

**Открытое внеклассное мероприятие по  
информатике.**

**Тема занятия: «Путешествие страну  
информатика».**

Подготовила

учитель начальных классов

ГБОУ СОШ №626

3 «Б» класса:

Пономаренко Ю.А.

## Путешествие в страну "Информатика"

**Цель:** вызвать интерес детей к информатике, развивать творческие способности, логическое мышление, воспитывать любовь к информатике.

### Ход мероприятия

#### **1. Открытие**

Внимание! Внимание! Внимание!

Приглашаем всех мальчишек и девчонок отправиться вместе с нами в веселую страну "Информатика". Не забудьте взять с собой быстроту мысли, находчивость, смекалку, сообразительность.

Тем, кто учит информатику,  
Тем, кто учит информатике,  
Тем, кто любит информатику,  
Тем, кто еще не знает,  
Что может любить информатику,  
Посвящается наше путешествие.

#### **2. Приветствие команд (название команд, капитан).**

Сейчас мы с вами разделимся на две команды.

*Сама делю детей на команды и выбираю капитана команды.*

Придумайте в течение 30 секунд название команды. Жюри будут родители!

Уважаемые жюри запишите названия команд.

#### **3. Конкурс "Получение информации. Веселая азбука"**

Каждой команде выдается лист, на котором нужно написать как можно больше слов, связанных с информатикой.

*Затем как только время закончилось, лист отдаю жюри.*

#### **4. Конкурс "Конструирование". (на доске)**

Представьте, что вы теперь конструкторы и вам необходимо «собрать» рисунок, перетаскивая его части на свои места.

Побеждает тот, кто быстрее соберёт рисунок и правильно!!!



#### **5. Конкурс «Запоминалка».**

Я показываю вам картинки в течение 30 секунд, вы их рассматриваете, а потом по памяти должны записать словами этих предметов. Победит тот, кто больше вспомнит предметов и запишет их.

#### **6. Конкурс «Закончи стихотворение».**

Командам по очереди читаются стихотворения, которые они должны закончить. За правильный ответ команда получает 1 балл.

Скромный серый колобок,  
Длинный тонкий проводок,  
Ну а на коробке -  
Две или три кнопки.  
В зоопарке есть зайчишка,  
У компьютера есть ... М Ы Ш К А.

По клавишам прыг да скок -  
Бе-ре-ги но-го-ток!  
Раз-два и готово -  
Отстучали слово!  
Вот где пальцам физкультура  
Это вот - ... К Л А В И А Т У Р А.

А теперь, друзья, загадка!  
Что такое: рукоятка,  
Кнопки две, курок и хвостик?  
Ну конечно, это ... Д Ж О Й С Т И К

В ней записаны программы  
И для мамы, и для папы!  
В упаковке, как конфета,  
Быстро вертится ... Д И С К Е Т А.

Словно смелый капитан!  
А на нем - горит экран.  
Яркой радугой он дышит,  
И на нем компьютер пишет  
И рисует без запинки  
Всевозможные картинки.  
Наверху машины всей  
Размещается ... Д И С П Л Е Й.

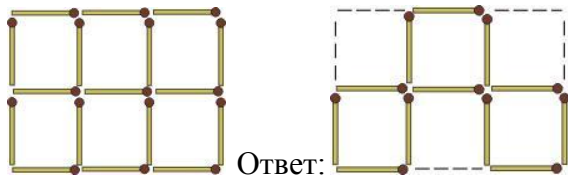
Для чего же этот ящик?  
Он в себя бумагу тащит  
И сейчас же буквы, точки,  
Запятые - строчка к строчке -  
Напечатает картинку  
Ловкий мастер  
Струйный ... П Р И Н Т Е Р.

### 7. Конкурс капитанов «Коварная почта».

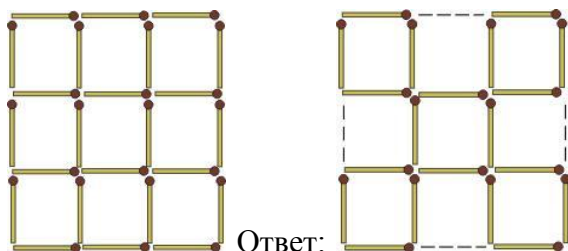
Сейчас я раздам капитанам каждой команды по конверту. В каждом есть задание, кто быстро и правильно его выполнит, та команда и победит!

Как только выполните задание свои конверты отдаете жюри.

1. Перед вами фигура, составленная из 17 спичек. Вы видите в ней 6 одинаковых квадратов. Задача состоит в следующем: нужно убрать 5 спичек, не перекладывая остальных, так, что осталось всего 3 квадрата.



2. В решетке из спичек нужно так убрать 4 спички, не трогая остальных, чтобы осталось 5 квадратов.



## 8. Конкурс «Компьютер твой верный друг».

Команда выбирает одного-двух участников, кто будет рисовать рисунок в течение 5 – 7 минут. Жюри выбирает рисунок.

## 9. Конкурс «Ребусы».

Ребус - слово-загадка, которое состоит из рисунков, цифр и букв. Решить ребус - значит прочесть слово.

Сейчас я каждой команде раздам ребусы, ваша задача разгадать и правильный ответ написать на обратной стороне ребуса.



(клавиатура)



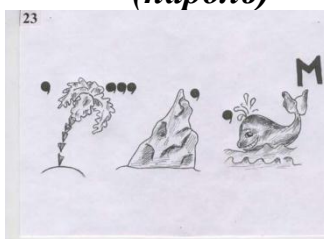
(монитор)



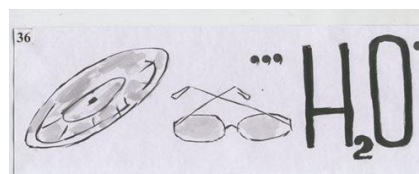
(пароль)



(клавиша)



(алгоритм)



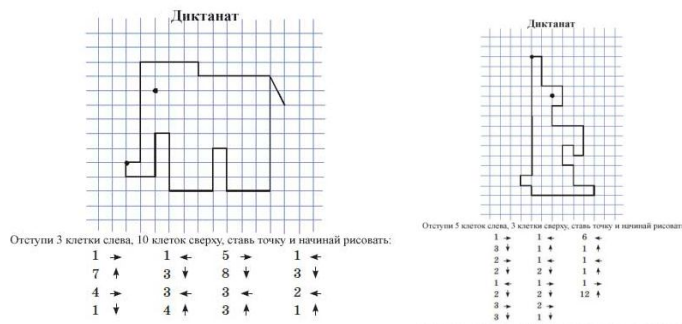
(дисковод)

## 10. Конкурс «Художник».

От каждой команды приглашаю по два человека. Один из вас будет художником, но необычным, а роботом - манипулятором, а другому предстоит "рулить" - он будет оператором.

Оператор получит картинку с изображением животного. Задача робота: выполнив команды, воспроизвести изображение на доске.

А остальные участники команды должны угадать, кто изображен.



### **Доп. задание. \*11. Конкурс «Передай информацию».**

Вспомните сказку А.С. Пушкина о царе Салтане. Пока Салтан воевал, царица родила ему сына – царевича Гвидона:

Шлет с письмом она гонца,  
 Чтоб порадовать отца.  
 А ткачиха с поварихой,  
 С сватьей бабой Бабарихой  
 Извести ее хотят,  
 Перенять гонца велят;  
 Сами шлют гонца другого...

Назовите источник информации, ее приёмник и информационный канал. Кто в данной ситуации создавал помехи для качественной передачи информации?

При любом обмене информации должны существовать приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла.

Сейчас 2 команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов.

Жюри оценивает конкурс по 5-бальной системе. Задания попрошу получить капитанов у меня. На подготовку командам дается 3 минуты.

**Задания:** Изобразить мимикой и жестами:

**I команде:**

Принтер с застрявшей бумагой  
 Компьютер завис

**II команде:**

Очень быстрая мышь.  
 Мальчика, играющего в компьютерную игру

### **12. Подведение итогов.**

Жюри подсчитывает количество баллов. Включается музыкальная пауза.

Награждение команд. (эмблемы)

Жюри на эмблемах подписывают 1 или 2 место!