

Внеклассное мероприятие по информатике.

КВИ - клуб веселых информатиков

3-4 классы

Цели мероприятия:

- развить творческие способности учащихся;
- повысить интерес к предмету;
- воспитать умения работать в команде;
- воспитать чувства ответственности за коллектив.

Оборудование: презентация, мультимедийный проектор, компьютер, раздаточный материал.

Подготовка к мероприятию: до начала мероприятия среди учеников 3-4-х классов выбираются две команды по 5 человек, которые получают следующие задания:

1. Выбрать капитана.
2. Придумать название команды.
3. Придумать эмблему и девиз.

Состав жюри: учителя начальных классов, заместитель директора по УВР.

Ход мероприятия.

В течение всего мероприятия на экран проецируется презентация (слайд 1).

I. Первый конкурс «Приветствие». (слайд 2)

Сначала жеребьевка определит, какая команда будет первой приветствовать нас с вами, а воспользуемся для этого самой распространенной детской считалочкой:

Раз, два, три, четыре, пять
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф, ой, ой, ой
Не угнаться вам за мной.

Итак, первой будет открывать наш КВИ команда....

Жюри оценивает этот конкурс по 5-ти бальной системе. (слайд 3)

Спасибо командам. Жюри попрошу огласить свои оценки.

II. Следующий конкурс «Изобразить мимикой и жестами». (слайд 4)

Конкурс оценивается по 5-ти бальной системе.

Командам даётся задание. На подготовку дается 3 минуты.

I команде:

1. Принтер.
2. Компьютер завис.

II команде:

1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру.

Спасибо командам. Жюри попрошу огласить свои оценки.

III. Наш следующий конкурс Вы, наверное, уже догадались, что это конкурс капитанов. (слайд 5)

Оценка за этот конкурс 3 балла.

В рассказе Артура Конан-Дойля «Пляшущие человечки» преступник применял оригинальный код для записи своих угроз. Одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и даже совсем разными способами. Главное, заранее договориться о том, как понимать те или иные сигналы. Если мы договорились, то уже получается код или шифр.

Сейчас за 3 минуты капитаны попытаются расшифровать тексты и объяснить способы кодирования.

Капитанов команд попрошу получить задания.

Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:

- Поса шила ф фасе.

(Ответ: Роза жила в вазе. Способ кодирования: глухие согласные заменяются на звонкие, звонкие – на глухие)

- Коляманлядаля.

(Ответ: Команда. Способ кодирования: после каждого слова вставляется слог «ля»)

Если капитаны не справляются, целесообразно обратиться с этим заданием к командам.

Капитанам спасибо. Предоставим слово нашему жюри.

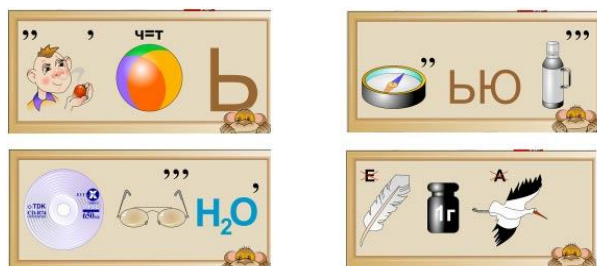
IV. Следующий конкурс «Художник». (слайд 6)

Оценка за этот конкурс 5 баллов.

От каждой команды выбирается по одному художнику, который за 15 минут в графическом редакторе Paint должен создать рисунок на тему «Ученик + компьютер», причем только геометрическими фигурами. А пока художники корпят над своими трудами ...

V. Следующий наш конкурс называется «Весёлый ребус». (слайд 7)

По очереди, каждой команде будет даваться ребус, нужно его разгадать, если команда не справляется с заданием, то право ответа переходит ко второй команде. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.



Жюри оглашает результат конкурса.

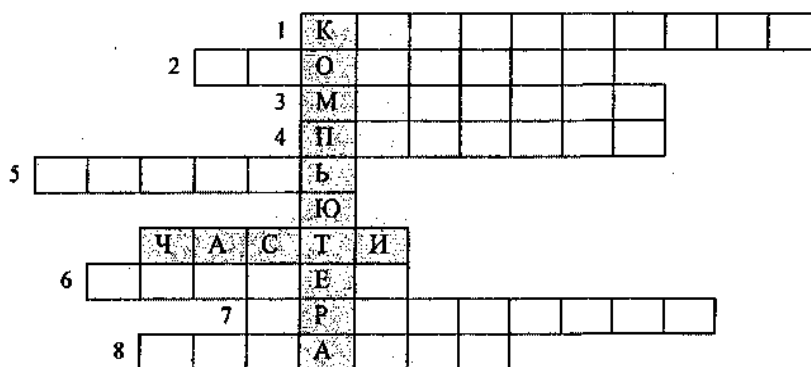
VI. Следующий конкурс «Эрудит». (слайд 8)

Оценка за этот конкурс 8 баллов.

Каждая команда получает распечатку с кроссвордом, на разгадывание которого дается 3 минуты.

Побеждает команда, которая быстрее и правильнее справится с заданием.

Кроссворд «Части компьютера».



1. Устройство для ввода буквенной и числовой информации.
2. «Волшебная палочка» для игры на компьютере.
3. То, на что мы смотрим, работая на компьютере, чтобы получить от него информацию.
4. Устройство для печати.
5. Хранилище информации.
6. Устройство для ввода графической информации.
7. «Сердце» компьютера.
8. Устройство для вывода звуковой информации.

Ответы: 1. Клавиатура. 2. Джойстик. 3. Монитор. 4. Принтер. 5. Память. 6. Сканер. 7. Процессор. 8.

Динамик.

VII. Следующий конкурс «Собери алгоритм». (слайд 9)

Учащимся предлагается из перепутанных частей составить правильный алгоритм. Оценка этого конкурса

– 5 баллов.

Задание: 1. Алгоритм «Пришивание пуговицы»

начало
*положить иголку и ножницы на место
*подобрать подходящую
пуговицу
*отрезать нитку
подходящего цвета
*взять рубашку
*взять иголку и ножницы
*пришить пуговицу
*вдеть нитку в иголку
конец

Ответ: 1. Алгоритм «Пришивание пуговицы»

начало
*взять рубашку
*подобрать подходящую пуговицу

2. Алгоритм «Посадка дерева»

начало
*засыпать ямку
*выкопать ямку
*взять лейку с водой и
полить саженец
*поставить лопату и лейку
на место
*взять лопату и саженец
*посадить саженец в ямку
конец

2. Алгоритм «Посадка дерева»

начало
*взять лопату и саженец
*выкопать ямку

*взять иголку и ножницы
*отрезать нитку подходящего цвета
*вдеть нитку в иголку
*пришить пуговицу
*положить иголку и ножницы на место
конец

* посадить саженец в ямку
* засыпать ямку
*взять лейку с водой и
полить саженец
*поставить лопату и лейку
на место
конец

Подведение итогов. (слайд 10)

Победители будут названы на общешкольной линейке по завершении «Недели информатики».

А пока всех благодарим за внимание и огромное спасибо всем участникам. До скорых встреч.

Примеры грамот, которые можно вручить детям.

