

**План открытого итогового занятия  
в группе 1 год обучения  
объединения «Дизайн Web – сайтов»  
МБУДО "ГЦДТТ им. В.П.Чкалова" г.Казани**

**на тему «Приключения в стране «Информатика»**

Разработала: Меркутова Ирина Ивановна

Педагог дополнительного образования  
Объединения «Дизайн Web – сайтов»  
МБУДО "ГЦДТТ им. В.П.Чкалова" г.Казани

# "Приключения в стране "Информатика"

## Цели:

- развить творческую активность и познавательный интерес у учащихся к информатике и информационным технологиям;
- повторить и закрепить пройденный материал, выраженный в неординарных ситуациях;
- сформировать умения и навыки, которые носят в современных условиях общенаучный, общеинтеллектуальный характер;
- воспитать уважение к сопернику, умение достойно вести спор, волю к победе, умение работать в команде.

## Задачи:

- Воспитательная – развитие познавательного интереса, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.
- Учебная – повторение, обобщение и углубление основ понятий и определений.
- Развивающая – развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности.

**Оборудование:** компьютер.

**Место проведения:**

## План игры

- I. Вводное слово учителя.**
- II. Представление команд**
- III. Путешествие команд по пунктам-станциям**
- IV. Подведение итогов.**

## Ход игры

- I. Вводное слово учителя.**

*“Учиться можно только весело...*

*Чтобы переваривать знания,*

*Надо поглощать их с аппетитом”*

А. Франс

– Здравствуйте, ребята, сегодня у нас Путешествие в страну Информатики .

Для успешного проведения занятия-игры нужно сформировать одинаковые группы участников по несколько человек, например с помощью разноцветных карточек и выполнить задания:

- выбрать капитана,

- продумать название, используя первые буквы имен участников команды,
- продумать девиз команды.

Команды отправляются выполнять задания по пунктам - станциям. За выполнение этих заданий будут начисляться баллы. Выиграет та команда, которая наберет максимальное количество баллов.

Удачи вам!

## II. Представление команд.

### III. Путешествие команд по пунктам –станциям маршрута.

#### 1. Пункт № 1. "Творческий"

Используя любой графический редактор, разработать эмблему своей команды, в которой будет отражено название и девиз.

Максимальный балл – 10 баллов

#### 2. Пункт № 2- Конкурс "Закончи стихотворение"

За все правильные ответы и общее слово – 5 баллов.

На экране – слайды со стихотворениями. Учащимся по очереди читаются стихотворения, которые они должны закончить.

Вправо, влево, вверх и вниз  
 Выполняет без каприз.  
 Так и скачет как зайчишка  
 По экрану ловко ...МЫШКА

Не оставит без ответов,  
 Телевизор умный этот,  
 Задавай вопрос быстрей  
 И смотри-ка на ...ДИСПЛЕЙ

Как заправский эрудит  
 Он легко руководит  
 Вычислительным процессом  
 Ум компьютера – ...ПРОЦЕССОР

Чтобы мысль не потерять,  
 Нужно в файл всё записать,  
 А потом без всякой спешки  
 В папке сохранить на ...ФЛЕШКЕ

На вопросы даст ответ  
 Наш помощник – Интернет.  
 Письма быстро получаем,  
 К телефону подключаем  
 Вещь, известную не всем!  
 Называется ...МОДЕМ

Он решает все проблемы  
 И содержит микросхемы.  
 Для компьютера – как бог,  
 Лучший друг – ...СИСТЕМНЫЙ БЛОК

Вдруг на беленьком листочке  
 Появляться стали точки,  
 Строки выросли из слов.  
 Вот и текст уже готов.  
 Очень быстро, словно спринтер  
 На печать выводит ...ПРИНТЕР

Кнопочки на ней всегда  
 Нажимаем без труда.  
 Да и пальцам физкультура  
 Это вот – ...КЛАВИАТУРА





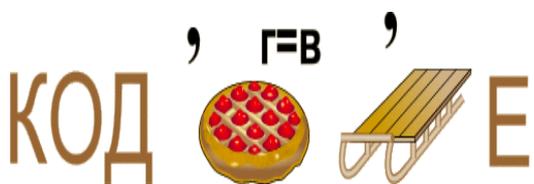
Ответ: таблица

Задание №6. (9 баллов)



Ответ: клавиатура

Задание №7. (9 баллов)



Ответ: кодирование

Задание №8. (10 баллов)



Ответ: шифрование

#### 4. Пункт 4. Конкурс «Кодирование»

а) Первая часть этого конкурса называется - «HTML-тестировщик».

Задача команд найти ошибки в предложенном коде, за каждую правильно найденную ошибку – 5 баллов.

`<html>`

`<head>`

`<title>Пример веб-страницы`

`</head>`

`<body>`

`</title>`

`<h1>Заголовок`

`<p>`

*Первый абзац.*

`<p>`

`</p>`

*Второй абзац.*

`</p>`

`</body>`

`<html>`

**Правильный код:**

`<html>`

`<head>`

`<title>Пример веб-страницы</title>`

`</head>`

`<body>`

`<h1>Заголовок</h1>`

`<p>`

*Первый абзац.*

`</p>`

`<p>`

*Второй абзац.*

`</p>`

`</body>`

`</html>`

## **Б) Вторая часть конкурса – «HTML-верстальщик»**

На последней станции мы должны с Вами создать страничку - сказку про один из только что разгаданных терминов компьютера.

Например:

`<html>`

`<head>`

`<title>Пример веб-страницы</title>`

`</head>`

`<body>`

`<h1>Мышка</h1>`

``

`<p>`

*Первый абзац сказки про мышку.*

</p>

<p>

*Второй абзац сказки про мышку.*

</p>

</body>

</html>

#### IV. Подведение итогов. Слово жюри.

Рефлексия: учащимся задаются вопросы:

Как вы считаете, насколько хорошо справились вы с заданиями, проблемными ситуациями.

Узнали ли вы что-то новое для себя?

Жюри подводит итоги путешествия, оценивая каждую команду.

#### V. Список использованной литературы

- <https://multiurok.ru/files/znai-informatiku.html> - мультурок
- <https://keepslide.com> – информатика
- <http://htmlbook.ru/> - самоучитель HTML