**Проект работы с использованием интерактивного устройства Mimio**

*Составитель:* Пришвина Ирина Ивановна, учитель информатики гимназии №293 Красносельского района г.Санкт-Петербурга

*Предмет*: Информатика.

*Внеклассное мероприятие*

*Игра:* «Путешествие по стране Информатика».

*Уровень:* 8-10 классы

Пособие: Информатика. 2-11 классы: внеклассные мероприятия, Неделя информатики / авт.-сост. А.Г. Куликова.- Волгоград: Учитель, 2011. – 152 с.

*Цель мероприятия:* Проверка общего уровня эрудиции, активизация мыслительной деятельности учащихся, воспитание чувства сплоченности и коллективизма, формирование устойчивого интереса к предмету.

*Средства обучения:*

* т*ехнические средства:* компьютер с операционной системой MS Windows 7; мультимедийный проектор,  интерактивная доска mimio, акустическая система; карточки с маршрутом.
* *программные средства:* mimio-проект,  подготовленный  mimio Studio v.6.11 (*Приложение 1*).

*Структура игры:* Марафон знаний по информатике можно проводить с учащимися одной параллели или с командами из разных классов. Лучше, если количество команд будет соответствовать количеству этапов. У каждой группы свой маршрутный лист, где указаны названия этапов, номера кабинетов и время работы. На выполнение заданий отводится 15-20 минут.

Ход игры

Лист 1. Название игры. Мальчик - гиперссылка-звук «Аплодисменты»

**Организационный момент.**

Учитель приветствует участников игры, объясняет правила, представляет жюри, команды озвучивают свои названия, получают маршрутные листы.

Лист 2, 3.

**I этап. «Вопрос-ответ».** Командам предлагается пройти тест – выбрать верный ответ. Правильный ответ – зеленая галочка, неправильный – красный крестик.

Лист 4.

**II этап. «Программист».** Один из участников команды вращает виртуальный волчок, и команда совместными усилиями решает ту задачу, в сторону какой он указал. Задача может быть решена на любом языке программирования. Возможные ответы спрятаны под шторкой.

Лист 5, 6.

**III. этап. «Кто больше».** Из букв данного слова требуется составить как можно больше других слов. Предлагается два слова на выбор – кодировка и информация. Возможные ответы спрятаны под звездочкой.

Лист 7, 8.

**IV этап. «Единицы измерения».** Представляется, как и 1 этап, в виде теста. Но здесь чтобы проверить правильность ответа необходимо щелкнуть на звуковой файл около выбранного варианта

Лист 9, 10

**V этап. «Найди слово».** Прочитать слова по указанным на слайде правилам. Участники по очереди вращают десятигранник и в зависимости от того какая цифра выпала лопают нужный пузырь и отгадывают слово. Если такая цифра уже выпадала, то повторно. (Над одним словом работает только один участник).

Лист 11.

**VI этап. «Сайтостроение».** Работа команды за компьютером. Предлагается создать Интернет-страничку на определенную тему.

Лист 12, 13.

**VII этап. «Узнай пословицу».** Командам предлагается совместными усилиями вспомнить оригиналы пословиц и поговорок. Правильные ответы спрятаны под «шторками».

**Подведение итогов.**

Подсчет баллов, вручение наград. Мнения жюри и участников игры.