ГУО «СШ № 37 г. Гродно»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

# СЦЕНАРИЙ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ «Увлекательная информатика»

Автор: учитель информатики
СШ № 37 г. Гродно

Мурина О.Б.

Гродно, 2013

# СЦЕНАРИЙ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ «УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»

**Цели мероприятия:**

* развитие познавательного интереса, творческой активности у учащихся;
* повторение и закрепление основного программного материала;
* воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор, умения работать в команде.

**Оборудование:**

Компьютеры, цифровая фотокамера.

**Предварительная подготовка:**

1. Формирование команд, подготовка их представления.
2. Подготовка заданий.
3. Подготовка мультимедийных презентаций для оформления этапов турнира.

**Правила игры-конкурса:**

1. В игре-конкурсе принимают участие команды по 4-5 человек. Это могут быть учащиеся одного или нескольких классов из одной параллели 6-7 классов.
2. Игра состоит из этапов-конкурсов, каждый из которых оценивается в баллах.

**Оценивание этапов:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название конкурса | Баллы |
| 1 | Разгадайте кроссворд | 5 |
| 2 | Опознайте пословицу | Количество правильных ответов |
| 3 | Математическая эстафета | 5 |
| 4 | Находчивый художник | 5  |

**ХОД игры-конкурса**

**Начало игры.**

Ведущий объявляет о начале турнира, капитаны команд представляют свои команды.

**Этап 1. Разгадайте кроссворд.**

 Шаблон кроссворда заготовлен с помощью прикладной программы Microsoft PowerPoint, задания распечатаны. Ответы вписываются в шаблон на компьютере. Разгаданный кроссворд просматривается в демонстрации PowerPoint.

**Этап 2. Опознайте пословицу.**

Используется заранее подготовленная мультимедийная презентация. За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 1 балл. Если команда затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

|  |  |
| --- | --- |
| **ЗАДАНИЯ** | **ОТВЕТЫ** |
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. |
| Компьютер памятью не испортишь. | Кашу маслом не испортишь. |
| Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. | Дареному коню в зубы не смотрят. |
| Утопающий за F1 хватается. | Утопающий за соломинку хватается. |
| Вирусов бояться – в Интернет не ходить. | Волков бояться – в лес не ходить. |
| За одного хакера семь кандидатов наук дают. | За одного битого семь небитых дают. |

**Этап 4. Математическая эстафета.**

Каждой команде выдается карточка - задание – вычислить математическое выражение на компьютере с помощью Приложения Калькулятор. В примере – 5 действий. Первый участник команды должен вычислить с помощью приложения Калькулятор свою часть примера, передать полученный ответ второму участнику команды, записав его на специальном бланке, найти свой результат вычислений в таблице-шифре и вписать найденную букву в подготовленную форму для ответа. Второй участник команды продолжает вычисление своей части примера и передает ответ следующему члену команды. В результате решения примера в форме для ответа будет вписано слово, называющее одно из устройств компьютера. Побеждает та команда, которая первой и правильно вычислит пример.

|  |
| --- |
| **Математическая эстафета** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 126/9 | (**Х**+194)/13 | (**Х**+409)/85 | **Х**\*534/445 |  **Х\***672/288 |

|  |
| --- |
| **Математическая эстафета****(ответы)** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 126/9 | (**14**+194)/13 | (**16**+409)/85 | **5**\*534/445 |  **6\***672/288 |
| **14** | **16** | **5** | **6** | **14** |

**Этап 5. Находчивый художник.**

Необходимо за установленное время в графическом редакторе Paint нарисовать картинки, иллюстрирующие этапы созревания яблока (4 картинки).

**Этап 6. Подведение итогов.**

**Оценивание этапов:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название конкурса | Баллы |
| 1 | Разгадайте кроссворд | 5 |
| 2 | Опознайте пословицу | Количество правильных ответов |
| 3 | Математическая эстафета | 5 |
| 4 | Находчивый художник | 5  |

**Протокол игры-конкурса «Увлекательная информатика»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Команда****Этап игры** |  |  |  |
| Разгадайте кроссворд |  |  |  |
| Опознайте пословицу |  |  |  |
| Математическая эстафета |  |  |  |
| Находчивый художник |  |  |  |
| **Итоговый балл** |  |  |  |