**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «КОНСТАНТИНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА» КУЛУНДИНСКОГО РАЙОНА АЛТАЙСКОГО КРАЯ**

**Внеклассное мероприятие**

**по информатике**

**на тему**

**"Инфобой: исследователь"**

**Учитель начальных классов:**

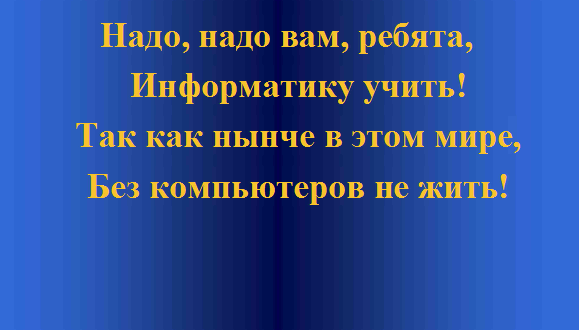
**Мотина Елена Рудольфовна**

**Цель мероприятия** – повышение интереса к предмету информатика.

**Задачи:**

* В игровой форме повторить основные понятия.
* Развивать умение применять полученные знания в нестандартных ситуациях.
* Воспитывать культуру поведения и общения учащихся.

**Ход мероприятия**

****

- Спутником зафиксировано появление нового острова. Вам предлагается изучить этот остров и определить лучшую команду исследователя. Специальным транспортом команды исследователей доставили на остров.

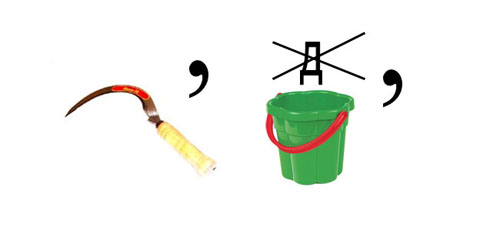
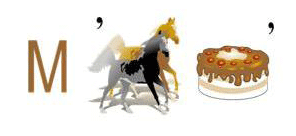
**Чудесный остров**

При осмотре берега обнаружили указатель, на котором была надпись: “Разгадай кроссворд и узнаешь название острова”

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Кроссворд***   1. Самая длинная клавиша. 2. Устройство для ввода информации. 3. Устройство для вывода информации на экран. 4. Монитор, клавиатура, системный блок, мышь - все вместе это называется …  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | | ***Кроссворд***   1. Самая длинная клавиша. 2. Устройство для ввода информации. 3. Устройство для вывода информации на экран. 4. Монитор, клавиатура, системный блок, мышь - все вместе это называется …  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | |

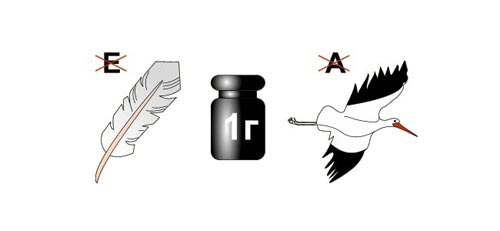
**Гора “Ребусы”**

**-** После того, как мы узнали название острова и произнесли его вслух, стали происходить чудеса. Перед нами открылась тропинка, приглашающая нас к путешествию по острову. Пройдя по тропинке, мы оказались у подножья горы “Ребусы”. Для продолжения пути ребятам предлагается разгадать ребусы.

сервер монитор

интернет

клавиатура

 Программист

**Верёвочная лестница**

Как только были разгаданы предложенные ребусы, мы увидели спутанную верёвочную лестницу. Распутав её, исследователи могут перебраться через ущелье (необходимо распутать канат, в котором конец или середина слова является началом другого).

КОНЕЦИКЛОПРОГРАММАШИНАЛГОРИТМОНИТОР

**Зашифрованная пещера**

Перебравшись через ущелье, исследователи подошли к пещере, вход в которую зашифрован. Расшифруйте его.

|  |  |
| --- | --- |
| ТОРНИМО  ПЬЮТЕРМОК  ШИКЛАВА  СИПЛЕЙД  РОКСУР  НИРПТЕР | ТОРНИМО  ПЬЮТЕРМОК  ШИКЛАВА  СИПЛЕЙД  РОКСУР  НИРПТЕР |

**Лабиринт терминов**

Пройти пещеру нужно по лабиринту Терминов. Только так исследователи острова завершат своё путешествие.

* Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,

Ну а на коробке -

Две или три кнопки.

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть ... **МЫШКА.**

* 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 ... **ДИСПЛЕЙ.**

* Около дисплея - главный блок:

Там бежит электроток

К самым важным микросхемам.

Этот блок зовут ... **СИСТЕМНЫМ**

* Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке -

Напечатает картинку

Ловкий мастер

Струйный ... **ПРИНТЕР**.

* По клавишам

Прыг да скок -

Бе-ре-ги но-го-ток!

Раз-два и готово -

Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура

Это вот - ... **КЛАВИАТУРА.**

* В ней записаны программы

И для мамы, и для папы!

В упаковке, как конфета,

Быстро вертится ... **ДИСКЕТА.**

Последнее препятствие преодолено. Они оказались на берегу, где всех ожидал корабль, который доставил исследователей домой.

**Подведение итогов.** Определение лучшей команды исследователей.