препятствие. Река предметной информации.**

(У каждой группы на столе предметные картинки, которые необходимо объединить в 4 предметные группы (звери, посуда, мебель, транспорт, цветы и т. д)

- У нас новое препятствие. Переехать эту реку мы сможем только по мосту.

Объедини в группы предметы

 *Ведущий:* Молодцы! Вы достойно справились с заданием, и мы продолжаем наше путешествие. Перед нами долина порядковых номеров.

**5 препятствие. Долина порядковых номеров.**

**(Каждая группа выстраивается в колонну по одному, выдаются цифры. По команде ребята каждой группы должны выстроить цепочку в порядке возрастания чисел или убывания.)**

*Ведущий:* Ребята, мы с вами добрались до самого сложного препятствия.

**6 препятствие. Горы информационных задач.** [(Приложение 3)](http://festival.1september.ru/articles/529627/pril5.doc)

**7 препятствие. Вулкан "Ошибка художника"**

(Работа в тетради на печатной основе)

Откройте стр. 21. 1 части «Информатика в играх и задачах» Задание 40.

Вычеркни картинки, где художник ошибся

Мы исследовали весь остров и прибыли к началу нашего путешествия.

**Подведем итог**нашей игры: обе команды были активны, внимательны и дружны. Поэтому победила дружба. Нарисуйте смайлик своего настроения.

Используемая литература:

 А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. «Информатика в играх и задачах» 1 класс: Учебник-тетрадь в 2х частях, часть 2. – Изд. 2-е, испр. – М. Баласс, 2011. (Образовательная система «Школа 2100»).

**Приложение 1**

От крестика 13 клеток влево

5 клеток вверх

4 клетки вправо

2 клетки вниз

9 клеток вправо

3 клетки вниз

**Приложение 2**

1. Это - Месяц дугой,

Ниже месяц другой.

А теперь – посмотри:

Получилась цифра ..(три)

1. Делал Егорка

С мамой уборку.

Опрокинул стул в квартире,

Стал похож он на (четыре)

1. Эта цифра – дверной замочек:

Сверху крюк, внизу кружочек (шесть)

1. Два кольца, но без конца,

В середине нет гвоздя.

Если я перевернусь,

То совсем не изменюсь. (восемь)

1. Вот какая цифра есть –

Перевернутая шесть (девять)

**Приложение 3**

1. Сколько рогов у двух коров? (4)
2. Три цыпленка стоят ,

На скорлупки глядят.

Два яичка в гнезде

У наседки лежат

Сосчитай поскорей:

Сколько будет цыплят

У наседки моей? (5)

1. Забежал щенок в курятник,

Разогнал всех петухов.

Три взлетели на насест,

А один в кадушку влез.

Два в раскрытое окно,

Сколько было их всего? (6)

1. Слон, слониха, два слоненка

Шли толпой на водопой.

А на встречу три тигренка

С водопоя шли домой.

Сосчитайте поскорей,

 Сколько встретилось зверей? (6)

1. Подарил утятам ежик

Восемь кожаных сапожек.

Кто ответит из ребят,

Сколько было всех утят? (4)