**Внеклассное мероприятие по информатике для учащихся 2 класса:**

**Путешествие в страну "Информатика"**

**Цель:** вызвать интерес детей к информатике, развивать творческие способности, логическое мышление, воспитывать любовь к информатике.

**Формируемые универсальные учебные действия:**
*Регулятивные:* владеют базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающие существенные связи и отношения между объектами и процессами.
*Познавательные:* извлекают информацию в разных формах (текст, иллюстрации и т. д.)
*Коммуникативные:* умеют слушать собеседника и вести диалог; признают возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою тоску зрения и оценку событий.
**Планируемые результаты образования:**
*Предметные:* применяют на практике знания, полученные на уроках.
*Личностные:* осознают важность исполнения роли хорошего ученика, необходимость учебы и познание нового.

**Форма работы:** фронтальная, коллективная, индивидуальная.
**Оборудование:** проектор, презентация, раздаточный материал, задания на компьютере.

Ход мероприятия

1. Открытие

Внимание! Внимание! Внимание!

Приглашаем всех мальчишек и девчонок отправиться вместе с нами в веселую страну "Информатика". Не забудьте взять с собой быстроту мысли, находчивость, смекалку, сообразительность.

Тем, кто учит информатику,

Тем, кто учит информатике,

Тем, кто любит информатику,

Тем, кто еще не знает,

Что может любить информатику,

Посвящается наше путешествие.

1. Приветствие команд (название команд, капитан).

Сейчас мы с вами разделимся на две команды.

Придумайте в течение 30 секунд название команды. Жюри будут наши учителя!

Уважаемые жюри, запишите названия команд.

1. Конкурс "Получение информации. Веселая азбука "

Каждой команде выдается лист, на котором нужно написать как можно больше слов, связанных с информатикой.

Затем как только время закончилось, лист отдается жюри.

1. Конкурс "Конструирование”. (на доске)

Представьте, что вы теперь конструкторы и вам необходимо «собрать» рисунок, перетаскивая его части на свои места.

Побеждает тот, кто быстрее соберёт рисунок и правильно!!!



1. Конкурс «Запоминалка».

Я показываю вам картинки в течение 30 секунд, вы их рассматриваете, а потом по памяти должны записать словами этих предметов. Победит тот, кто больше вспомнит предметов и запишет их.

1. Конкурс «Закончи стихотворение».

Командам по очереди читаются стихотворения, которые они должны закончить. За правильный ответ команда получает 1 балл.

Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,

Ну а на коробке - Две или три кнопки.

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть ... **М Ы Ш К А**.

А теперь, друзья, загадка!

Что такое: рукоятка,

Кнопки две, курок и хвостик?

Ну конечно, это ...**ДЖОЙСТИК**

Компьютер будет молчалив,

Коль нет с ним рядом дев таких.

А если есть, он говорит,

Поет, играет и пищит.

Стоят над ним в сторонке

Близняшки две … **КОЛОНКИ**

Словно смелый капитан!

А на нем - горит экран.

Яркой радугой он дышит,

И на нем компьютер пишет

 И рисует без запинки Всевозможные картинки.

Наверху машины всей

 Размещается ... **Д И С П Л Е Й**.

По клавишам прыг да скок - Бе-ре-ги но-го-ток!

Раз-два и готово - Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура-

Это вот - ... **К Л А В И А Т У Р А**.

Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

 И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке –

Напечатает картинку

Ловкий мастер Струйный ...

**П Р И Н Т Е Р.**

1. Конкурс капитанов «Коварная почта».

Сейчас я раздам капитанам каждой команды по конверту. В каждом есть задание, кто быстро и правильно его выполнит, та команда и победит!

Как только выполните задание, свои конверты отдаете жюри.

1. Перед вами фигура, составленная из 17 спичек. Вы видите в ней 6 одинаковых квадратов. Задача состоит в следующем: нужно убрать 5 спичек, не перекладывая остальных, так, чтобы осталось всего 3 квадрата.
2. В решетке из спичек нужно так убрать 4 спички, не трогая остальных, чтобы осталось 5 квадратов.



Ответ:

Ответ:

12.Подведение итогов.

Жюри подсчитывает количество баллов. Включается музыкальная пауза.

Награждение команд грамотами.

Жюри на грамотах подписывают 1 или 2 место!