

Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»

Цели мероприятия:

- развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- развитие внимания и логического мышления;
- воспитания уважения к сопернику, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Оборудование:

Рисунок или слайд с кораблями и отражениями; карточки с номерами от 6 до 10 (для каждой команды); 5 листочков с рисунками; 5 листов ватмана; 5 листов с рисунками робота; по 1 компьютеру для каждой команды; компьютерная программа («Орнаменты» или «Раскраски»). 5 протоколов учета выполненных заданий для жюри; призы.

Подготовительная работа:

1. Распределить учащихся на 5 команд. Распределить роли в каждой команде: капитан, лоцман, матросы.
2. Назначить ассистентов – учащихся старших классов.
3. Домашнее задание ассистентам и помощникам ассистентов: приготовить класс (зал) к соревнованиям.
4. Домашнее задание командам: придумать название команды, флаг, приветствие.
5. Сформировать жюри.

Правила игры

- Игру ведут учитель информатики (ведущий) и ассистенты;
- В игре участвуют пять команд;
- Выполнение заданий — в порядке очередности, определенном жеребьевкой (если не оговаривается другой порядок);
- Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

Орг. момент

Ведущий:

1. Приветствие ведущего.
2. Представление команд и обмен приветствиями.
3. Объявление правил игры.
4. Жеребьевка.

Ведущий:

Сейчас мы совершим путешествие в страну Зазеркалье. Это страна, в которой есть все то, что нас окружает. Там есть и люди — это мы с вами. Стоит посмотреть в зеркало, и вы увидите эту страну, как девочка Оля из сказки "Королевство кривых зеркал".

Вы тоже, глядя на того себя, который находится в Зазеркалье, обнаружите, что ваша правая рука там — левая, а левая — это правая. А имя Оля в Зазеркалье превращается в Яло.

Чтобы достичь Зазеркалья, нам надо переплыть на кораблях море Кривых Зеркал. В пути нас ждут опасности и приключения. Чтобы легче преодолеть весь путь, нам нужна разминка.

Разминка

(Приглашаются лоцманы. Порядок ответов соответствует порядку, определенному жеребьевкой.)

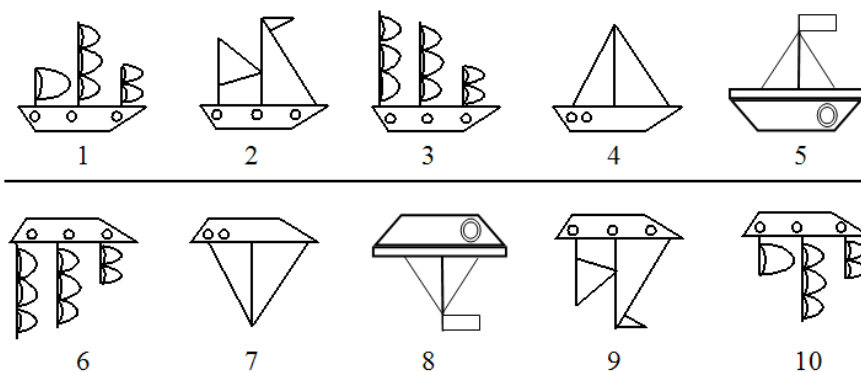
1. Что-то стояло у дороги. Мимо проходил юноша и подумал: «Ковбой»! Мимо проходила девочка и подумала: «Принцесса». Что стояло у дороги? (Зеркало)
2. Я в зеркале увидел отраженье:
Три ежика жевали печенье,
Две мартышки бросали банан.
Сто зайцев били в большой барабан.
Подскажи поскорей,
Сколько было всех зверей? (105)
3. Языка нет, а правду скажет.
(Зеркало)
4. В тихой заводи пруда
отражались три бобра,
пять енотов, семь ежей
и задира - воробей.
Сколько было всех зверей? (15)
5. Одно число проснулось утром и стало любоваться своим отражением в большом зеркале, которое висело на стене. Мимо проходил восклицательный знак и увидел число 8. Какое число смотрелось в зеркало? (3)

Критерии оценивания: по 1 очку за верный ответ. Если дан ошибочный отчет, очко не начисляется.

Приключение 1

Ведущий:

Закончили разминку — и в путь! Садимся в корабли и отплываем к стране Зазеркалье! Но что это? На наши корабли подействовали чары кривых зеркал, и теперь наши корабли в воде отражаются неправильно. Если не развеять злые чары, то все погибнут! Снять чары можно только одним способом — найти номер правильного отражения для своего корабля и показать жюри карточку с этим номером. (Номера кораблей соответствуют порядку номеров команд, определенному жеребьевкой.)



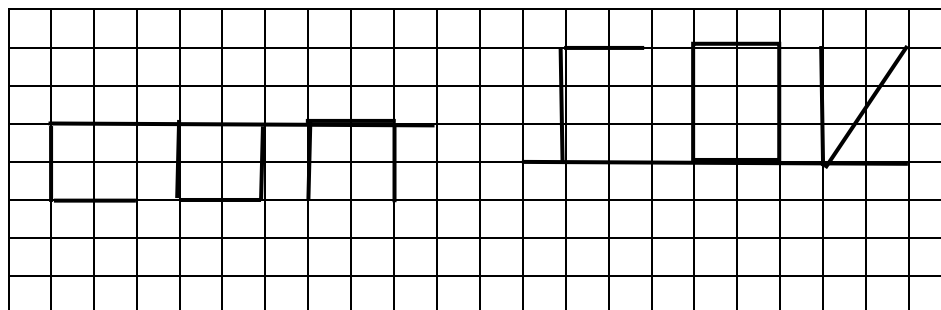
Молодцы! Первое приключение нам удалось выдержать достойно! Садимся на свои корабли и в путь!

Критерии оценивания: по 1 очку за верный ответ. Если дан ошибочный ответ, очко не начисляется. (Правильные соответствия: 1 - 10; 2 - 9; 3 - 6; 4 - 7; 5 - 8.)

Приключение 2

Ведущий:

Вот уже несколько дней мы находимся в пути. Команды сильно устали. Хочется пить и спать. Но в море Кривых зеркал по-прежнему действуют злые чары. И теперь нам надо нарисовать зеркальные отражения нужных слов, чтобы снять чары. Капитан команды должен поднять вверх флаг своего корабля сразу же после выполнения задания.



Критерии оценивания: 5 очков команде, первой поднявшей флаг. Каждая следующая команда зарабатывает на балл ниже. Штрафы: за неаккуратность исполнения снимается 0,25 баллов за каждую букву. За ошибки снимается 1 балл.

Приключение 3

Ведущий:

Что-то показалось впереди. Вижу, вижу – это остров Смеха. Давайте остановимся, отдохнем и дальше в путь.

Но что это? Нам никак не подойти к острову. Таинственные обитатели моря Кривых зеркал подсказывают мне, что нужно быстро предъявить визитную карточку – портрет своего капитана. Визитную карточку надо нарисовать. А чтобы быстро выполнить задание, рисуют свою визитную карточку все члены команды.

Критерии оценивания: 2 очка за угадываемый образ капитана; дополнительное очко за скорость – команде, первой поднявшей сигнал о выполнении задания (флаг).

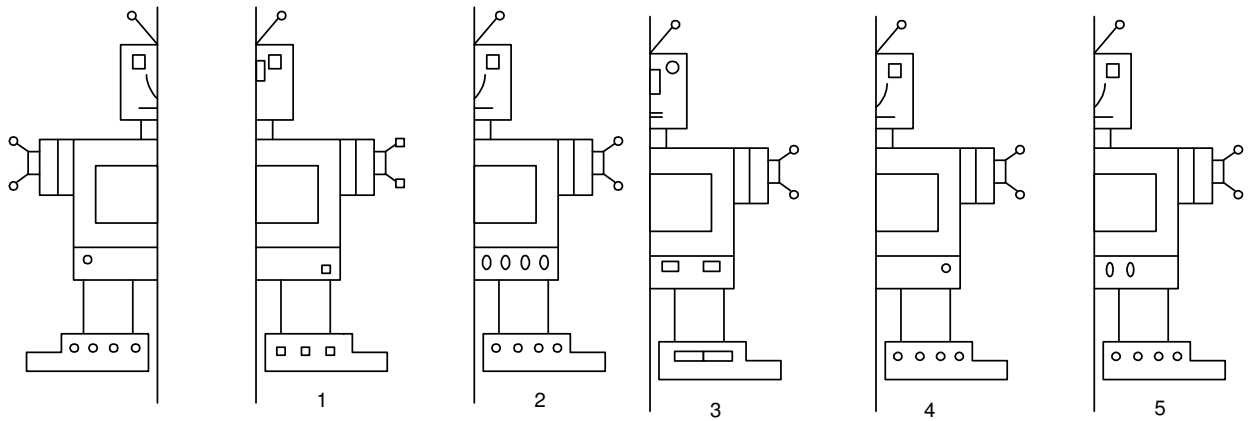
Приключение 4

Ведущий:

Погостили на острове смеха – и снова в путь! Совсем уже близко страна Зазеркалье. Вот уже показался берег... Приветливые жители машут нам платочками. Смотрите, как сверкает эта страна – а все потому, что в ней много зеркал, и лучи солнца многократно в них отражаются.

Правитель Зазеркалья предлагает вначале сойти на берег капитанам. И, если они пройдут испытания, тогда Правитель Зазеркалья разрешит всем командам спуститься на берег.

Какое же испытание он нам приготовил? Оказывается, он предлагает капитанам найти зеркальное отражение половинки робота (указать номер), а затем раскрасить обе половинки так, чтобы при совмещении двух половинок робота, покрашенные части (левая и правая) тоже были бы зеркальным отражением друг друга.



Ведущий:

Пока наши капитаны выполняют задание, команды будут их поддерживать дружными правильными ответами, продолжая стихи.

Прыгал птенчик по дорожке
И клевал большие ... (крошки).

В нашем доме на окошке
Сидят серенькие ... (кошки).

Мишка плачет и ревет:
Просит пчел, чтоб дали ... (мед).

Мышка спряталась под горку
И грызет тихонько ... (корку).

Сшил себе котенок тапки,
Чтоб зимой не мерзли ... (лапки).

На жарком солнышке подсох
И рвется из стручков ... (горох).

Вяжет мама длинный шарф,
Потому, что сын ... (жираф).

— Я в зеленку угодил! —
Горько плачет ... (крокодил).

Когда порою одиноко,
Вдруг в тишину ворвется звон,
И голос друга издалека
Тебе подарит ... (телефон).

Идет спокойно, не спеша —
Пусть видят все, как хороша!
Удобна и прочна рубаха,
В которой ходит ... (черепаха).

Едет он на двух колесах,
Не буксует на откосах.
И бензина в баке нет.
Это мой ... (велосипед).

Критерии оценивания: 1 очко за правильный номер зеркального отражения половинки робота; 2 очка за симметричное раскрашивание обеих половинок робота; 1 очко за скорость первому выполнившему задание капитану.

Приключение 5

Ведущий:

Какие у нас капитаны молодцы! Теперь команды могут спуститься на берег и познакомиться с чудесной страной Зазеркалье.

(Музыкальная пауза, во время которой демонстрируется презентация с симметричными объектами: домами, цветами, орнаментами и др.)

Ведущий:

Какая замечательная страна Зазеркалье, но нам уже пора собираться в обратный путь.

Мы понравились Правителю страны Зазеркалье, но он готов отпустить нас домой только при одном условии, что мы покажем ему, как мы научились работать на компьютере. И предлагает нам компьютерную эстафету. Правила эстафеты такие: все участники каждой команды выполняют задания на своем компьютере по очереди, меняясь после каждого выполненного задания. По завершении работы капитан поднимает флаг команды.

Примечание: при наличии пакета педагогических программных средств «Страна Фантазия – 1 класс», авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П., можно использовать программу «Орнаменты».

Критерии оценивания: 1 очко за каждое правильно выполненное задание; 1 очко за скорость первой выполнившей задание команде.

Ведущий:

Дорогие друзья, ваше путешествие закончилось. Пора в обратный путь. Дорога у Вас длинная, жюри успеет подвести итоги. Для того чтобы вы в пути, а зрители в зале не скучали, объявляется игра «Кричалки!».

Самолетом правит ... (*Летчик*)
Трактор водит ... (*Тракторист*)
Стены выкрасил ... (*Маляр*)
Доску выстрогал ... (*Столяр*)
В доме свет провел ... (*Монтер*)
В шахте трудится... (*Шахтер*)
В жаркой кузнице ... (*Кузнец*)
Кто все знает ... (*Молодец*)!

Подведение итогов

Ведущий:

1. Объявление итогов игры.
2. Награждение команд.

Ведущий:

Вам понравилась игра? (*Да*)
Но расставаться нам пора.
И лежит теперь наш путь –
В коридорчик. Отдохнуть.

Игра «Юные информатики»

Цели мероприятия:

- развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся;
- повышение интереса к информатике;
- воспитания уважения к сопернику, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Оборудование:

Пять компьютеров; пять таблиц «забавные лица»; плакат (слайд) с изображением монитора, прикрытого рисунком «ужасного вируса»; 10 карточек с правилами по ТБ; пять протоколов учета выполненных заданий для жюри; призы.

Подготовительная работа:

1. Распределить учащихся на 5 команд. Организовать выборы капитанов.
2. Назначить ассистентов – учащихся старших классов.
3. Домашнее задание ассистентам: приготовить класс (зал) к соревнованиям.
4. Домашнее задание командам: придумать название команды, приветствие.
5. Сформировать жюри.

Правила игры

- Игру ведут учитель информатики (ведущий) и ассистенты;
- В игре участвуют пять команд;
- Выполнение заданий — в порядке очередности, определенном жеребьевкой (если не оговаривается другой порядок);
- Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

Орг. момент

Ведущий:

1. Приветствие ведущего.
2. Представление команд и обмен приветствиями.
3. Объявление правил игры.
4. Жеребьевка.

Конкурс 1 «Компьютерный художник»

Ведущий:

На свете есть чудесный дом,
Он каждому из вас знаком –
Спешат к нему со всех сторон.
Там творчества царит закон,
Там дети уважают труд.
Скажите, как его зовут? (*Школа*)

В школе знания мы получаем,
И, конечно, отдыхаем.
Мы поем, танцуем, и,
Конечно же, рисуем!

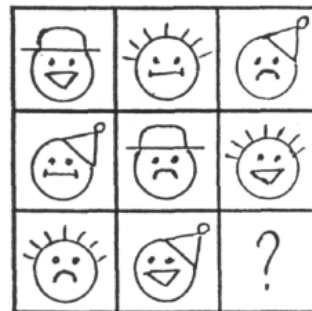
Правила: Команда выделяет одного – двух человек, которые должны за время прохождения других конкурсов успеть нарисовать рисунок на тему, связанную с информатикой, подписать этот рисунок и дать пояснения. Конкурс оценивается в 5 баллов. За неаккуратность, не эстетичность рисунка и не соответствие теме снимаются от 0,25 до 1 балла.

Конкурс 2 «Забавные лица»

Ведущий:

Вот забавная таблица
На таблице только лица.
Повнимательней взгляни:
Очень строгому закону
Подчиняются они.

Присмотрись, довольно просто
До конца распутать нить,
И лицо — где знак вопроса, —
Поразмыслив, начертить!



Правила: Команды получают по 1 таблице. За верно выполненное задание начисляется 1 очко. Дополнительное очко засчитывается команде, которая первой сдала таблицу жюри.

Конкурс 3 «Осторожно, вирус!»

Ведущий:

Чтобы в этом конкурсе вам победить,
Нужно умными и смелыми вам быть.
За друзьями не скрываться,
Заданий сложных не бояться!

Правила: на плакате (слайде) рисунок монитора с красивым пейзажем, прикрытый рисунком «ужасного вируса», сложенного из кусочков (в виде мозаики). По очереди командам задаются вопросы. За каждый верный ответ командам начисляется 1 очко и с рисунка снимается 1 «кусочек вируса». Команды имеют право запросить помощь зала или жюри, а также ведущего или ассистентов – 1 раз. В этом случае очко все равно засчитывается. Дополнительное очко засчитывается команде, ни разу не воспользовавшейся помощью зала.

Вопросы:

1. Сколько на клавиатуре клавиш с буквами русского алфавита?
2. Сколько на клавиатуре клавиш с буквами английского алфавита?
3. С помощью какой клавиши можно отделить слова друг от друга?
4. Какую клавишу надо нажать, чтобы перейти к новому абзацу?
5. С помощью каких клавиш можно убрать ошибочно набранную букву?
6. Как называется список программ?
7. Каким образом можно выключить компьютер?
8. Что такое «курсор»?
9. В каких программах можно использовать джойстик?
10. Можно ли вылечиться от компьютерного вируса?

Конкурс 4 «Техника безопасности»

Ведущий:

В конкурсе победить вам нелегко.
Здесь сражаются за каждое очко.
Начинается сражение
По законам уваженья!

Правила: команды получают по 2 карточки с заданиями. Ответы даются в порядке, определенном жеребьевкой. За каждый верный ответ команда зарабатывает 1 очко.

Карточка 1

Прилежный ученик, выполняя задание по карточке, прикрепил ее скотчем к экрану монитора. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Карточка 2

Занимая рабочие места за компьютерами, два торопливых ученика "пробивали" себе дорогу, усердно работая локтями. Какие правила техники безопасности они нарушили?

Карточка 3

Внимательная учительница на уроке информатики обнаружила, что рассеянный ученик жует жевательную резинку, и предложила ему с ней расстаться. Рассеянный ученик вынул изо рта жевательную резинку и прилепил ее к розетке. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Карточка 4

Проказнице-ученице подарили лазерную указку. Не желая с ней расставаться, она прихватила ее с собой на урок информатики. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Карточка 5

Шаловливые ученики весело резвились на перемене возле школы, обливая друг друга водой из водяных пистолетов. Прозвенел звонок, ученики пришли в кабинет информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то какие?

Карточка 6

Перед уроком информатики у учеников 5 класса была физкультура. Спортивную форму и лыжи они принесли с собой на урок информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то какие?

Карточка 7

Хвастливый ученик, решив показать свои глубокие познания знакомой однокласснице, стал отсоединять монитор и клавиатуру от неисправного компьютера, включенного в сеть. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Карточка 8

Торопливый ученик, вбежав в кабинет информатики, включил компьютер себе и соседу и, еще не зная, чем надо будет заниматься на уроке, стал подряд нажимать на все клавиши. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Карточка 9

Внимательная ученица обнаружила на уроке, что ее одноклассница Маша прихватила с собой на урок любимые игрушки: плюшевого медведя и куклу Барби и усадила рядом с монитором. Какое правило техники безопасности нарушила девочка Маша?

Карточка 10

Очень старательная ученица, выполняя задание на компьютере, придвинулась вплотную к экрану монитора и стала водить пальчиком по тексту на экране монитора. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Конкурс 5 «Забавный конкурс»

Ведущий:

Хотим заметить, что у нас в компании,
Веселые все любят состязания.
И объявляем мы, что вас
Забавный конкурс ждет сейчас!

Правила: каждая команда получает свое задание. За верно выполненное задание команда получает 1 очко. Дополнительное очко засчитывается команде, первой выполнившей задание.

Задания:

1. Построиться по росту в порядке увеличения роста.
2. Построиться по размеру обуви в порядке уменьшения размера обуви.
3. Построиться по длине волос в порядке уменьшения длины волос.
4. Построиться по первой букве имени в алфавитном порядке.
5. Построиться по количеству пуговиц на одежде в порядке увеличения.

Конкурс 6 «Конкурс капитанов»

Ведущий:

Капитаны все молодцы:
Храбрецы и удалцы!

Жить в согласии нам нужно,
Значит, победит пусть дружба!

Правила: Капитаны по очереди (в порядке, определенном жеребьевкой), называют слова, связанные с информатикой и устройствами компьютера. Если капитан не смог назвать слово, ход переходит к следующему капитану. За каждое верное слово дается 1 очко.

Подведение итогов конкурса 1 «Компьютерный художник»

Участники конкурса представляют свой рисунок на тему, связанную с информатикой, дают пояснения.

Музыкальная пауза

(Во время музыкальной паузы жюри подсчитывает баллы и подводит итоги игры).

Подведение итогов

Ведущий:

1. Объявление итогов игры.
2. Награждение команд.

Ведущий:

Мы были рады встрече с вами,
Хотим вас видеть каждый раз!

Приходите к нам скорей
Учиться будем веселей!