**Класс: 5**

**Тема:** игра «Лабиринт»

**Актуальность**

Внеклассные мероприятия являются одной из эффективных форм развития интереса учащихся к какому-либо предмету, в том числе и к информатике.

**Цель:**

1. Развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности;
2. развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;
3. воспитание уважения к сопернику, умения вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости;
4. формирование системно-информационного подхода к анализу окружающего мира.

**Задачи:**

1. Выявить творческий потенциал и способности любого ребенка, независимо от оценок по предмету.
2. Повысить интерес, увлечь учащихся предметом, привить любовь к информатике через совместную деятельность.
3. В игровой форме повторить пройденные темы.
4. Обобщить и систематизировать знания, полученные во время обучения информатике.
5. Развивать умение применять полученные знания в нестандартных ситуациях, умение работать в коллективе.
6. Воспитывать культуру поведения и общения учащихся**.**

**Оборудование и наглядный материал:** Бумага и карандаши для участников и жюри, ноутбук, проектор, экран, дидактический материал (карточки с заданиями), листы самооценки.

**Ход урока**

1. Организационный момент -8 мин
2. Препятствие «Вопросник» - 5 мин
3. Препятствие «Семафорной азбуки» – 5 мин
4. Препятствие «Слов» -5 мин
5. Препятствие «Загадок» – 5 минут
6. Препятствие «Ребусов» -5 мин
7. Подведение итогов – 7 мин

Здравствуйте, уважаемые участники, гости! Сегодня мы собрались для того, чтобы найти самых умных, смелых, отважных, непобедимых, или, другими словами, найти лучших из лучших и вручить им почетное звание «Знатоки информатики». В нашем конкурсе принимают участие две достойные команды. Представление команд.

Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (название)

Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (название)

Мы пригласили для поддержания законности уважаемое жюри. Разрешите его представить...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мы сегодня с вами, совершим путешествие, по Лабиринту информатики и вам предстоит пройти 5 препятствий с разнообразными заданиями, за которые вы будете получать определенное количество баллов. И победит в нашем путешествии команда, которая получит наибольшее количество баллов. Каждому игроку команды я раздам листочек, где изображены ваша **«Лестница успеха»** в течение всего путешествия вы должны будете «шагать» по ступенькам. Если вам задание понятно, и вы с ним справились, то нарисуйте человечку счастливое лицо, а если не понятно и вы не справились с заданием, то нарисуйте человечку грустное лицо.



Итак, начнем!

**I**. И первое наше препятствие, заглянем это Вопросник.

Ваша задача ответить на вопросы, которые спрятаны. Каждый участник команды по очереди выбирает вопрос – стикер и отвечает на вопрос. За правильный ответ команда получает 1 балл.

Вопросы:

*Вопрос1:*

Назовите устройство для вывода информации на бумагу?

*Вопрос2:*

Назовите устройства ввода информации (можно назвать несколько вариантов ответа)?

*Вопрос3:*

Назовите устройства вывода звуковой информации?

*Вопрос4:*

Назовите основные устройства компьютера?

*Вопрос5:*

Наибольшее количество информации человек получает при помощи?

*Вопрос6:*

Как называется чувство, когда человек воспринимает информацию органом нос?

**Заполнить «Лестница успеха»**

**II.** Мы зашли в препятствие **Семафорной азбуки.** Здесь изображены непонятные знаки. Наша задача – расшифровать их, чтобы продолжить путешествие. За каждое разгаданное слово команда получает 5 баллов.

(Ребята под каждым знаком зашифрована буква. Вам нужно найти знаки и подписать буквы в зашифрованных словах. Как выполните задание лист с ответами передайте жюри.)

1 команда


Ответ : ярлык, модем.

2 команда



Ответ: сканер, файл.

**Заполнить «Лестница успеха»**

**III. На пять минут заглянем, на препятствие слов**

Найдите слова, имеющих отношение к персональным компьютерам. Двигаться можно вниз и вправо. За каждое найденное слово команда получает **2 балла**.



ответы



**Заполнить «Лестница успеха»**

**IV. Следующее препятствие, это препятствие загадок**

**1.**Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,

Ну а на коробке –

Две или три кнопки.

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть ... (мышка)

**2.**Около дисплея – главный блок:

Там бежит электроток

К самым важным микросхемам.

Этот блок зовут ... (системным)

**3.**По клавишам прыг да скок –

Бе-ре-ги но-го-ток!

Раз-два и готово –

Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура

Это вот – ... (клавиатура)

**4.**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)

**5.**Без меня сплошной бардак

Что ты делаешь? И как?

Даже если постараться,

Без меня не разобраться!

И не слушай никого

Не увидишь ничего! (монитор)

**6.** Компьютер будет молчалив,

Коль нет с ним рядом дев таких.

А если есть, он говорит,

Поет, играет и пищит.

Стоят над ним в сторонке

Близняшки две —... (колонки)

**7.** Всемирная сеть, иль, еще, паутина,

Найдешь в ней про все — про людей, про машины.

Каких только сведений разных в ней нет!

Зовется она, знаешь ты, ... (интернет)

**8.** Указатель на экране

Буквам всем укажет место.

С ним работать легче станет,

Он — экранная пометка.

На экране видит взор,

Как мигает мне... (курсор)

**Заполнить «Лестница успеха»**

**V. И последнее наше препятствие Ребусы.**



Интернет

компьютер

монитор

клавиша

**Заполнить «Лестница успеха»**

Вот и закончилось сегодня наше маленькое путешествие в удивительный лабиринт по информатике. Мы с вами прошли 5 препятствий, показали свои знания и умения, тем самым каждый команда набрала баллы, которые будут подсчитаны и в зависимости от их количества мы узнаем победителя.

Пока жюри подсчитывает баллы, каждый из вас покажет нам свою лесенку успеха и расскажет нам, где ему было интересно и легко, а где трудно и не понятно.

Вот закончилась игра.

Результат узнать пора.

Кто же лучше всех трудился

И в заданиях отличился?

Слово предоставляется жюри.

Подведение итогов игры. Награждение победителей!