

**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.

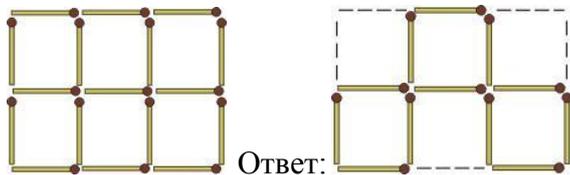
Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые - строчка к строчке -
Напечатает картинку
Ловкий мастер
Струйный ... П Р И Н Т Е Р.

7. Конкурс капитанов «Коварная почта».

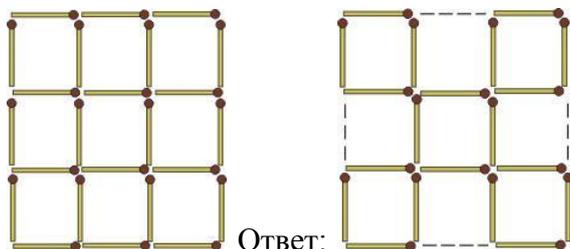
Сейчас я раздам капитанам каждой команды по конверту. В каждом есть задание, кто быстро и правильно его выполнит, та команда и победит!

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)



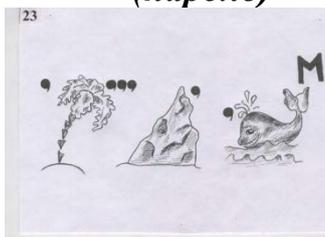
(монитор)



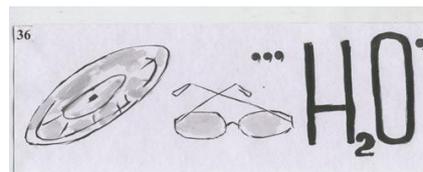
(пароль)



(клавиша)



(алгоритм)



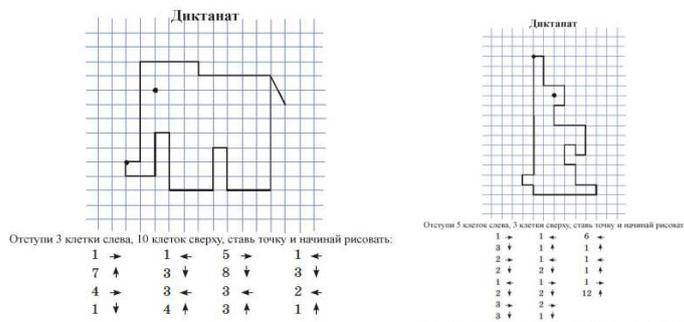
(дисковод)

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!