**Конспект внеклассного мероприятия по теме**

**«Информационный калейдоскоп»**

Дата проведения мероприятия: 12.11.2024 г.

ФИО учителя: Нагаева А. Ю.

Класс: 4

Тема: «Информационный калейдоскоп»

Цели:

**Общеобразовательные цели:**

​• проверка в игровой форме теоретических знаний по пройденным на уроках темам;

​• научить воспринимать компьютер как инструмент информационной деятельности человека;

​• познакомить с требованиями к поведению на уроке и правилами техники безопасности.

**Воспитательные цели:**

​• прививать интерес к информатике;

​• воспитывать веру в свои силы;

​• учить коллективной и самостоятельной работе.

**Развивающие цели:**

​• показать, какое значение имеет информатика в жизни;

​• формировать умение четко и ясно излагать ответы на вопросы;

​• развивать эмоции через создание ситуаций эмоциональных переживаний;

​• развить творческих способностей, логического мышления учащихся;

​• активизировать мыслительную деятельность учащихся посредством участия каждого из них в игре.

Оборудование: компьютеры, призы и диплом, жетоны.

Ход мероприятия:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Время** | **Содержание** |
| 1. Организационный | 5 мин. | Добрый день, дорогие гости. Сегодня вам представилась уникальная возможность стать участниками, зрителями интеллектуальной игры «Как мы знаем информатику»  Это соревнование команд в духе здорового соперничества, умения отстаивать свои взгляды.  Соревноваться будут команды 3-4-х классов, у каждой из них с собой багаж знаний по информатике, мешок смекалки, сундук взаимовыручки, тележка дружбы и огромное желание победить. Командам будут помогать и ребята, которые находятся в зрительном зале.  Начать Турнир мне хотелось бы следующими словами древней китайской пословицы:  Три способа стать умнее:  Ты можешь стать умнее тремя путями:  - путем опыта - это самый горький путь;  - путем подражания - это самый легкий путь;  - путем размышления - это самый благородный путь.  Я рада представить вам жюри сегодняшней игры: это люди высокоинтеллектуальные, умные, образованные\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Клятва жюри  Итак, мы начинаем!  Для начала нам нужно сформировать команды. Приглашаются команды для жеребьевки. (представители команд вытаскивают эмблемы команд, таким образом получаются сборные)  - Замечательные команды присутствуют в нашем зале.  Клятва команд  Начнём игру с разминки…  **(Слайд)** (*Звучит музыка значка в правой части слайда*) Что-то странное происходит с нашим компьютером. О, сколько вирусов в нём обнаружено! Предлагаю нашу игру провести позже, а сначала избавиться от вирусов. **(Слайд )**Итак, сегодня мы спасаем компьютер от вируса! |
| 2. Основной | 30 мин. | **Конкурс «Осторожно, вирусы!»** **(Слайд )**  Необходимо уничтожить злой вирус стрелами Касперского, попав в него с расстояния. Число попаданий = числу баллов. Стрелы необходимо заработать, для этого предложенную измененную пословицу вы должны интерпретировать в русскую народную пословицу. Пословицы находятся в надувных шарах, их необходимо за 30 секунд проткнуть и найти пословицы. За каждый правильный ответ вы получаете стрелу Касперского. На перевод пословиц 4-5 минут. **(Слайд )** Пословицы для перевода в русскую народную:   |  |  | | --- | --- | | **Задания** | **Ответы** | | Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. | | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. | Кашу маслом не испортишь. | | Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. | Дареному коню в зубы не смотрят. | | Проводник до файла доведет | Язык до Киева доведет | | Бит байт бережет. | Копейка рубль бережет. | | Что из корзины удалено, то пропало. | Что с возу упало, то пропало. | | 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. |   ***ОБГОНЯЛКА***  **Техника безопасности (Слайд)**  **Учитель:** А теперь, ребята, давайте проверим как вы знаете правила по технике безопасности. Я сейчас прочитаю вам истории, а вы ответите на мои вопросы. **(Слайд )**  1. Знайка набирал на компьютере длинный и сложный текст, а Незнайка сидел рядом и наблюдал за его действиями. Внезапно он изо всех сил стал трясти Знайку за плечо со всего размаха ткнул пальцем в монитор так, что последний стал вибрировать.  - Ты совершил ошибку! – закричал Незнайка. – Это слово пишется по-другому!  Знайка посмотрел на Незнайку сквозь толстые линзы своих очков и…  Как вы думаете, что в ответ сказал Знайка?  2. Незнайка пришел в кабинет вычислительной техники. Его внимание привлекло огромное количество питающих проводов, которые располагались с тыльной стороны каждого монитора. Решив рассмотреть их поближе, он уже протянул руку к одному. Внезапно кто-то схватил его за плечи и изо всех сил потянул назад. Кем-то оказался Знайка.  Почему Знайка повел себя таким необычным образом?  3. Винтик и Шпунтик с увлечением работали над ремонтом машины. Закрутив последнюю гайку, они сразу же отправились на занятия в компьютерный класс.  Что они забыли сделать?  4. Незнайка работал на компьютере. Внезапно экран погас. Не зная, что делать, он изо всех сил стал нажимать на клавиши, то включать, то выключать компьютер.  Правильно ли он поступил?  **Учитель:**  Молодцы ребята! А теперь поиграем в игру. Я буду читать вам правила по ТБ, а вы их внимательно слушать. Если вы будете с ними согласны, то сидите спокойно, а если не согласны, то хлопайте в ладоши.  **Правила техники безопасности** (для болельщиков)  1.​ Входите в кабинет спокойно, не торопясь, не толкаясь, не задевая столы. Занимайте свое место, ничего не трогая на столах.  2.​ Прикасаться к экрану, задней стороне корпуса монитора и питающим проводам можно, но только чистыми руками.  3.​ Запрещается включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.  4.​ Запрещается класть диски, книги и тетради на монитор и клавиатуру.  5.​ При появлении запаха гари необходимо открыть форточку.  6.​ Наклонятся к монитору нужно как можно ближе (на расстояние 10–15 см), чтобы лучше рассмотреть то, что написано на экране.  7.​ Нельзя работать при недостаточном освещении.  8.​ Если вдруг почувствуешь себя плохо, необходимо срочно бежать в компьютерный класс и сидеть за компьютером не менее двух часов.  9.​ Работай на клавиатуре чистыми руками.  10.​ На клавиши необходимо нажимать как можно сильнее, иначе на экране ничего не будет видно.  **Конкурс «Веселый ребус»**  **(Слайд )**  **Учитель:** Я думаю, ребята, что вы все хорошо знаете устройство компьютера? Давайте это проверим.  1. Каждой команде дается по 2 ребуса. Ваша задача как можно быстрее их разгадать. За каждый правильный ответ 1 компик.  Игра со зрителями (своеобразная физкульминутка)  Ведущий: Теперь дадим возможность отдохнуть командам, и проявить себя болельщикам. Прошу выйти зрителей и получить задания. (болельщикам предлагается жеребьевка). Необходимо изобразить следующие ситуации:  1.​ Изобразить ребенка, играющего в компьютерную игру.  2.​ Изобразить ситуацию “Компьютер завис”.  3.​ Изобразить неисправный принтер, печатающий без остановки.  4.​ Изобразить папу, который первый раз сел за компьютер.  5.​ Изобразить мышку на коврике.  6.​ Изобразить флешку, на которой нет места, а нужно записать информацию.  Конкурс «Змейка» (Слайд)  **Учитель:**  Сейчас мы с вами поиграем в игру “змейка”. Я буду показывать вам карточку с зашифрованным словом, обозначающим устройство компьютера или термин, связанный с информатикой. Вам нужно прочитать это слово. Буквы можно читать в любом направлении. За каждый правильный ответ вы будете получать компики. (Показываются карточки)  Слова: память, кнопка, курсор, сканер, сервер, клавиатура, микросхема, информация, алгоритм  **Конкурс «Следы над бездной»**  Один участник команды, наступая на каждый след, должен ответить на вопрос. Если участник затрудняется или неправильно ответил на вопрос, то право хода получает вторая команда. Побеждает та команда, которая быстрее прошла все следы. За каждый правильный ответ 1 компик.    1. Наука, изучающая способы хранения, передачи, обработки информации. *Информатика.*  2. Устройство для вывода графической и текстовой информации. *Принтер*  3. Устройство для ввода информации с листа бумаги, плёнки. *Сканер.*  4. Носитель информации. *Диск.*  5. Устройство для вывода визуальной информации. *Монитор*  6. Устройство для вывода звуковой информации. *Колонки*  7. Устройство для ввода текстовой информации. *Клавиатура*  8. Устройство для хранения информации. *Память.*  9. Универсальное устройство для хранения, обработки, передачи информации. *Компьютер.*  10. Устройство для обработки информации. *Процессор.*  **Конкурс «Лингвист»**  Придумать как можно больше слов из слова «ИНФОРМАТИКА». За каждый правильный ответ 1 компик.  **Конкурс «Все наоборот» (слайд)**  1 правильное словосочетание – 1 компик  Раздаются командам карточки с таблицами,  через 5 минут собираются карточки и подводят итоги   |  |  | | --- | --- | | **Исходное словосочетание** | **Словосочетание наоборот** | | Беззвучный микрофон | Звуковая колонка | | Видимая папка | Скрытый файл | | Гибкое кольцо | Жесткий диск | | Долговременный склероз | Оперативная память | | Коллективные счеты | Персональный компьютер | | Бесполезное отсутствие новостей | Полезная информация | | Кодирование информации | Расшифровка отсутствия новостей | | Отцовский транзистор | Материнская плата | | Цветная клавиатура | Черно – белый монитор | | Пиратский алгоритм | Лицензионная программа | |
| 3. Заключительный | 10 мин. | **Подведение итогов конкурса (Слайд)**  Команда, которая быстрее всех излечила компьютер - и является командой-победительницей.  Участники награждаются призами и дипломами.  Дипломы предлагаются по следующим номинациям:  «Самые быстрые спасатели»  «Самые дружные спасатели» |