

# Позакласний захід з інформатики

## "Подорож до Комп'ютерленду"



3, 4 класи



м. Теоретик



Ярмарок  
Народної мудрості



Чарівний ліс



Прітва Вірус

**Мета:** Підвищити рівень знань учнів з інформатики; розвивати творчі й інтелектуальні здібності дітей, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість, виховувати вміння працювати у команді, почуття відповідальності.

**Обладнання:** комп'ютери, презентація заходу, таблички «Відповідь готова», білети для подорожі, знаки і віршики з правилами поведінки, фломастери, клей, пазли «Пристрої ПК», файл «Ліс», файл «Народна мудрість говорить», файл «Стерті слова», протокол гри.

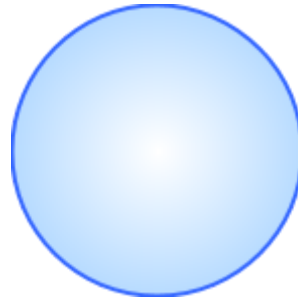
### Хід гри:

Добрий день, шановні друзі!



Вітаємо всіх, хто сьогодні подорожуватиме разом з нами незвичайною країною Комп'ютерленд! Щоб потрапити до неї треба гарно знати інформатику. Сьогодні вирушають дві команди четверокласників (третьокласників), а склад команд визначимо за білетами, які ви зараз отримаєте.

За правий стіл сідають учні, на білеті яких назва «Мишки-програмишки», а за лівий – «Розумні ноутбуки». (Додаток 1)



*Сьогодні ми побачимо –  
Хто швидший і спритніший,  
А також всі дізнаємось  
Хто тут найрозумніший!  
Нехай обом командам  
Удача посміхається,  
Сідайте всі зручненько,*

*Змагання починається!*

А оцінювати ваші знання та спостерігати за подорожжю буде наше вельмишановне журі у складі:

1. \_\_\_\_\_;
2. \_\_\_\_\_;
3. \_\_\_\_\_.

**I конкурс «Розминка»**

Перша зупинка нашої подорожі **місто Теоретик**. Команди повинні проявити солідарність з його жителями, відповівши на запитання **Мудрого монітора**.

Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Команда, що знає відповідь піднімає табличку **«Відповідь готова»**.

Отже, запитання:

1. А, Б, В, Г, Д і кома –  
Всім мабуть уже відома  
Така клавішна структура.  
Звісно ж це ... (*клавіатура*)
  
2. Я показую об'єкти,  
Фото-, відео проекти.  
Я не плеєр, не мотор,  
А звичайний ... (*монітор*)
  
3. Якщо є складна робота,  
Мусить бути лиш охота,  
Бо зі мною буде толк,  
Адже я – системний ... (*блок*)

4. Я не нишпорю в коморах,  
Не ховаюся по норах.  
Ковзаю по столу трішки,  
Бо комп'ютерна я ... *(мишка)*
5. Ця всесвітня мережа  
Скільки знає – просто жах!  
З нею вчись ти працювати –  
Теж багато будеш знати. (Інтернет)
7. Хто хоче щось запам'ятати –  
В блокнот свій може записати.  
Комп'ютер теж немов блокнот –  
Не має з пам'яттю турбот.  
А як називають комп'ютер-блокнот? (Ноут-бук)
9. Якщо треба знову й знову  
Вести з комп'ютером розмову,  
Є помічник – «тваринка» в нас,  
Що допоможе нам всяк час. (Миша)

10. Промені і сонце-коло  
Намалюємо ми скоро.  
Творчий маю я характер,  
Бо графічний я ... *(редактор)*

*Правильна відповідь – 1 бал.*

А зараз дізнаємося оцінки за перший конкурс.

## II конкурс «Правила поведінки»

У Комп'ютерленді обов'язково треба знати та виконувати правила поведінки і ТБ.

Ви знаєте їх, діти?

А виконуєте?

Давайте перевіримо.

Кожна команда отримує набір карток «Правила поведінки і ТБ» (*Додаток 5*), їх необхідно розкласти на дві групи:

1. **ПРАВИЛЬНО** (де на зображеннях учні виконують правила).
2. **НЕПРАВИЛЬНО** (де на зображеннях учні не виконують правила).

*Максимальна оцінка – 5 балів.*

Молодці, діти. Давайте дізнаємося результати конкурсу. Слово надається журі.

## III конкурс-естафета «Народна мудрість говорить»

(практично)

Залишивши місто, команди знову вирушають в дорогу. І от на їхньому шляху **Ярмарок Народної мудрості**.

**Задача:**

1. З розсипаних слів зібрати прислів'я чи приказку.
2. Передати естафету іншому учневі.
3. Таким чином зібрати три прислів'я.
4. Продемонструвати виконане завдання.

*Правильно зібране прислів'я – 1 бал.*

**Файл «Народна мудрість говорить» (Додаток 6):**

Конкурс «Народна мудрість  
говорить...»  
приятель. Дурний  
не  
голові язик

багатство.  
— Книга  
найбільше

а вдома  
Всюди  
добре,  
найкраще.

**Відповіді:** Дурний язик голові не приятель. Книга – найбільше багатство. Всюди добре, а вдома найкраще.

Оголошення результатів конкурсу.

#### **IV конкурс «Пазли»**

Команда отримує по 6 пазлів з теми «Пристрої ПК». (Додаток 7)

##### **Завдання:**

1. Необхідно зібрати пазли на швидкість.
2. Вказати, які функції виконують пристрої, зображені на пазлах.

*Правильно зібраний пазл і вказана його функція – 1 бал.*

Учасники готові? Почали.

Чи готове наше журі оцінити 2 останні конкурси?

Оцінки журі за конкурс.

#### **V конкурс «Яку інформацію отримує Петрик?»**

Наші команди наближаються до столиці Комп'ютерленду – Windows. Цього разу на їх шляху з'явилася перепона – прірва Вірус. Щоб її подолати, треба заповнити картку-завдання «Яку інформацію отримує Петрик?»

*Максимальна оцінка – 5 балів (по одному балу за правильну відповідь).*

**Файл «Яку інформацію отримує Петрик?» (Додаток 9)**

Яку інформацію отримує  
Петрик?



**Відповіді:** 1) смакову, 2) звукову, 3) зорову, 4) нюхову, 5) тактильну.

## VI конкурс-естафета «Стерті слова»

Наші команди успішно подолали прірву та потрапили до столиці Комп'ютерленду – Windows. Там вони познайомилися з його жителями: Кнопкою Пуск, Піктограмами Кошик та Мій комп'ютер, Програмами Word та Paint. А щоб доказати це, фони зараз виконують завдання «Стерті слова».

**Задача:**

1. Замість ... написати потрібний термін з інформатики.
2. Передати естафету іншому учневі.
3. Таким чином виконати п'ять завдань.
4. Продемонструвати.

Увага, почали!

*Правильно підібраний термін – 1 бал.*

**Файл «Стерті слова» (Додаток 10):**



# "СТЕРТІ СЛОВА"

1. Системний ...
2. Мої ...
3. Лазерний ...
4. Робочий ...
5. Графічний ...

**Відповіді:** 1) блок, 2) документи, 3) диск, 4) стіл, 5) редактор.

## VII конкурс «Малюнок» (практично)

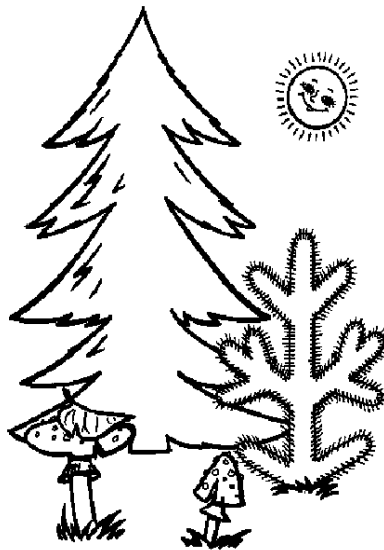
І от учасники підходять до чарівного лісу. Тут команди вирішили відпочити та намалювати оточуючий пейзаж на згадку про подорож.

### **Завдання:**

1. Відкрити файл «Ліс», що знаходиться за адресою *Робочий стіл/4 (3) клас*.
2. Розфарбувати малюнок лісу (розфарбовує один учасник).
3. Домалювати ліс (кожен з учасників має намалювати ще по одному фрагменту лісу (дерева, траву, птиць, небо, хмари, дощ та інше).
4. Зберегти малюнок у своїй Робочій папці.
5. Роздрукувати малюнок на принтері.

*Максимальна оцінка за малюнок – 5 балів.*

### **Файл «Ліс» (Додаток 8):**



Я надаю слово журі для оголошення результатів подорожі.

*(Оголошення результатів змагань)*

## **НАГОРОДЖЕННЯ КОМАНД.**

Підійшла до завершення наша подорож. Сьогодні ми переконалися, що й серед вас є дуже багато знавців інформатики. У майбутньому ви будете розвивати цю науку. Отже, хочеться побажати команді-переможниці і надалі старанно вчитися, а команді, яка сьогодні трішечки відстала, радимо не перейматися невдачею, а поповнювати свої знання.

**ДО НОВИХ ЗУСТРІЧЕЙ!**