**Краткая аннотация работы:**

Данная разработка представляет собой внеклассное мероприятие, которое проводится среди обучающихся 5 класса, обучающихся с применением дистанционных образовательных технологий. Занятие проходит в форме игры – путешествия по стране «Информатика». Мероприятие проводится в рамках недели информатики.

Освоение материала происходит с использованием сервиса

Web 2.0 LearningApps.org. В процессе проведения мероприятия осуществляется консультирование ребенка в режиме on-line по вопросу работы в данном сервисе. Материал занятия соответствует индивидуальным и возрастным особенностям ученика.

**Тема:** «Путешествие в страну «Информатика».

**Вид занятия**: внеклассное мероприятие.

**Класс**: 5.

**Тип доставки учебного материала**: <https://learningapps.org/myapps.php>,

через Skype.

**Задачи мероприятия:**

Образовательные:

• обобщить знания о компонентах ПК;

• проверить умение учащегося работать с текстовым редактором.

Воспитательные:

• воспитание умения рационально организовывать свою работу;

• воспитание эстетики работы.

Развивающие:

• развитие внимания, наблюдательности, памяти, творческого

мышления;

• развитие умения анализировать и сравнивать;

• развитие интереса к изучаемому предмету.

**Время реализации занятия**: 40 минут.

**Ход занятия.**

1. **Организационный момент.**

(Ученик и учитель выходят в Интернет, через Skype учитель приветствует ученика).

1. **Сообщение темы и цели.**

Сегодня мы проводим игру «Путешествие в страну «Информатика» для того, чтобы вспомнить и определить насколько хорошо, ты усвоил понятия, связанные с информатикой.

Наш путь по стране «Информатика» будет проходить на виртуальном паровозике, и в пути совершим 7 остановок, на которых ты сможешь набрать баллы и в зависимости от их количества получить оценку.

Ты получишь «Карту путешествия», на которой будешь проставлять свои баллы, полученные за задания, выполненные во время путешествия. (Приложение 1).

Занимай своё место в виртуальном паровозике, поехали.

Cегодня будем работать на сайте <https://learningapps.org/myapps.php>

Входи в свой аккаунт (ученик вводит логин и пароль).

1. **Работа по теме занятия.**

***1) 1 остановка – «Безопасная».***

На этой остановке мы вспомним основные правила поведения и технику безопасности в кабинете информатики.

Найди в своем аккаунте приложение «Правила поведения и ТБ в кабинете информатики».

Задание: Прочитайте вопросы и выберите нужный ответ.

1. Что необходимо сделать перед уроком?

- пройти на своё место, приготовиться к уроку, выключить сотовый;

-пройти на рабочее место, включить компьютер;

-проверить комплектность ПК;

- быстро забежать в класс и ждать дальнейших указаний учителя.

2. Можно ли класть тетради, книги и диски на монитор и клавиатуру?

- можно только на клавиатуру;

- можно;

- нельзя;

- можно только на монитор.

3. Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- да, только в том случае, если сильно хочется есть или пить;

- нет;

- да.

4.Во время работы ученик должен:

- бесцельно бить по клавишам клавиатуры;

- самим устранять неисправности в работе компьютера;

- обращаться бережно с техникой;

- периодически разбирать системный блок.

5. На каком расстоянии от монитора должен работать ученик?

- меньше 40 см;

- 90-110 см;

- 15 - 20 см;

- 50 – 70 см.

6. Что разрешается учащемуся в кабинете информатики только с разрешения учителя?

- передвигаться по кабинету во время урока;

- сдвигать с места монитор и системный блок;

- класть что-либо на клавиатуру

7. Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые:

- 45 минут;

- 25 минут;

- 1 час;

- можно не делать.

8. При появлении запаха гари нужно…  
-прекратить работу, сообщить учителю (в домашних условиях родителям);

- бежать за водой и огнетушителем чтобы предотвратить дальнейшее возгорание;

- быстро убежать из кабинета;

- не обращать внимания.

9. Разрешается ли касаться экрана монитора?

- только на перемене;

- разрешается только с разрешения учителя;

- разрешается;

- нет.

10. Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры? - углекислотным или порошковым;

- воздушно-пенным;

- пенным;

- воздушным.

11. При входе посетителей учащиеся должны…  
- крикнуть «Здравствуйте!!!»;

- сидеть на месте;

- спокойно поздороваться с гостем;

- подняться и поприветствовать гостя

12. При каких условиях можно работать за компьютером?

-при недостаточном освещении и нормальном самочувствии;

- при хорошем освещении и плохом самочувствии;

- при хорошем освещении и нормальном самочувствии;

- при плохом самочувствии.

13. Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?  
- прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;

- немедленно покинуть компьютерный класс;

- выключить компьютер и покинуть здание;

- делать то, что делают остальные.

14. Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

- покинуть кабинет;

- оставить все как есть;

- привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, сдать учителю все материалы.

15. Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

- спросить у друга о дальнейших действиях;

- да, если учитель дал такое указание;

- да;

- нет.

Отметь в «Карте путешествия» количество вопросов, на которые ты верно дал ответ.

(Ссылка на задание <http://LearningApps.org/661760> )

***2) 2 остановка – «Компьютерная».***

На данной остановке вспомним назначение основных устройств компьютера.

Найди в своем аккаунте интерактивное упражнение «Найди пару» и выполни это задание.

Задание: Каждой картинке поставь в соответствие описание.

Отметь в «Карте путешествия» количество вопросов, на которые ты верно дал ответ.

(Ссылка на задание <http://LearningApps.org/647461>)

***3) 3 остановка – «Клавиатурная».***

А сейчас отвлечемся от данного сайта и поработаем устно.

На остановке «Клавиатурная» вспомним назначение основных служебных клавиш на клавиатуре компьютера и проверим, насколько хорошо ты их знаешь.

Вопросы:

* для записи заглавных букв и знаков над цифрами (Shift);
* для перехода на новую строку (Enter);
* удаление символа слева от курсора (Backspace);
* удаление символа справа от курсора (Delete);
* печать только заглавных букв (CapsLock);
* перевод курсора в начало строки (Home);
* перевод курсора в конец строки (End);
* выход из текущего режима (Esc).

Молодец, ты вспомнил назначение клавиш, а теперь - едем дальше.

Отметь в «Карте путешествия» свои достижения.

***4) 4 остановка – «Кроссвордная».***

Усаживайся поудобнее, продолжаем наше «Путешествие». Поехали!

На этой остановке вам нужно вспомнить назначение и основные элементы рабочего стола компьютера.

Задание: Отгадай кроссворд. Чтобы посмотреть определение слова, которое надо вписать в клетки, щелкни по соответствующей цифре.

1. Как называется пространство экрана ограниченное рамкой? (Окно)
2. С помощью какой кнопки вызывается Главное меню? ( Пуск)
3. Что получится при рисовании овала с нажатой клавишей Shift? (Круг)
4. Устройство вывода информации, без которого пользователь оказывается "слеп? ( Монитор)
5. Отблеск на экране монитора. (Блик)
6. Элемент управляемый мышью, который видим на экране монитора. (Курсор).
7. Чем управляется мышь? (Рука)
8. Результат работы в графическом редакторе (Рисунок)
9. Носитель информации, на который записывают программы для хранения, лазерный ... (Диск)
10. Описание последовательности шагов решения задачи… (Алгоритм)
11. Фигура, которая рисуется с помощью графического редактора (Овал)
12. Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора информации. (Мышь)
13. Одна из возможных форм курсора. (Стрелка)

Отметь в «Карте путешествия» количество вопросов, на которые ты верно дал ответ.

(Ссылка на задание <http://LearningApps.org/684284>).

***5) 5 остановка «Физминутная».***

Отойди от компьютера и сделай зарядку для глаз

В руки вы снежки возьмите,   
И на них вы посмотрите.   
А теперь их поднимите   
Вверх, на них вы посмотрите.   
Вниз снежки вы опустите,   
И опять на них взгляните.   
Снежок вправо,   
Снежок влево.   
"Нарисуйте” круг умело.   
Снежок близко, вот вдали,   
Ты внимательно смотри.   
Вот такой у нас снежок,   
Улыбнись ему, дружок.

***6) 6 остановка «Угадайкина».***

Продолжаем работать с сайтом, где расположены интерактивные упражнения для нашего путешествия.

Сейчас поиграем в игру «Виселица». Тебе надо угадать слова по теме нашего занятия. В противном случае – повесят кукольного героя.

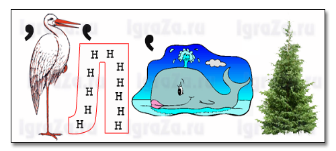
1. «Почерк» компьютера. (Шрифт).
2. Все сведения, которые мы получаем.(Информация).
3. Рисунки, картинки, изображения, фотографии – это… (графика).
4. Шифрование информации. (Кодирование).
5. Устройство для вывода информации. (Монитор).
6. «Мозг» компьютера. (Процессор).
7. Устройство для ввода графической информации в память компьютера. (Сканер).
8. Единица информации, о которой известно, что она состоит из 8 более мелких единиц. (Байт).
9. Наука об информации. (Информатика).
10. Оно есть как у файла, так и у человека. (Имя).
11. Значок, который перемещается по экрану, следуя за перемещением мыши. (Курсор).

Отметь в «Карте путешествия» количество вопросов, на которые ты верно дал ответ.

(Ссылка на задание <http://LearningApps.org/display?v=p6xmcu55t>)

***7) 7 остановка «Ребусная».***

На данной остановке мы должны разгадать ребусы. Слова – отгадки мы запишем в кроссворд.

(Ссылка на задание <http://LearningApps.org/693135>).

Заполненный кроссворд имеет такой вид:

к

о

**м**

п

ь

ю

т

е

р

**о**

р

с

у

к

**л**

о

п

с

и

н

и

т

е

л

ь

м

д

е

л

ь

е

р

е

п

**д**

ч

а

н

а

х

и

е

с

**ц**

о

р

п

е

с

о

р

р

**о**

а

н

**е**

р

Какое ключевое слово получилось? (Молодец).

**IV**. **Подведение итогов игры.**

Отметь в «Карте путешествия» количество вопросов, на которые ты верно дал ответ. (Ученик подсчитывает количество верных ответов. Если ребенок дал не менее 75% правильных ответов, то ему ставится оценка «5».)

Игра закончилась. Спасибо за работу!

Ну, а теперь возвращаемся домой!

Вот и закончилось сегодня наше маленькое путешествие в удивительную страну под названием «Информатика». В процессе нашего виртуального путешествия ты сделал 7 остановок, ты показал свои знания и умения в различных областях информатики.

**V.Выход из программы Skype.**

**Приложение 1.**

**«Карта путешествия».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название остановки | Количество вопросов | Количество правильных ответов |
| 1.«Безопасная» | 15 |  |
| 2.«Компьютерная» | 8 |  |
| 3.«Клавиатурная» | 8 |  |
| 4.«Кроссвордная» | 13 |  |
| 5. «Физминутная» | - | - |
| 6.«Угадайкина» | 11 |  |
| 7.«Ребусная» | 7 |  |

**Список использованной литературы.**

1. Анохина Е.В. «Методика проведения уроков информатики элементами занимательности». - 3с.
2. Зубрилин А.А. Занимательные задачи и ребусы в обучении информатике // Информатика в школе (приложение к журналу «Информатика и образование». 2007. №3 - 65 с.
3. Юматова О.Е. Использование занимательных задач в процессе обучения информатике / http://festival.1september.ru
4. <https://learningapps.org/myapps.php>