**План – конспект внеклассного мероприятия «Информания»**

**Формальная часть:**

Внеклассное мероприятие по информатике

**Цели:**

* Формирование научно-познавательного интереса учащихся к предмету.
* Сформировать умения работать с текстовым и графическим редакторами.
* Привить любовь к предмету.

**Задачи:**

*Образовательные:*

* обобщить знания о компонентах ПК;
* проверить умение учащихся работать с текстовым редактором.

*Воспитательные:*

* воспитание умения рационально организовывать свою работу;
* воспитание эстетики работы;
* воспитание уважения к окружающим людям.

*Развивающие:*

* развитие внимания, наблюдательности, памяти, творческого мышления;
* развитие умения анализировать и сравнивать;
* развитие интереса к изучаемому предмету.

**Оборудование и материалы:**

* презентация
* экран и проектор
* листы с заданиями к конкурсам «Визитная карточка» и «Конкурс капитанов»
* бланк для жюри

**Организация мероприятия:**

Ученики каждого класса набирает команду из 10-ти человек. Выбирают капитана.

**Последовательность отдельных этапов урока:**

1. Организационный момент. (5 мин)
2. 1 тур «Анаграммы»
3. 2 тур «Конкурс капитанов»
4. 3 тур «Ребусы»
5. 4 тур «Защита визитной карточки»
6. Подведение итогов
7. Награждение команд

**Краткая аннотация:**

Разработка представляет собой внеклассное мероприятие, которое проводится среди учащихся 7-х классов школы. Мероприятие проводится в рамках недели информатики.

**Ход мероприятия:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этап мероприятия  I. **Орг. момент**  **(5 мин.)**  II. **1 тур «Анаграммы»**  **III. 2 тур «Конкурс капитанов»**  **IV. 3 тур «Ребусы»**  **V. 4 тур «Защита визитной карточки»**  **VI.Подведение итогов**  **VII.Награждение команд.** | Деятельность | | Вид доски, экрана монитора  Слайд 1  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (20).bmp  Слайд 2  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (21).bmp  Слайд 3  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (24).bmp  Слайд 4  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (25).bmp  Слайд 5  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (26).bmp  Слайд 6  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (27).bmp  Слайд 7  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (28).bmp  Слайд 8  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (30).bmp  Слайд 9  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (33).bmp  Слайд 10  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (34).bmp  Слайд 11  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (35).bmp  Слайд 12  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (36).bmp  Слайд 13  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (37).bmp  Слайд 14  C:\Users\Павел\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\Новый рисунок (38).bmp |
| Учителя  - Добрый день, дорогие друзья! Я рада приветствовать всех собравшихся в нашем классе. Я приглашаю вас на игру, во время которой вы продемонстрируете не только знания устройств ПК, но и свои интеллектуальные способности, и уважение к соперникам, стойкость, волю к победе, находчивость.  - Итак, мы начинаем. Но сначала я напомню правила игры:   1. За каждый правильный ответ команда получает баллы. Причем принимаются только те ответы, которые прозвучали, после того как вы подняли руку. 2. Если ответ не правильный – могут отвечать другие команды и та, которая ответит верно, получает баллы. 3. Болельщики, своим участием в предлагаемых им заданиям, могут принести своей команде дополнительные баллы. 4. За нарушение дисциплины и правил игры команды теряют баллы.   За работой команд будет следить уважаемое жюри.  Представление членов жюри\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  И, конечно же, команды будут опираться на поддержку болельщиков. Поприветствуем болельщиков.  Поприветствуем наших дорогих гостей.  -Предлагаю выбрать от каждой команды по два человека для составления визитной карточки. Садитесь за компьютеры. Я дам вам карточки с планом «визитки». Через 30 минут вы должны предоставить визитные карточки команд.  - А сейчас переходим к игре. Задание первого тура «На доске будут появляться слова. В каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой». -Прежде чем начать второй тур, я дам задание болельщикам команд. Они должны будут отгадать загадки, и по первым буквам ответов составить слово и сдать свои ответы жюри. Баллы будут зачислены той команде, за которую болеете. -Капитаны садятся за компьютеры и в Word выполняют задание: «Изобразить рисунок, используя знаки препинания в программе WordPad».  - Переходим к третьему туру. Разгадайте ребусы.  -Сейчас я предлагаю участникам защитить свои визитные карточки. Первая команда вам слово.  -Вторая команда вам слово.  -Итак, пройдены все 4 тура. Пока жюри подведет итоги, я предлагаю вам разгадать загадки.  1. Под дисплеем - главный блок:  Там бежит электроток  К самым важным микросхемам.  Этот блок зовут ….. (системный)  2. Там весёлых игр десятки  Друг за другом, по порядку!  Блок системный всё, что нужно,  У него узнает. Дружно трудятся вдвоём  Утром, вечером и днем!  Если ты с устройством дружен,  То и справочник не нужен (Дисковод)  3.Скромный серый коробок,  Длинный тонкий проводок,  Ну а на коробке – две или три кнопки (мышь).  -Благодарю вас всех ребята за участие в сегодняшней игре, желаю вам успехов в изучении информатики. Хочется также поблагодарить всех гостей, которые пришли к нам и помогли провести игру, следя за ее ходом. Спасибо за внимание.  -До свидания, огромное всем спасибо! | Учащихся  Учащиеся садятся за парты, слушают учителя.  Ученики настраиваются на игру.  Игроки совещаются и выбирают участников конкурса «Визитка»  Ученики берут карточки и садятся за компьютеры.  Игроки выполняют задание.  Капитаны садятся за компьютеры и выполняют задание.  Команды отгадывают ребусы.  Участники защищают свои «Визитки»  Ученики отгадывают загадки |

**Источники:**

1. «Клуб весёлых информатиков», авторы Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина, - Волгоград, 2009
2. «Занимательные задачи по информатике», Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская – М.: Бином, 2007г.
3. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике, автор Златопольский Д.М. – М.:, Чистые пруды, 2006г. (Библиотечка «Первого сентября», выпуск №1(7)).