Подготовила разработку

Войтенкова Светлана Константиновна,

учитель начальных классов,

ГУО “Ровковичский ясли- сад – средняя

школа Чечерского района”

**Опобликовано в журнале**

**“Пачаткова школа”,**

**№5, 2015**

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

**«Я с компьютером дружу – время с пользой провожу»**



2017

**Тема: «Я с компьютером дружу – время с пользой провожу»**

Цель: Формирование разумного отношения к современным технологиям и умению использовать возможности компьютера во благо себе.

Задачи:

- повторить и закрепить знания учащихся об устройстве компьютера;

- информировать детей о пользе и вреде компьютера;

- развивать логическое мышление, познавательный интерес, творческие способности обучающихся;

Оборудование: компьютер, проектор, электронный тренажёр «Таблица умножения» ( диск №6(46) «ПШ» №6, 2014)

**Ход мероприятия**

**Учитель**. На части не делится солнце лучистое

И вечную землю нельзя поделить.

Но искорку счастья луча золотистого

Ты можешь, ты в силах друзьям подарить!

**Учитель**. Ребята, я улыбнусь вам, а вы улыбнитесь друг другу. Улыбка может согреть других своим теплом, показать ваше дружелюбие и улучшить всем настроение. Говорят, что хорошее настроение всегда помогает справиться с любой задачей и добиться хороших результатов.

Люди всегда старались облегчить свою жизнь, в том числе и в плане умственной деятельности, и это не так уж плохо. Ведь в процессе поиска появляются на свет замечательные изобретения. Одно из них – персональный компьютер. Без него невозможно представить себе современный мир, иногда кажется, что компьютеры проникли всюду. Поэтому, кроме умения читать и писать сегодняшний школьник должен осваивать еще одну разновидность грамотности – компьютерную.Проводя с компьютером, так много времени, вы наверно должны знать устройство компьютера, правила работы с ним, как не навредить своему здоровью, работая за компьютером. И сегодня мы это выясним, а заодно определим Знатока компьютера. Я подготовила несколько конкурсов. За правильные ответы вы будете получать жетоны. По наибольшему количеству заработанных жетонов в конце мероприятия мы определим победителя.

**Инсценировка, подготовленная учащимися**

*Володя играет за компьютером. Входит бабушка с дневником.*

Бабушка: Внучек, за что же ты двойку получил по математике?

Володя: Да за примеры!

Бабушка: Как же так? Все домашние задания на 10 делаешь, а тут вдруг 2?

Володя: Да я дома все на калькуляторе считаю. Вот смотри: и умножу, и разделю, и прибавлю, и вычту. А на уроке в сотовом телефоне батарейка села, поэтому и двойка.

Бабушка: Ох, наверно внучек от компьютера вирус подхватил, слыхала я. что есть такие компьютерные вирусы. Пойду дохтору позвоню.

*Бабушка охая уходит, заходит мама.*

Мама: Сынок, мне учительница русского языка сказала, что ты правила не учишь?!

Володя: Мамуль, ну зачем мне учить правила. Ведь компьютер все за меня сам исправляет, да еще и запятые ставит. Ни подтирать, ни замазывать, ни переписывать не надо. Красота!

*Мама огорченно уходит. Заходит папа.*

Папа: Володя, ты в библиотеке был, книги по внеклассному чтению взял?

Володя: Ой, пап, уморил! В библиотеке, ха-ха! Я и не знаю, где она находится. В Интернете все найти можно. Быстро и удобно.

И вообще, родители, отстали вы от жизни. В ногу со временем идти надо!

**Учитель.**Ребята, вы согласны с Володей, что нужно идти в ногу со временем? А правильно ли рассуждал Володя о пользе компьютера? Да, часто компьютер порождает иллюзии у детей: зачем учить таблицу умножения, стихи, готовить доклады, читать книги, да и вообще думать, если есть ЭВМ и Интернет. Лучше уж усовершенствовать или обновить свой ПК, чем напрягать извилины. Это самое настоящее заблуждение! А ведьуправлять компьютером должны люди, хорошо разбирающиеся в математике, физике, технике. А вы разбираетесь в компьютере, знакомы с его устройством? Сейчас мы проверим ваши знания.

1. **Конкурс «Отгадай и покажи»**

*Дети называют, показывают предметы, определяют их предназначение.*

За правильный ответ участник получает 1 жетон за отгадку и 1 жетон за показ.

1.Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,

Ну, а на коробке-

Две или три кнопки.

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть МЫШКА

2.Может делать все подряд -

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать? КОМПЬЮТЕР.

3.На столе он перед нами, на него направлен взор,

подчиняется программе, носит имя... МОНИТОР.

4.Сохраняет все секреты «ящик» справа, возле ног,

и слегка шумит при этом. Что за «зверь?». СИСТЕМНЫЙ БЛОК.

5.Сетевая паутина оплела весь белый свет,

не пройти детишкам мимо.

Что же это? ИНТЕРНЕТ.

6. Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

И сейчас же буквы, точки,

Запятые – строчка к строчке –

Напечатает картинку

Ловкий мастер

Струйный ПРИНТЕР.

7. По клавишам

Прыг да скок –

Берегите ноготок!

Раз – два и готово –

Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура

Это вот - КЛАВИАТУРА.

8. А теперь, друзья, загадка!

Что такое : рукоятка,

Кнопки две, курок и хвостик?

Ну конечно, это ... ДЖОЙСТИК.

**9.**И компьютеры порой

Говорят между собой,

Но для этого одна

Им штуковина нужна.

К телефону подключил -

Сообщение получил!

Вещь, известная не всем!

Называется … МОДЕМ.

10.Он умен не по годам

И похож на чемодан. (НОУТБУК)

**Учитель.**Все вы знаете, что компьютер сейчас работает и с числами, и с текстом, и с фотографиями, и с рисунками, звуком и видео информацией. Но первый компьютер был изобретен для вычислений, его так и называли электронно- вычислительная машина. Но неужели до этого у людей не было приспособлений для счета?Конечно, были. Давайте с вами вспомним ( пальцы, счеты, калькулятор, арифмометр)

Это была небольшая разминка, а теперь задания усложняются

**2 Конкурс «Электронный тест».**

*(Вопросы и варианты ответов на экране)*. Один жетон за правильный ответ.

**1**. Какой из перечисленных элементов входит в состав компьютера: *канат, антенна, системный блок, пропеллер?*

2. Как называют новичков в компьютерном деле: *кофейник, чайник, самовар, утюг?*

3. Как иначе называют Интернет: *телешоу, вирусная программа, телескоп, всемирная паутина?*

4. Как называют людей, которые при помощи компьютера вскрывают секретные файлы спецслужб*: хакеры, тараканы, вирусы, блохи?*

5. Печатающее устройство, которое выводит информацию на бумагу*: модем, сервер, печатная машина, принтер.*

6. Устройство, при помощи которого можно управлять игрой на экране: мышь, указка, собака, палец.

7. Рычаг, служащий для управления игрой на экране монитора: *джойстик, карандаш, гайка, шуруп.*

8. Устройство служит для длительного хранения информации и для переноса информации с одного компьютера на другой: *блокнот, флэшка, кассета, сумка.*

**Учитель.** Да, удивили вы меня, чайниками вас не назовешь. И устройство знаете и значение многих терминов знаете, но компьютер, машина не простая. Давайте разберемся, как же она работает.

Как грудной малыш без мамы,

Сам не может есть и пить,

Так компьютер без программы

Шагу бы не мог ступить.

Объяснит ему программа,

Как заботливая мама,

Что, зачем и почему

Сделать надо бы ему.

С ней компьютер очень дружен,

И всегда он ей послушен.

Ребята, в 6 классе вас ждёт новый предмет «Информатика». Будете подробно изучать устройство компьютера и научитесь составлять компьютерные программы. Возможно, кто-то из вас захочет получить в будущем профессию программиста, в наше время она очень востребована.

**Физкультминутка на внимание**

Машина исполняет ваши команды четко, а давайте проверим, сможете ли вы также правильно выполнять команды.Встали из-за парт и слушаем внимательно. Давайте сделаем ряд простых упражнений для глаз.

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса. (Закрывают оба глаза)

Наши глазки отдыхают, упражнения выполняют. (Стоят с закрытыми глазами)

А теперь мы их откроем, через речку мост построим. (Открывают глаза, взглядом рисуют мост)

Нарисуем букву О, получается легко. (Глазами рисуют букву О)

Вверх поднимем, глянем вниз, (Глаза поднимают вверх, опускают вниз)

Вправо, влево повернем, (Глаза смотрят вправо- влево)

И работать вновь начнем.

Чтобы составить программу нужно уметь мыслить логически. Недаром говорят «Машины должны работать, а люди – думать». А развитию логического мышления очень помогает какой предмет? – Математика, и такая наука, как логика. Попробуем доказать, что мы смышленее компьютера.

**3 Конкурс «Логика».**

Ребята получают 1 жетон за правильный ответ в задаче.

1. Подогрела чайка чайник,  
   Пригласила восемь чаек:  
   - Приходите все на чай!  
   Сколько чаек? Отвечай.
2. Ква! Ква! Бре-ке-кекс!

Испекла я нынче кекс.  
Пять подружек пригласила,  
Комарами угостила.  
Всем по комару досталось.  
Сколько же кексов осталось? (1)

1. Два мальчика играли в прятки 3 часа. Сколько часов играл каждый из мальчиков? (3)
2. Хоть и крошка осьминог,  
   Но имеет 8 ног.  
   Сколько нужно пар сапог,  
   Чтоб обулся осьминог. (4)
3. Из клетки взяли 3 цыплят и посадили в нее 3 кролика. Как изменилось число ног в клетке? (Увеличилось на 6.Каждый кролик взамен цыпленка дает лишнее две ноги).
4. У Гали и Кости 8 игрушек. Гале подарили еще 2 игрушки. Сколько стало игрушек у Гали и Кости вместе? (10 игрушек. Если первое слагаемое увеличить, а второе не менять, то сумма увеличиться на 2)

**Учитель**.Многие из вас очень много времени проводят за компьютером, забывая о своем здоровье. У тех, кто неправильно сидят за компьютером, со временем будут возникать серьезные проблемы с мышцами и суставами. Нельзя сутулиться, сидеть желательно на кресле с подлокотниками и регулировкой высоты сиденья. Занятия на компьютере детям нужно обязательно чередовать с физической нагрузкой через каждые 15 мин. занятий. Запомните что если после дня, проведенного у компьютера, закружится голова, заболит шея, краснеют и чешутся глаза, то эвсе это происходит из-за элементарного несоблюдения правил работы с ПК. И поэтому я вам дарю памятки «Правила работы за компьютером», «Гимнастика для глаз».

**Памятка о правилах работы за компьютером**

1. Длительность непрерывных занятий непосредственно с монитором для детей 7-10 лет составляет 15 минут. После такого занятия обязательно следует провести гимнастику для глаз!

2. В течение недели школьник может работать с компьютером не более трех раз.

3. Комната, в которой школьник работает за компьютером, должна быть хорошо освещена.

4. До включения компьютера протирать экран мягкой неворсистой тканью. Должна ежедневно проводиться влажная уборка, поэтому не рекомендуется размещать компьютеры в комнатах с коврами!

5. Расстояние от глаз ребенка до монитора не должно превышать 60 см!

6. В процессе работы и игры на компьютере необходимо следить за соблюдением правильной осанки.

7. Лучше играть в компьютерные игры в первой половине дня! Их длительность не должна превышать 10 минут для детей 7-10 лет и 15 минут для более старших.

8. Работу с компьютером рекомендуется перемежать физическими упражнениями и играми.

9. Запрещается работать на компьютере мокрыми руками и класть на ПК посторонние предметы.

**Гимнастика для глаз**

*(Упражнения выполняются несколько раз с детьми).*

Упражнение 1**. «Открыть-закрыть глазки»**

На счет 1-4 закрыть глаза с напряжением, на счет 1-6 раскрыть глаза.

Упражнение 2.**«Слежу за пальчиком»**

Посмотреть на кончик указательного пальца, удаленного от глаз на расстоянии 25-30 см, на счет 1-4 медленно приблизить его к кончику носа, затем медленно удалять на то же расстояние.

Упражнение 3.  **«Чудо восьмерка»**

Перемещать взгляд на рисунок на плакате «лежащая восьмерка».

Упражнение 4.**“Метка на стекле»**

Переводить взгляд с красной большой точки на стекле на выбранный предмет вдали за окном.

С компьютером интересно учиться, познавать окружающий мир. Компьютер помогает человеку  работать,   развиваться через правильные игры и тренажёры. И сейчас мы в этом убедимся.

**Конкурс 4 « Играем. Вспоминаем. Закрепляем»**

Урок интересный, на нем мы считаем,

Все вместе примеры, задачи решаем.

Циркуль, все точно — без всякой романтики.

Ну, что за урок? То урок... (математики).

*( Работа с электронным тренажёром «Таблица умножения» (Пачатковая школа №6/2014).*

Вам необходимо, с котом Грамотеем решить таблицу уравнения. За правильное решение получаете 5 жетонов. Участники определяются с помощью задач.

**Подведение итогов.**

**Учитель.** Игра – есть игра. В ней бывают и победители и побежденные. Нужно уметь с честью выигрывать и с достоинством проигрывать. И все – таки, итог нашей работы есть, мы показали, что знакомы с компьютером и хотим с ним дружить.  *(Подсчитываем жетоны, вручаются медали «Знаток компьютера», «Ты молодец»).*

**Учитель К**ак с пользой проводить время у компьютера?

(играть, рисовать, песни петь, фотографии рассматривать, решать задачи, примеры, писать упражнения, писать и отправлять письма, отыскивать нужные знания в Интернете). Правильно, в этом случае от компьютера будет только польза.

Ребята в начале мероприятия вы улыбнулись друг другу. Я думаю, что при этом вы испытали приятные чувства. Если вы  скажите друг другу приятные слова или дотроньтесь до руки, то вновь испытаете такие же чувства.

Но важно помнить, что компьютер не может заменить радость общения с другом, сверстником. Поэтому не стоит все свободное время посвящать виртуальному миру. Учитесь правильно распределять свой график работы и отдыха.

**Литература:**

1. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. 3 класс (1-4). – М., “Баласс”. – 2002.
2. Тур С.Н., Бокучаева Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1-4 классов. - БХВ-Петербург, 2002.