

Дерябина Светлана Борисовна

*Государственное казенное образовательное учреждение для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, «Карпинский детский дом»
Свердловская область, г. Карпинск*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ОТКРЫТОМУ МЕРОПРИЯТИЮ “КОМПЬЮТЕР И Я – ВЕСЕЛЫЕ ДРУЗЬЯ”

Мероприятие проводится с воспитанниками детского дома, поэтому, при подготовке конкурсов, учитывается разноуровневое интеллектуальное развитие, а также возможное девиантное поведение детей.

В начале мероприятия с воспитанниками проводится вводная беседа, в ходе которой их необходимо нацелить на соревновательную деятельность.

Затем проводится жеребьевка, в ходе которой воспитанники делятся на четыре команды, и устанавливается порядок ответов на вопросы участниками команды.

За верные ответы на вопросы, предложенные в ходе первого этапа, отвечающая команда получает балл. Если ответ не верный, то ответ на него переходит к другой команде, за который, в случае правильного ответа присуждается 0,5 балла и возможность ответить на следующий вопрос. В заключение первого этапа, команда, набравшая наибольшее количество баллов считается победителем первого конкурса.

Во время второго конкурса, каждая из команд, в программе Paint, создаёт рисунок “Чудесный домик”. В ходе создания члены команды советуются и предлагают свои идеи. Отпечатанные рисунки предлагаются для



оценивания членам жюри. По итогам второго конкурса так же выбирается победитель.

В ходе заключительного этапа каждая группа получает “Конверт участника”.

Именно в рамках мотивированной соревновательной деятельности в игровой форме происходит раскрытие содержания информационных компьютерных терминов, не входящих в базовый школьный курс информатики, но знакомые детям из ежедневной практики индивидуальной работы с компьютером. Задания подобраны таким образом, что отвечая на вопросы, воспитанники должны логически мыслить и находить не стандартные решения. Таким образом, повышается уровень личных знаний каждого участника.

В ходе данного мероприятия дети сталкиваются с различными направлениями современной информатики: основными понятиями и терминологией, растровой компьютерной графикой, однако материал оформлен в юмористической форме и адаптирован к школьному возрасту.

Проводятся конкурсы:

- конкурс “Веселые пятнашки”;
- конкурс “Чудесный домик”;

С целью разгрузки внимания и сохранения интереса конкурсы перемежаются демонстрацией графической выставки “Компьютерный АРТ-юмор”, вредными компьютерными советами.

Итоги викторины подводятся при подсчете членами жюри баллов, выставленных в соответствие с критериями оценивания, описанными в “Листах оценивания”.



Завершительным этапом мероприятия является раздача «Конвертов участников», раскрывая которые воспитанники отвечают на четыре вопроса:

1. Какой из трех этапов мероприятия мне понравился больше всего?
2. Что нового я узнала на этом мероприятии?
3. Чем бы я хотел заниматься на занятиях?
4. Хочу ли я продолжить обучение в компьютерном кружке?

Все участники получают грамоты участников (победителей) и сладкие призы.

Цель мероприятия: формирование информационной культуры, развитие коммуникативных способностей воспитанников, создание позитивного отношения к работе в группе и желание дальнейшего изучения компьютерных технологий как средства успешной социализации в будущем.

Задачи мероприятия:

- показать возможности применения информационных технологий в деятельности человека;
- посредством игровых моментов рассмотреть некоторые теоретические вопросы, входящие в базовый курс информатики;
- повысить самооценку воспитанников;
- помочь в процессе становления коммуникативных возможностей воспитанников.

СТРУКТУРА МЕРОПРИЯТИЯ

1. Вводная беседа;
2. Жеребьёвка;
3. Конкурс “Веселые пятнашки”;



4. Демонстрация графической выставки “Компьютерный АРТ-юмор” (жюри подсчитывает баллы команд за предыдущий конкурс);
5. Конкурс “Чудесный домик”;
6. Вредные компьютерные советы (жюри оценивает работы воспитанников, выполненные в программе Paint);
7. Раздача командам “Конвертов участников”;
8. Подведение итогов мероприятия – награждение победителей.

Примечание: презентация, которая используется для проведения мероприятия, является авторской работой педагога дополнительного образования по информатике Дерябиной С.Б.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Вводная беседа.

Здравствуйте. Рада приветствовать всех вас. Сегодня мы посмотрим, где и как человек может использовать компьютер в своей жизни. А чтобы нам было интереснее это делать, проведем несколько конкурсов.

Чтобы было интереснее соревноваться, давайте поделимся, путем честной жеребьевки на команды. У меня есть шляпа, в которой находятся нарезанные полоски картона разного цвета. Всего у нас будет четыре команды, поэтому, в шляпе полоски картона красного, синего, зеленого и оранжевого цвета. Пожалуйста, подходите и вытягивайте свою полоску.

Жеребьевка (запуск презентации).

Замечательно, теперь мы определим капитанов команд, которые подойдут ко мне, чтобы вытащить номерки с порядковым номером команды. Согласно этому номеру вы будете отвечать на вопросы. Если вы не правильно ответите, то возможность ответить на этот вопрос перейдет к следующей команде, за правильный ответ команде присуждается 1 балл, за



ответ на повторный вопрос 0,5 баллов и возможность ответить на следующий вопрос. Вопросы на игровом поле отмечены цветом вашей команды.

Далее: переход к первому этапу мероприятия. Управление презентацией и переход между конкурсами и демонстрациями происходит по гиперссылкам.

Первый этап конкурс “Веселые пятнашки”.

Суть этого конкурса такова: дети делятся на четыре команды, каждой команде, в процессе жеребьевки присваивается цвет и порядковый номер. На экране проецируется таблица, оформленная в виде разноцветных квадратиков с гиперссылками на соответствующие вопросы. Вопросы озвучиваются педагогом по информатике. Ответы сопровождаются картинками, подобранными по смыслу, что помогает поддерживать интерес и юмористический настрой участников. Конкурс состоит из 40 вопросов, на каждый цвет команды по десять вопросов. Команда, правильно ответившая на свой вопрос, получает балл, если ответ не верен, то ответ переходит к другой команде и за него, в случае правильного ответа команда получает 0,5 баллов и возможность ответить на следующий вопрос цвета своей команды. Баллы за ответы командам выставляются членами жюри в специальных Листах оценивания. Во время подсчета баллов членами жюри воспитанникам показывается *Демонстрация графической выставки “Компьютерный АРТ-юмор”* (запуск по гиперссылке на раздел “Компьютерный АРТ-юмор”).

Демонстрация графической выставки “Компьютерный АРТ-юмор”

Несколько картинок по компьютерной тематике, скаченных из Internet (на сайтах, где копировались картинки авторы изображений не были указаны).

Второй этап конкурс “Чудесный домик”.

Педагог по информатике:

- Ребята, сейчас каждая из команд должна за десять минут создать в программе Paint картинку домика. Вы можете использовать любые цвета и фигуры при создании своего рисунка. Советоваться между собой, но так, чтобы не мешать другим командам. Потом мы отпечатаем ваши рисунки и предложим уважаемому жюри для оценивания. Пожалуйста, приступайте.

Суть этого конкурса: в данном конкурсе воспитанники должны создать в программе Paint за 10 минут рисунок. Чем больше фигур использовалось в создании рисунка, гармоничнее подобраны цвета, форма и содержание, а так же слаженнее работала команда, тем выше оценивается рисунок. Критерии оценивания изложены в Листах оценивания.

Во время подсчета баллов членами жюри воспитанникам показываются **Вредные компьютерные советы** (запуск по гиперссылке на раздел “Вредные советы”).

Члены жюри, в соответствии с критериями, представленными в оценочных листах, выставляют баллы за представленные рисунки.

Вредные компьютерные советы

С целью разнообразить виды деятельности участников викторины их вниманию предлагаются вредные компьютерные советы. Следует отметить, чтобы сформировать у воспитанников бережное отношение к компьютерной технике, а также заострить внимание на самых распространенных ошибках пользователей педагог должен комментировать предлагаемые вредные советы, указывая на ошибки и неверное обращение с техникой. Чтобы не перегрузить внимание детей, на слайдах демонстрируются 3 вредных совета.

Третий этап раздача “Конвертов участников”

В ходе этого этапа, воспитанники поочередно раскрывают каждый из четырех листов, скрепляющих конверт, отвечая на вопросы, напечатанные на внутренней стороне конверта. В центре конверта находится сладкий



приз, предназначенный для всех участников команды, что является приятным сюрпризом, для детей и помогает сохранить позитивный настрой до конца всего мероприятия.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ МЕРОПРИЯТИЯ

В заключение мероприятия членами жюри озвучиваются результаты конкурсов и выдаются призы командам-победителям.

Приз за конкурс “Веселые пятнашки” _____;

Приз за конкурс “Чудесный домик”; _____;

Приз за самую дружную команду; _____;

Приз за умение поддержать друг друга; _____;

Всем участникам выдаются грамоты за участие.

