

Внеклассное мероприятие по информатике

Цель: закрепить пройденный материал по теме «Моделирование» через творческую деятельность учащихся.

Задачи

- Повторить пройденный материал по данной теме.
- Закрепить материал творческими заданиями.
- Развить внимание, творческие способности учащихся, а также способность работать в группе.
- Простимулировать интерес учащихся к предмету.

1. Повторение.

Вопросы для повторения:

- 1) Что такое моделирование?
- 2) Что такое модель?
- 3) Какие бывают модели? Приведите примеры.
- 4) На какие три группы делятся информационные модели? Приведите примеры.

2. Внимание – сила! (3 мин.)

Найдите и запишите все модели, которые вы видите в классе, перечислите существенные признаки моделей.

Ответ необходимо дать в виде:

модель – реальный объект, признаки.

3. Мастерская (5 мин.)

Творчески проявите свою фантазию в умении изготовить модели объектов своими руками.

Создайте как можно больше натуральных и информационных моделей из подручных материалов.

Для первой команды – к объекту «Самолет», для второй команды – к объекту «Корабль».

4. Компьютерные гении (7 мин.)

«Что такое компьютерная модель?»

Создайте как можно больше компьютерных моделей.

Для первой команды – к объектам «Автомобили», для второй команды – к объектам «Цветы».

5. Исполнитель «Командир» (3 мин. на каждую команду)

Задача командира: по наведениям членов своей команды нарисовать информационную модель закрытыми глазами.

Задача остальных ребят из группы: правильно давать команды командиру. По истечению времени командир должен узнать объект и дать ему точное название.

Команды исполнителя «Командир»:

- Нарисуй круг.
- Нарисуй квадрат.
- Нарисуй ... (можно назвать любую геометрическую фигуру).
- Подними руку.
- Опусть руку.
- Влево (вправо, вверх, вниз).
- Стоп.
- Можно использовать прилагательные (маленький, большой и др.)

6. Воображалы (6 мин. на каждую команду)

Команды по очереди изображают объекты с помощью мимики, жестов. Задействованы должны быть все учащиеся.

- изобразите переполненный автобус, который едет по ухабистой дороге;
- воздушный шар, который наткнулся на колючку и лопнул;
- распускающийся благоухающий цветок;
- весёлый паровозик.
- яростного дракона.

7. Фантазёры (5 мин.)

Творческое задание.

Группам предлагается создать свою модель к реальному объекту.

Требования к модели: оригинальность, наличие существенных элементов, актуальность, объёмность, целостность.

8. Подведение итогов.

Составьте синквейн к словосочетанию «Внеклассное мероприятие», которое имеет отношение к проведенному мероприятию.