

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Центр детского технического творчества
Бугульминского муниципального района Республики Татарстан

Методическая разработка игры

«ПУТЕШЕСТВИЕ В КОПЬЮТЕРЛЭНД»

Разработала:
Просвиркина Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО
Центр детского технического творчества
Бугульминского муниципального района
Республики Татарстан

г. Бугульма, 2022

ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ В КОМПЬЮТЕРЛЭНД»

Цель: повысить уровень знаний учащихся по информатике; развивать творческие и интеллектуальные способности детей, интерес к изучению информатики, самостоятельность и настойчивость; воспитывать умение в группах, чувство ответственности.

Звучит музыка

Ведущий. Добрый вечер, дорогие ребята! Поздравляем всех, кто сегодня будет путешествовать вместе с нами по необыкновенной стране КомпьютерЛэнд! Чтобы попасть в неё, надо хорошо знать информатику. Именно поэтому в путешествие сегодня отправляются 2 команды, в составе которых самые лучшие знатоки информатики!

Итак, приветствуем первую команду. Капитан команды:

Приветствуем вторую команду. Капитан команды:

А наблюдать за нашим путешествием будут жюри:

Прежде чем отправится в путешествие, мы познакомимся с командами.

1 конкурс «Приветствие»

Членам команд необходимо было придумать название команды, эмблему и небольшое приветствие в любой форме.

Максимальное количество баллов за конкурс – 5 баллов.

2 конкурс «Разминка»

Ведущий. Первая остановка нашего путешествия – город Теоретик. Команды должны проявить солидарность к его жителям, ответив на теоретические вопросы из курса информатики. Какая из команд первая поднимет табличку, та и отвечает на вопрос. Если ответ неверный, то у другой команды появляется шанс ответить на вопрос правильно.

Вопросы:

1. Главнейшая кнопка на рабочем столе. (Пуск)
2. Графический редактор Microsoft Office. (Paint)

3. Современная ОС. (Windows)
4. Как называется современное универсальное устройство работы с информацией. (Компьютер)
5. Устройство вывода информации. (Монитор)
6. Устройство, которое бежит по столу и имеет 2 или 3 кнопки. (Мышка)
7. Клавиша, которой «включают» верхний регистр клавиатуры. (Shift)
8. Последовательность команд, которую выполняет компьютер в процессе обработки информации. (Программа)
9. Средство быстрого доступа к папкам и файлам. (Ярлык)
10. Какая клавиша удаляет символ слева от курсора? (Backspace)
11. Пиктограмма сохранения удалённых объектов. (Корзина)
12. Всемирная сеть (Интернет)
13. Что открывает кнопка Пуск. (Главное меню)
14. Небольшая, специально написанная программа, которая вредит.
(Вирус)
15. Устройство для ввода информации с бумаги. (Сканер)
16. Инсталляция – это... (Установка или удаление приложения)
17. Ручной манипулятор для компьютерных игр. (Джойстик)
18. Клавиша, которая делает буквы большими. (Caps Lock)
19. Программа, предназначенная для борьбы с компьютерными вирусами.
(Антивирус)
20. Клавиша для ввода команды в компьютер. (Enter)

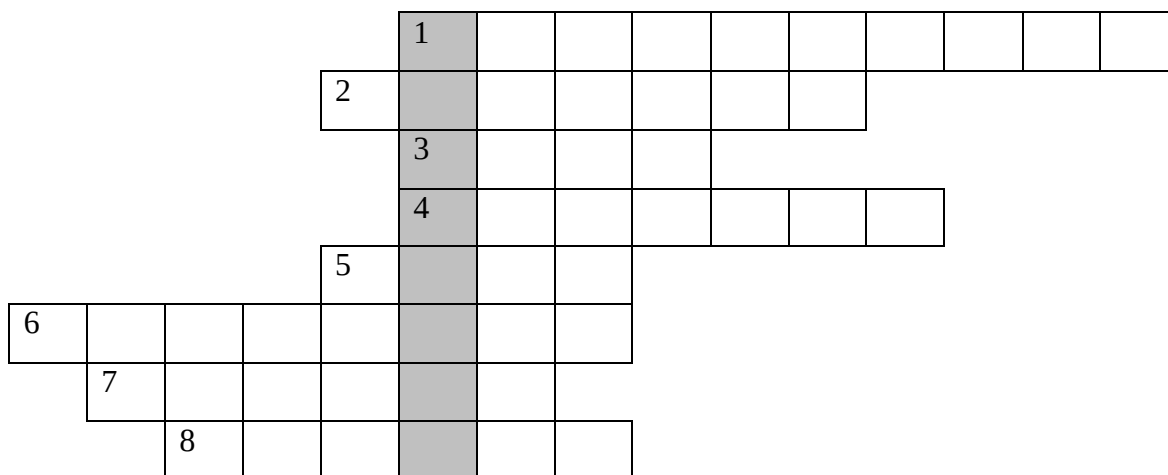
Ведущий. Готово ли жюри подвести итоги первых двух конкурсов?

3 конкурс «Кроссворд»

Ведущий. Оставив город позади, команды вновь отправляются в путь. И вот на их пути Ярмарка кроссвордов. Задача команд: разгадать кроссворд.

Максимальная оценка за кроссворд – 8 баллов.

Ответы к кроссворду: клавиатура, монитор, мышь, принтер, дюйм, джойстик, сканер, ксерокс.



1. Устройство, которое имеет больше 100 кнопок.
2. «Глаза» компьютера.
3. Маленькая, серенькая с хвостиком.
4. Печатающее устройство.
5. Единица измерения диагонали экрана.
6. Манипулятор для игр.
7. Устройство для передачи информации с бумаги в компьютер.
8. Множительный аппарат.

Во время решения кроссворда проводится

Игра со зрителями

Информатика – это очень молодая наука. Ей всего 60 лет. За это время она заполнила весь мир. Поэтому с некоторыми понятиями информатики вы уже давно знакомы. Значит, сможете отгадать загадки:

1. По ковру зверек бежит,
То замрет, то закружит,
Коврика не покидает,
Что за зверь, кто угадает? (Ответ: Компьютерная мышь)
2. В нём есть игры и соцсети,
Фильмы, почта, курс валют.
Есть все новости планеты,

В нём танцуют и поют. (Интернет)

3. В нём огромное число книг помещается,

Музыки и фильмов море.

Развивает и учит различным предметам

и рассказывает всему свету.

Легко руками открывается,

Как называется?

Это... (Ноутбук)

4 конкурс «Рисунок»

Ведущий. И вот участники подходят к волшебному лесу. Здесь команды решили отдохнуть и нарисовать окружающий пейзаж на память о путешествии.

Задание: рисунок рисует вся команда; каждый из пяти участников должен нарисовать фрагмент рисунка.

Максимальная оценка за рисунок – 5 баллов.

Ведущий. Готовы ли наши наблюдатели оценить 2 последних конкурса?

5 конкурс «Конкурс капитанов»

Ведущий. Наши команды приближаются к столице Компьютерлэнда – Windowsa. На этот раз на их пути возникла преграда – пропасть Вирус.

Мы знаем, что капитан – это сильный, смелый, волевой человек. Он обладает острым умом и быстрыми мыслями. Капитан должен найти выход из любой экстремальной ситуации. Поэтому именно капитан может помочь команде пройти через пропасть. А для этого капитану нужно за 1 минуту набрать как можно больше символов текста с помощью клавиатурного тренажёра.

Та команда, капитан которой наберёт наибольшее количество символов, попадёт в столицу первой и получит на счёт 3 балла, вторая по количеству набранных символов – 1 балл.

6 конкурс «Windows»

Ведущий. Наши команды успешно преодолели пропасть и попали в столицу Компьютерлэнда – Windows. Там они познакомились с её жителями: кнопкой Пуск, Пиктограммами Корзина и Мой компьютер, Программами Word и Paint. На память команды решили оставить жителям этой необыкновенной страны картотеку звёздных созвездий нашей планеты.

Итак, 1 участник из каждой команды должен нарисовать карту своего звёздного неба, используя программу Word.

Максимальная оценка за рисунок – 10 баллов.

Пока участники готовятся, я предлагаю вам посмотреть и оценить **творческие задания** наших команд. Максимальный балл – 10 баллов. Поддержим их аплодисментами.

Ведущий. Я предоставляю слово жюри для оглашения результатов путешествия.

Объявление результатов, награждение победителей

Ведущий. Подошло к завершению наше путешествие. Сегодня мы убедились, что среди нас есть очень много знатоков информатики. В будущем они будут развивать эту науку. Хочется пожелать команде победительнице и в дальнейшем старательно учиться, а команде, которая сегодня немножко отстала, советуем не расстраиваться неудаче, а пополнять свои знания.