# Філія Васильківська загальноосвітня школа І – ІІ ступенів КЗ “Миколаївська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів”



# Вчитель математики та інформатики Глубокий М. А.

**Тема. Подорож у країну «Інформатика»**

**Цільова група:** учні 5 - 6 класи

**Тривалість:** 45 хвилин

**Мета.** Узагальнити знання учнів з інформатики. Розвивати уміння застосовувати на практиці отримані знання. Сприяти розвитку критичного та системного мислення школярів. Розвивати емоції дітей. Формувати навички роботи у команді. Виховувати інформаційну культуру.

**Форма заходу:** інтелектуально-пізнавальна гра

**Методики і техніки:** інформаційно-комунікативні технології , діалогові та ігрові технології, технологія розвитку критичного мислення

**Обладнання :** Комп’ютери, плакати, картки із завданнями, сигнальні картки

**Хід позакласного заходу**

**І. Вступна частина**

* Вітаю вас, діти, у кабінеті інформатики! Сьогодні ми проводимо захоплюючу подорож до країни Інформатики. Ви маєте продемонструвати свої знання і вміння з інформатики, бути кмітливими і винахідливими. Пам’ятайте, що ви працюєте у команді, тому приймайте спільні рішення, заслухавши думку кожного члена команди.
* Бажаю успіхів усім! Послухаємо привітання кожної команди.

**ІІ. Основна частина**

## **Перша зупинка подорожі «Ерудити»**

Команди отримали картки з анаграмами. Слід відгадати закодовані терміни.

1 – а команда: тоніром, текасид, шамки, фаргіак, рогаль

2 – а команда: тамирлог, герпіктест, доовскид, анірофтиакм

## **Друга зупинка подорожі «Клавіатура»**

* На цій зупинці продемонструєте знання і вміння користування клавіатурою. Командам ставиться по 5 запитань. Відповідаючи, школярі показують картки з правильними відповідями.

1 – а команда

1. Якою клавішею закінчується уведення команди, а також у тексті робиться абзац?
2. Яка клавіша стирає символи зліва від курсору?
3. Яка клавіша може переривати роботу програми?
4. При натисканні якої клавіші друкуються символи верхнього регістру клавіатури?
5. Одночасне натискання якої комбінації клавішів веде до зміни мови введення тексту?

2 - а команда

1. Яка клавіша переводить курсор у тексті на кінець рядка?
2. Які клавіші використовуються лише у комбінації з іншими клавішами?
3. Яка клавіша вмикає режим введення великих літер?
4. Яка клавіша переводить курсор на початок рядка у тексті?
5. Яка клавіша стирає символи справа від курсору?

## **Третя зупинка подорожі «Бліцтурнір смекалистих»**

**Питання для 1-ої команди**

1. Пристрій, що реалізує інформаційну систему, приймає, зберігає, опрацьовує числові, символьні, графічні, звукові дані – це …
2. Портативний персональний комп’ютер, корпус якого згортається у вигляді книжки – це …
3. Розумний телефон – це …
4. Пристрій уведення інформації.
5. Секретне слово.
6. Вказівник місця на екрані.
7. Одиниця виміру інформації.
8. Сукупність засобів, призначених для обміну електронними листами між користувачами комп’ютерної мережі.
9. Одиниця вимірювання інформації.
10. Пристрій для виведення інформації на папір.

**Питання для 2-ої команди**

1. Найменша міра інформації – це …
2. Програма, що дає змогу опрацювати тексти – це …
3. Деякий обсяг записаної інформації з певним ім’ям.
4. Стандартний пристрій уведення даних у комп’ютер.
5. Пристрій відображення даних на екрані.
6. Спрощене подання предмета, істоти, явища чи процесу.
7. Вираз, що містить числові дані, адреси клітинок чи їх діапазонів, функції та знаки арифметичних операцій.
8. Які є пристрої введення інформації?
9. Як називається диск, з якого можна завантажити ОС комп’ютера?
10. Які складові обчислювальної системи?

## **Четверта зупинка подорожі «Словесна перестрілка»**

 По одному представнику від кожної команди запрошуються до «двобою» питань. Діти отримують картки із запитаннями. Перший учень починає фразу, а другий учень закінчує.

**Питання:**

1. Персональний … (комп’ютер)
2. Системний … (блок)
3. Розумний телефон … (смартфон)
4. Операційна … (система)
5. Електронна … (пошта)
6. Графічний … (редактор)
7. База … (даних)
8. Панель … (інструментів, задач)
9. Локальний … (диск)
10. Материнська … (плата)
11. Буфер … (обміну)
12. Зміни в існуючий текст … (редагування)

## **П’ята зупинка подорожі «Показуха»**

Кожна команда за допомогою міміки і жестів демонструє терміни, що використовуються в інформатиці. Глядачі мають їх відгадати.

Терміни: гра, звук, мишка, клавіатура, планшет, телефон, монітор, Інтернет.

**ІІ. Заключна частина**

* Бачу, що ви отримали задоволення від нашої подорожі до країни «Інформатика». Відрадно бачити вас веселими, кмітливими, радісними. Хочу відзначати злагоджену роботу команд, уміння спільно знаходити відповіді на поставлені питання. Ми живемо в інформаційному суспільстві, тому знання і вміння з інформатики вам обов’язково будуть потрібні у повсякденному житті. Бажаю всім успіхів!