

**Разработка внеклассного мероприятия по информатике
«В поисках сокровищ».**

Учитель информатики: Шаша Г.А.

Класс: 5 «а» класс

Тема занятия: «В поисках сокровищ»

Форма: игра- соревнование

Цели:

Образовательные: закрепление пройденного материала по ранее изученным темам; повторение основных понятий.

Развивающие: развитие логического мышления, познавательного интереса, способности рассуждать, убеждать, логически доказывать.

Воспитательные: воспитание аккуратности, дисциплинированности, чувства ответственности за общее дело; формирование культуры общения «учитель – ученик», «ученик– ученик»; воспитание информационной культуры, уважения к сопернику, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

Задачи:

1. Развивать внимание, память, эмоции учащихся.
2. Развивать познавательную активность.
3. Содействовать воспитанию любви к предмету, воспитанию дружеских отношений.

Формируемые УУД:

1) Познавательные - поиск и выделение необходимой информации;

- осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- определение основной и второстепенной информации;
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

2) Коммуникативные - адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности при работе в группе
- вступать в учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками, осуществлять совместную деятельность;
- допускать возможность различных точек зрения, стремиться понимать позицию собеседника, высказывать и аргументировать свою.

3) Личностные - учебно-познавательный интерес к учебному материалу и способам решения задач;

- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей, родителей и других людей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;

4) Регулятивные - принимать и сохранять учебную задачу;

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату (в случае работы в интерактивной среде пользоваться реакцией среды решения задачи);
- осознавать возникающие трудности, стремиться к их преодолению, пользоваться различными видами помощи. адекватно оценивать свои достижения.

Оборудование:

Карточки с заданиями, компьютеры, звуковые колонки, интерактивная доска, ручки, листы.

Рекомендации к проведению мероприятия.

В качестве членов жюри приглашаются свободные учителя. Так же из их числа назначается хранитель времени с секундомером. Решается, по какому признаку разделиться на две команды, – четный, нечетный, по журналу, мальчики – девочки, по жребию, по игре и т. д. (если проводится между классами в параллели, то от каждого класса представляется команда из 5 человек). Члены команд выбирают капитанов, как правило, сильных учащихся.

Команды придумывают название, девиз, эмблему, получают домашние задания - накануне мероприятия.

Игра состоит из заданий. На каждое из них отводится определенное количество времени. В конкурсе выигрывает та команда, которая назвала ответ первой и правильно. За каждый верный ответ дается один балл. Те задания, которые не были выполнены, разбираются коллективно.

Этап занятия	Время, мин	Содержание учебного материала	Методы и приёмы работы	ФОУД (формы организации учебной деятельности)	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	ФУУД (формирование универсальных учебных действий)
---------------------	-------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------------	---------------------------------	---

I. Организац ионный момент	1	Слайд 1. Уч-ль: Добрый день, дорогие друзья! Здравствуйтe, любители информатики!		Коллективн ая	Учитель настраивает ребят на урок.	Слушают учителя	Функциональ- ный подход освоению новых знаний.
-------------------------------------	---	--	--	------------------	--	--------------------	---

					Представляет материал для наблюдения	Слушают учителя и наблюдают за слайдами	Принимать и сохранять учебную цель и задачу.
				Групповая	Команды представляют		

<p>Приветствие команд</p>	<p>Уч-ль: Сегодня у нас необычное занятие. Наш дружок Майл из планеты «Информика» предлагает поискать с ним сокровища. Но он сам не может один справиться. Для того чтобы получить сокровища, то необходимо преодолеть препятствия. Поможем?</p> <p>Уч-к: Да.</p> <p>Уч-ль: Мы с вами разделились на 2 команды. Чья команда больше соберет баллов, то Майл подарит в конце игры половину сокровищ.</p> <p>За нашей игрой будет следить жюри.</p>	<p>Проблемный, наглядный</p> <p>Практический</p>		<p>Учитель дает установку ,как работать в команде</p> <p>Учитель и жюри слушают</p>	<p>Каждая команда представляется</p>	<p>Уметь слушать</p>
---------------------------	--	--	--	---	--------------------------------------	----------------------

Работа с интерактивной доской	<p>1.Конкурс «Анаграммы» Анаграммы-это слова, образованные перестановкой букв исходного слова. 1 команда НИМОТОР ПЬЮРОМТЕК СВИТЕРЧЕН 2 команда ТАКСИЕД ИЛОНОК МАТЯПЬ Учитывается правильность и быстрота.</p>	Наблюдение	Фронтальная	Контролирует правильность ответов обучающихся.	Слушают объяснение учителя и пишут на интерактивной доске. Из каждой команды по очереди выходят по одному человеку	Умение преодолеть препятствия Умение определять достигнут ли результат деятельности
Работа с доской	<p>2.«Семицветик» Уч-ль: Следующий конкурс «Семицветик» На</p>	Практический, исследовательский	Групповая	Контролирует правильность ответов обучающихся.	Выполняют задание на доске	Сотрудничество 10

	<p>DELETE (удаляет символ, стоящий справа от курсора)</p> <p>ENTER (перевод курсора на новую строку)</p> <p>BACKSPACE (удаляет символ, стоящий слева от курсора)</p> <p>SHIFT + буква (написать заглавную букву)</p> <p>CAPS LOCK (переключатель: первое нажатие её включает режим ввода прописных букв, а следующее - выключает)</p> <p>CTRL + SHIFT (переключения клавиатуры с режима ввода русских букв на режим ввода латинских букв и обратно)</p> <p>ТАВ (делает абзацный отступ)</p> <p>ПРОБЕЛ (самая длинная</p>	<p>Наблюдение</p>	<p>Групповая</p>	<p>Объясняет задание ученикам. Осуществляют проверку.</p> <p>Учитель следит и показывает на экране правильные ответы</p>	<p>Дети выполняют задание. Из каждой команды выходят по очереди по одному участнику и пишут</p>	<p>Умение преодолеть препятствия</p>
--	--	-------------------	------------------	--	---	--------------------------------------

Работа на местах	<p>4. «Домино»</p> <p>Уч-ль: Следующее задание «Домино». Все знаете что это такое. Я раздаю конверты с карточками домино, а вы должны его собрать. Т.е. найти пару. Какая команда первой правильно соберет домино, та зарабатывает баллы.</p>	<p>Наблюдение</p> <p>Практический, исследовательский</p>	Групповая	<p>Объясняет учащимся как выполнить следующее задание.</p> <p>Учитель наблюдает за работой в группах, в конфликтных ситуациях приходит на помощь</p>	<p>Выполняют задание на местах</p> <p>Самостоятельно оценивает каждая группа свои ответы</p>	<p>Умение определять достигнут ли результат деятельности</p> <p>Учатся строить речевые высказывания в устной форме.</p>
Работа с интерактивной доской	<p>5. Конкурс «Отвечайка»</p> <p>1.Основным носителем информации в социуме на современном этапе</p>	<p>Беседа</p> <p>ИКТ</p>	Фронтальная	Задает вопросы	<p>Предполагаемые ответы детей</p>	<p>Формулировать собственное мнение,¹²</p> <p>договариваться и приходить</p>

	<p>5. Что не является информационным процессом? Утилизация</p> <p>6. Для чего память компьютера не предназначена? Преобразования информации</p> <p>7. Назовите устройство ввода информации: мышь</p> <p>8. Какого вида графики не существует? Чертежная</p> <p>9. Назовите устройство вывода информации: монитор</p> <p>10. Как называется программа для работы с текстом? Word</p> <p>11. Кто может заразить компьютер? Вирусы</p> <p>12. Для чего же этот ящик? Он в себя бумагу тащит</p>	<p>Практический, поисковый</p>		<p>Вопросы задает с картинками на</p>	<p>Слушают учителя внимательно.</p>	<p>Работа в сотрудничестве с учителем и классом. Анализ выбранного действия. Уметь слушать в соответствии с целевой установкой</p>
						<p>13</p>

<p>Работа на компьютерах</p>	<p>6. Конкурс «Набери текст» Уч-ль: Вам нужно показать свои умения работать на компьютере в текстовом редакторе. Вы, конечно, знаете, как написать текст, скопировать его и оформить. Предлагаем вам набрать и оформить стихотворения. Каждый участник набирает столько стихотворений, сколько он успеет за 5 минут. Но в них не должно быть ошибок и опечаток! Каждое стихотворение позволит вашей команде заработать определенное количество баллов. Выбирайте и работайте. Приложение 2.</p>	<p>Практический, ИКТ</p>	<p>Индивидуальная</p>	<p>Объясняет задание Следить за правильным выполнением задания</p>	<p>Слушают учителя внимательно</p>	<p>Каждый работает индивидуально Умение определять достигнут ли результат деятельности</p>
<p>IV</p>	<p>2</p>			<p>Жюри</p>		<p>14</p>



"Алгоритм"

"Программа"