***Тема мероприятия:*** «Творческая лаборатория»

***Цель мероприятия:*** Проверить знания и умения обучающихся через использование графического редактора Paint.

***Задачи мероприятия***: развитие творческих способностей обучающихся, привитие любви к изучению информационных технологий.

***Необходимое оборудование***: компьютер, презентация, карточки с заданиями, ручки.

***Ход мероприятия:***

1. Организационный момент.

Здравствуйте ребята, сегодня мы с вами отправляемся в замечательную творческую лабораторию. Вам необходимо поделиться на две команды.

1. Первым этапом нашего путешествия будет задание «***Представь себя***».

Вам необходимо придумать название своей команде. Нарисовать на компьютере эмблему используя графический редактор Paint. Представить свою команду.

Регламент на выполнении данного задания пять минут.

Команда первая выполнившая задание получает балл, также можно заработать балл и за оригинальность.

1. Второй этап творческой лаборатории задание «***Угадай-ка***»

Вам необходимо разгадать загадки. Балл получает та команда, которая первой подняла руку.

1. По экрану кто-то скачет:

То ли зайчик, то ли мячик…

С мышкой мы давно друзья –

Куда мышь туда и я!

Вверх и вниз – такой простор! –

Быстро бегает ***Курсор***

1. А кто сделать всё успел,

Кнопку пусть нажмёт ***Пробел***

1. Часть компьютера (с экраном)

На меня глядит в упор –

Эту штуку, как ни странно,

Называют ***Монитор***

1. Он мне дружески мигает:

Поиграем поскорей!

Монитор, ещё бывает,

Называется ***Дисплей***

1. Здесь программы, игры, сказки

И загадки, и раскраски

Не тетрадь, не книга

Это называется ***Дискета***

1. Сам компьютер, знайте, дети

Нужную игру найдёт.

А программу на дискет

Мы вставляем ***В дисковод***

1. Мы печатаем, спешим,-

Всё машине сообщим:

Буквы, цифры и фигуры

С помощью ***Клавиатуры***

1. Яркий маленький зверёк –

Круглый шарик вместо ног.

Ты узнал меня малыш

Я компьютерная ***Мышь***

1. Третий этап наших приключений для капитанов команд задание «***Кто больше***».

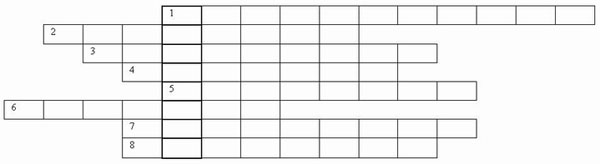
Капитанам необходимо составить из имеющегося слова как можно больше слом. На выполнение этого задания даётся ровно минута.

/РАСПЫЛИТЕЛЬ/

1. Четвертым этапом в нашей лаборатории будет задание «***Умнички***».

Команде необходимо отгадать кроссворд. Кто первый выполнит задание, получает балл.

1. Инструмент для разбрызгивания краски

2. Команда, позволяющая откатить выполненную операцию или действие назад

3. Инструмент для обозначения границ фрагмента

4. Инструмент мгновенного закрашивания замкнутой поверхности

5. Им можно рисовать все что угодно

6. Панель выбора цвета

7. Чтобы записать файл на диск, необходимо выбрать эту команду

8. Часть чего-либо

1. Пятый этап в нашей лаборатории задание «***Сочинялкин***»

Команде необходимо сочинить стихотворение, про графический редактор Paint.

Балл получает та команда, которая первой выполнит задание. Также балл можно получить и за оригинальность.

1. Подведение итогов творческой лаборатории. Подсчёт баллов награждение победителей.
2. Мероприятие окончено. Все молодцы!