

Государственное
общеобразовательное учреждение лицей № 378 Кировского района
Санкт-Петербурга

Игра «Путешествие по компьютерным мирам»

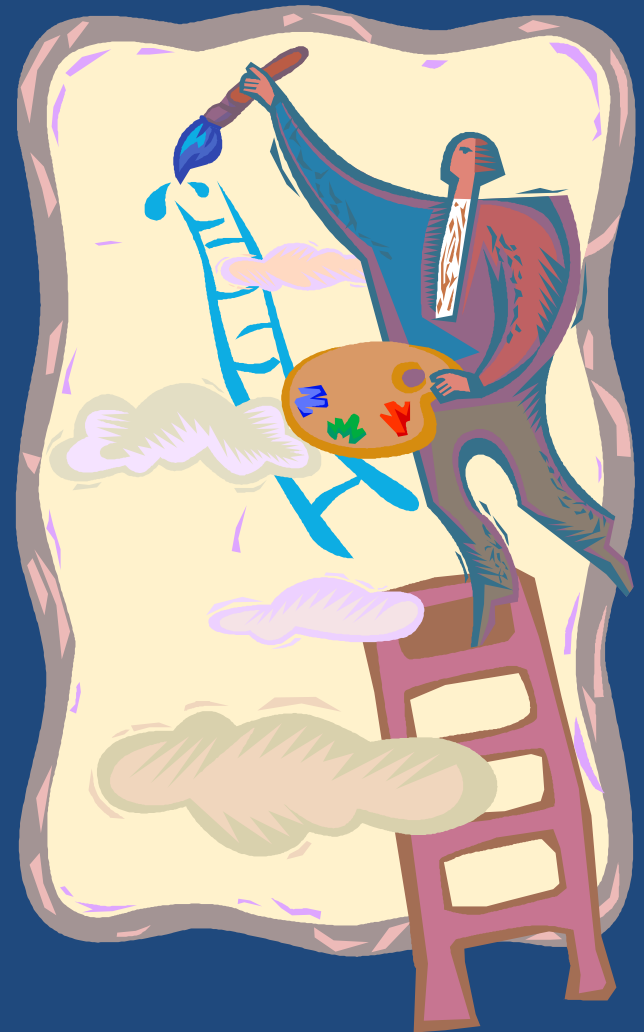
Конкурс «Лучшее внеклассное мероприятие по информатике»

Педагог – Рубекина Юлия Александровна

Санкт-Петербург
2009

Цели мероприятия:

1. Создание условий для интеллектуального развития личности ребенка;
2. Развитие творческих способностей детей.



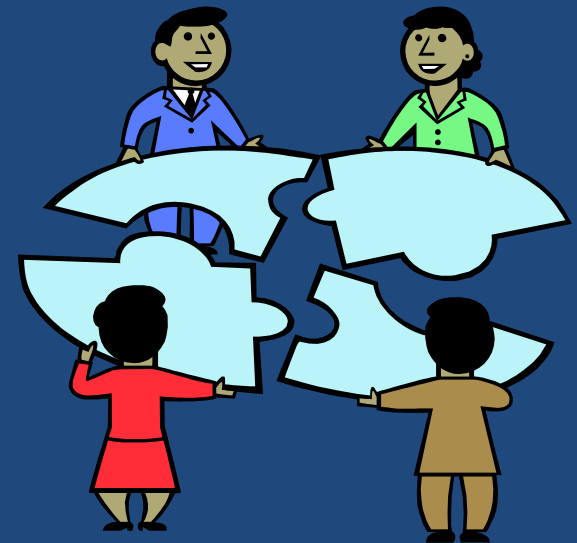
Задачи мероприятия:

1. Обучающие:

- Закрепление материала школьного курса информатики;
- Учиться принимать решения самостоятельно.

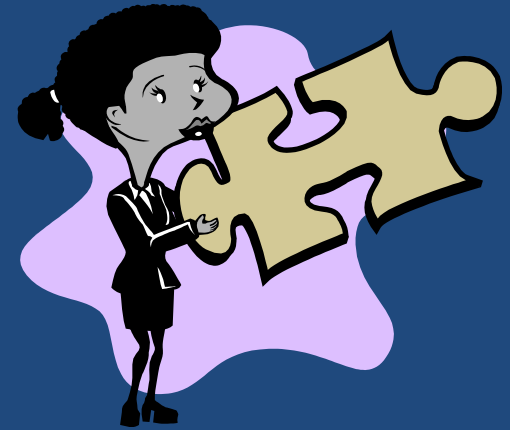
2. Развивающие:

- Развитие творческих способностей у детей;
- Развивать умение оценивать результативность деятельности.



3. Воспитательные:

- Воспитывать умение работать в команде;
- Воспитывать в ребенке терпение, ответственность, работоспособность;
- Работа с детьми, отстающими в учебе, плохо, контактирующими в коллективе. Создание условий для их самовыражения в альтернативном учебе проекте.



Инновационные особенности мероприятия:

Заключаются в подведении итогов игры. На каждой планете (станции) команда оценивается, по итогам этих оценок в конце игры определяются «герои» каждой планеты (станции). Каждому участнику игры вручается грамота с соответствующей номинацией.

Ход игры

Сегодня мы отправляемся в путешествие по компьютерным мирам. Те, кто успешно пройдет через все испытания, получит возможность очутиться на Звездной дорожке.



Давайте познакомимся с картой путешествия, она поможет вам не сбиться с пути.

Карта выдается каждой команде.

2 Команды по 5 человек, из них 1 капитан

- 1. Станция «Планета Капитанов» (конкурс капитанов)*
- 2. Станция «Планета Эрудитов» (кроссворд)*
- 3. Станция «Планета Логика» (ребусы)*
- 4. Станция «Планета Абра-Кадабра» (отгадать слова)*
- 5. Станция «Планета Ассоциация» (изобразить предмет жестами)*
- 6. Станция «Планета Интуиция» (загадки)*
- 7. Станция «Звездная дорожка» (подведение итогов)*

Некоторые задания:

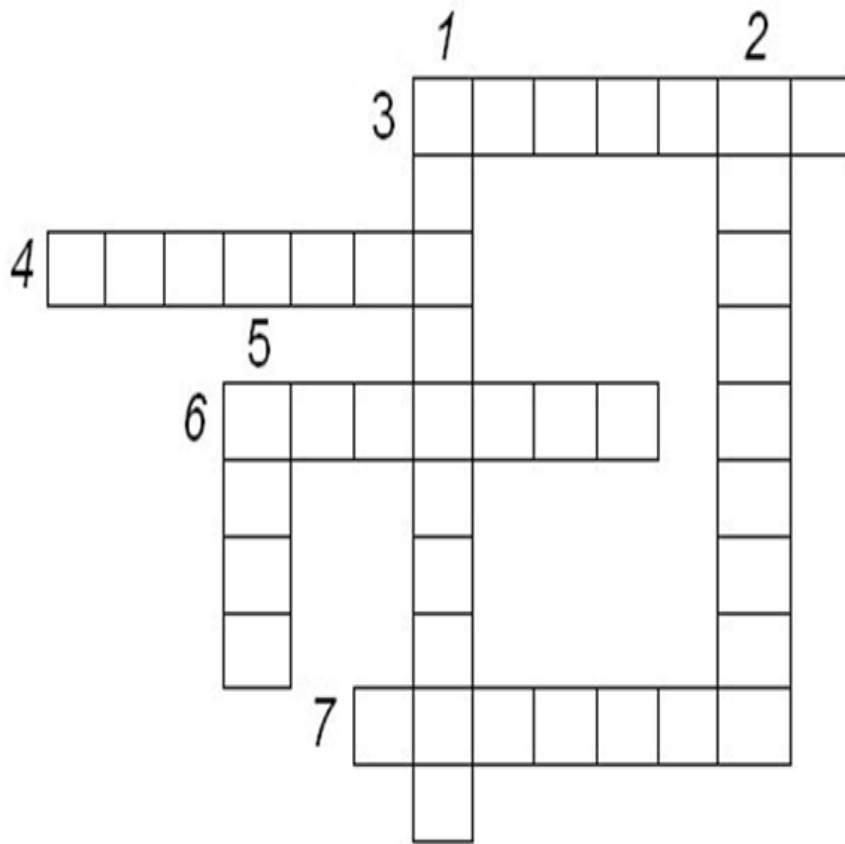
«Планета Ассоциация»

Жители планеты загадали предметы, вам нужно изобразить их мимикой и жестами (подготовка 5 мин). В награду вы получите волшебную шляпу. Она проведет вас до «Планеты Интуиция». Максимум баллов – 6 (1 балл за сообразительность, 1 балл за исполнение).

- Принтер
- Мышь
- Компьютер завис

«Планета Эрудитов»

Для того, чтобы попасть на Планету Логика вам понадобятся волшебные палочки. Заработать их вы сможете отгадав кроссворд. Количество палочек будет соответствовать количеству правильных слов.



1. Многоклавишное устройство ввода.
2. Устройство для сбора, хранения и переработки информации.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Носитель информации, на который записывают программы и данные для хранения.
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану.
6. Устройство вывода информации.
7. Печатающее устройство вывода.

«Планета Интуиция»

Жители этой планеты любят загадывать загадки, они не пропустят вас на Звездную дорожку, пока вы их не отгадаете. За каждую правильно отгаданную загадку команда получает звезду.

Загадки

1. Поселился мудрец
В застекленный дворец,
В тишине наедине
Открывает тайны мне.
(компьютер)
2. В любом компьютере он есть
И умный как профессор,
И функций нам его не счесть –
Зовут его
(процессор)
3. Дома вертится, кружится,
Кошек ужасно боится,
А в школе, за столом,
Облегчает общение техники с
высшим умом.
(мышь)
4. Возьми слова и точки,
Соедини их в строчки,
Распредели по смыслу это:
Что вправо, а что – влево.
Получилась комбинация,
А в итоге ...
(информация).

«Планета Абра-Кадабра»

Расставь в анаграммах буквы на свои места, чтобы получились слова. Все буквы должны быть использованы.

ВИКЛАУРАТА - ? _____

СТКИДОЖЙ - ? _____

АРПАТ - ? _____

ТЕРПНИР - ? _____

Из составленных слов выбери лишнее и объясни почему?

ЛИШНЕЕ: _____, так как _____

Распутайте предложение:

КОНЕЦИКЛОПРОГРАММАШИНАЛГОРИТМОНИТОР

ПРЯМОУГОЛЬНИКОВРИКОМАНДАЛГОРИТМЫШКАРПОВОРОТ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ РЕБУСЫ

