План проведения совместного мероприятия для детей и родителей

«**СВОЯ ИГРА С КОТОМ АЛЕСИКОМ**»

**1. Форма проведения**:

интеллектуальная игра.

**2. Цель:**

информирование родителей о содержании курса «Информатика без розетки»; повышение психолого-педагогической компетентности родителей в вопросах интеллектуального и познавательного развития ребенка, обогащение совместной деятельности детей и родителей, опыта детско-родительских отношений.

**3. Рекомендации по проведению:**

**3.1. Состав ведущих:**

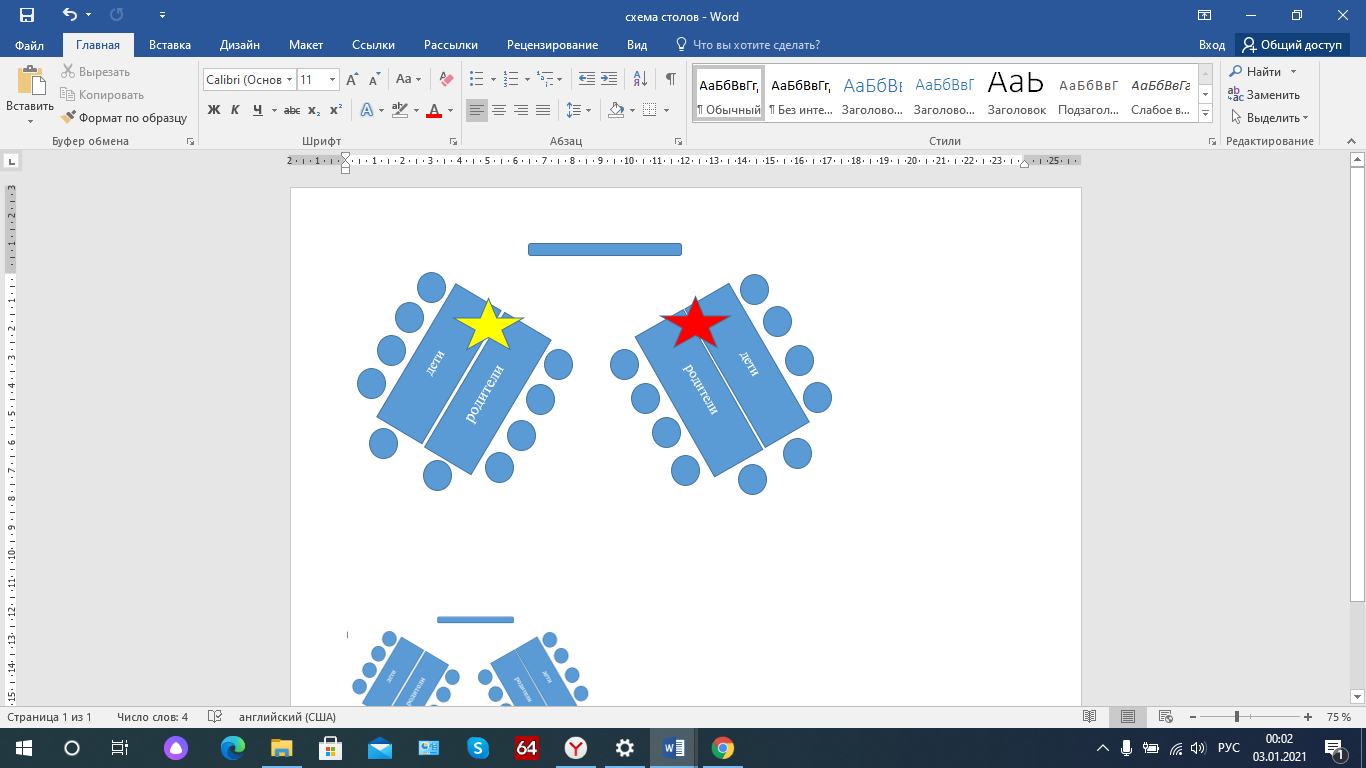
ведущий и помощник ведущего;

**3.2. Количество участников:**

2 команды в каждой по 10 человек (5 детей и 5 взрослых);

**3.3. Время проведения:**

60 минут;

**3.4. Место проведения:**

музыкальный зал (или другое помещение);

**3.5. Организация пространства:**

столы разделены на две подгруппы и расставлены по двум сторонам помещения, обращены к мультиборду и ведущему; столы обозначены красным и жёлтым цветом;

**3.6. оборудование:**

мультиборд (интерактивная доска или телевизор); магнитная доска с магнитами; фломастеры (12 штук); телефон;

4 стола со стульями на 20 посадочных мест;

**3.7. демонстрационный материал:**

звук сообщения – [приложение А](https://drive.google.com/file/d/1ly8uTyYuL-PYG0vCB4QZ2doaR0pik2Iw/view?usp=sharing);

сообщение №1 – [приложение Б](https://drive.google.com/file/d/1dkdreuTJXjNN_vsXHHI73J8ps_LnVe6g/view?usp=sharing);

сообщение №2 – [приложение В](https://drive.google.com/file/d/1UOkxY0hhvhPM4Mzs2kg2VZQNcPu6-3f8/view?usp=sharing);

мультимедийная презентация «Своя игра с котом Алесиком» - [приложение Г](https://drive.google.com/file/d/1A_dSkNITeD8nT2dewGT2qr1qhhrWA3uI/view?usp=sharing);

видеоклип «Фиксипелки. Компьютер» - [приложение Д](https://drive.google.com/file/d/1-gq1qXoeUgS7dcXMMvbJJvrwWBlcTYFU/view?usp=sharing);

сообщение №3 – [приложение Е](https://drive.google.com/file/d/1HVNtzr3z3nayfOxHkO8EMD-oJz3V3HPP/view?usp=sharing);

**3.8. раздаточный материал:**

пригласительные билеты в количестве 20 шт.: 10 шт. жёлтого цвета и 10 шт. красного цвета - [приложение 1](https://drive.google.com/file/d/1I1w_n4_wBEs2xIfKFLTeMQbNdPtCZMbL/view?usp=sharing);

эмблемы-наклейки в количестве 20 штук (10 шт. красного и 10 шт. жёлтого цвета) – [приложение 2](https://drive.google.com/file/d/1VLhKibWmGevKmxCwBE-Lw_aazQKBm9jV/view?usp=sharing);

карточки-подсказки (№ 0 – 3шт, №№ 1-9 – 1 шт.) - [приложение 3](https://drive.google.com/drive/folders/1pYnIhm-kgNGwzWLyPBq6ZG8G9du7xpg4?usp=sharing);

игра «Фокусник»: 2 набора карточек по 10 шт. в каждом (5 шт. карточек с изображением предметов и 5 шт. карточек с изображением этих же предметов, но с противоположным признаком: пирамидка маленькая – пирамидка большая, шарф длинный – шарф короткий, часы квадратные – часы круглые, яблоко красное – яблоко зелёное) – [приложение 4](https://drive.google.com/file/d/1yMfQHBTAtCyFCJngAnEzBj0KD9T5t2Pk/view?usp=sharing);

игра «Что забыл нарисовать художник?»: фломастеры (10 шт.), 2 картинки по 10 шт. каждой (10 шт. для детей и 10 шт. для взрослых), на картинке два изображения одного и того же объекта, но отличающиеся некоторыми деталями (на картинке для детей - 7 отличий, для взрослых – 12 отличий) - [приложение 5.1](https://drive.google.com/file/d/18xguWErUOWZYomxhiZ9IUiggv2098se-/view?usp=sharing), [приложение 5.2](https://drive.google.com/file/d/1zss8dYTFa00avXrHmWk9nieK8iH9J5nA/view?usp=sharing);

игра «Цветное блюдо»: фломастеры (2 шт. – красного и жёлтого цветов) и 2 листа бумаги формата А4 с горизонтальным изображением контура кастрюли - [приложение 6](https://drive.google.com/file/d/12hdNZZcAM5SPnzG08YyOcvmgNhcEQgcN/view?usp=sharing);

игра «Фантазёры»: фломастеры (12 шт.), карточки формата А4 с изображением «кот», «дом», «корова», «петух» (по 1 шт.) - [приложение 7](https://drive.google.com/file/d/1zMRNWzSLSa-v0lCJ0zvatDejs2vCBOO1/view?usp=sharing);

игра «Экзамен»: карточки с изображением предметов с определёнными признаками для детей (стул деревянный, не сломан, с четырьмя ножками; кастрюля не синего цвета, накрыта крышкой; кот пушистый, не спит, рыжего цвета; диван зелёного цвета, не накрыт покрывалом); карточки с высказываниями для взрослых («Санкт-Петербург расположен на Неве», «Город Париж – столица Англии»; «Земля вращается вокруг Солнца», «В году 366 дней», «9 делится на 3 без остатка»; «Река Сена протекает во Франции», «Столица Португалии – город Мадрид», «Солнце вращается вокруг Земли», «В сутках 24 часа», «7 делится на 2 без остатка») – [приложение 8](https://drive.google.com/file/d/1DxXxCX_5o3CiCvOi89kv8Z4h5Wr_oDnO/view?usp=sharing);

игра «Путь на заправку»: 2 набора карточек с изображением лабиринтов по 2 шт. в каждом наборе (1 для детей и 1 для взрослых) [приложение 9.1](https://drive.google.com/file/d/1emQ3GPwFwHxDhFINWJEjLy3MGq1b2t8L/view?usp=sharing), [приложение 9.2](https://drive.google.com/file/d/1ehFCSp5HQp122w-HJkFPpOKKN5Qt_0IU/view?usp=sharing);

игра «Переводчик»: карточки с изображением 3 предметов (пёрышко – камень – конфета; машина – трактор - самолёт); карточки со схемой по составлению загадки - [приложение 10](https://drive.google.com/file/d/1HHhVz-xSrBKr8LUU2vbhyyabBS-8fjaB/view?usp=sharing);

игра «Я-строитель»: 4 набора конструктора «Полесье» и схемы постройки «паровозика» (2шт.) и «домика» (2шт.) – [приложение 11](https://drive.google.com/file/d/1ofZPMLj3eaQaVBXUv2o51XTH77sd8Qf9/view?usp=sharing);

игра «Дизайнер одежды»: фломастеры (12 шт.); набор заготовок из белой бумаги силуэтов варежек (3 шт. варежки большого размера и 3 шт. варежек маленького размера) и платьев (3 шт. платья маленького размера, 3 шт. платья среднего размера и 3 шт. платья большого размера) - по 2 набора каждого из силуэтов – [приложение 12](https://drive.google.com/file/d/1G70WP_F8LZLNivg3sD684UCRXjwG8Eeg/view?usp=sharing);

игра «Курьерская доставка»: 4 набора «Строитель» (24 элемента) конструктора «Полесье»;

игра «Браслет от стилиста»: бусины разного цвета и размера (4 набора) и мягкая проволока (4 шт.);

игра «Разгадываем ребус» - [приложение 3](https://drive.google.com/drive/folders/1pYnIhm-kgNGwzWLyPBq6ZG8G9du7xpg4?usp=sharing), [приложение 13](https://drive.google.com/file/d/1gC9zFJBsBo0eMHV54r_oBDEr_v1UIbqw/view?usp=sharing).

**4. Предварительная работа с детьми:**

освоение содержания образовательной программы «Информатика без розетки» (темы 1-5);

рассылка пригласительных на мероприятие.

**Ход проведения мероприятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Деятельность ведущего** | **Деятельность детей** | **Деятельность родителей** | **Ссылки на материалы приложений\*** |
| **ОРГАНИЗАЦИОННО-МОТИВАЦИОННЫЙ** | | | |
| Ведущий (В.): Добрый день, дорогие гости! На сегодняшнюю встречу нас всех пригласил наш друг – кот Алесик. Он немного задерживается, но с минуты на минуту должен появиться здесь.  *Раздаётся звук сообщения в телефоне.*  В.: вот и сообщение пришло от Алесика. Давайте его послушаем, оно голосовое. |  |  | [приложение А](https://drive.google.com/file/d/1ly8uTyYuL-PYG0vCB4QZ2doaR0pik2Iw/view?usp=sharing) |
| *Помощник ведущего в телефоне включает голосовое сообщение №1 от кота Алесика:* *«Здравствуйте, дорогие мои ребята и взрослые! К сожалению, я приболел и не смог прийти к Вам. У меня не было возможности предупредить Вас об этом заранее. Извините. Предлагаю провести нашу встречу онлайн. Только вот какие-то неполадки с моей техникой, и я не могу выйти с Вами на связь. Помогите разобраться, что же случилось с моим компьютером и починить его».* | Слушают сообщение | Слушают сообщение | [приложение Б](https://drive.google.com/file/d/1dkdreuTJXjNN_vsXHHI73J8ps_LnVe6g/view?usp=sharing) |
| В.: «Ребята, как Вы думаете, что могло произойти с компьютером Алесика?» | Отвечают на вопросы.  *Возможные ответы детей: сломалась деталь, атаковали вирусы, «завис», заблокирован, разрядился, если это ноутбук и др.* | Подсказывают детям, если они затрудняются с ответами. |  |
| *Раздаётся звук сообщения в телефоне.*  В.: Опять сообщение от Алесика. Давайте послушаем. |  |  | [приложение А](https://drive.google.com/file/d/1ly8uTyYuL-PYG0vCB4QZ2doaR0pik2Iw/view?usp=sharing) |
| *Помощник ведущего включает голосовое сообщение от кота Алесика №2:* *«Вы, наверное, правы, его заблокировали. Но кто-бы это мог быть? И я думаю, что разблокировать его сможет теперь только программист. А для этого нам нужно знать кодовое слово-подсказку, которые Вы сможете получить, если выполните задания в игре. Без Вашей помощи мне не обойтись».* | Слушают сообщение | Слушают сообщение | [приложение В](https://drive.google.com/file/d/1UOkxY0hhvhPM4Mzs2kg2VZQNcPu6-3f8/view?usp=sharing) |
| В.: Ну что, дорогие ребята и взрослые, готовы ли Вы помочь Алесику выполнить задания и узнать подсказки для разблокировки его компьютера, чтобы мы смогли с ним связаться?  Для этого нам необходимо разделиться на две команды следующим образом:  команда 1 – все те, кто получил пригласительные билеты на сегодняшнюю встречу НЕ жёлтого цвета занимают места за столами, обозначенными НЕ жёлтым цветом;  команда 2 - все те, кто получил пригласительные билеты на сегодняшнюю встречу НЕ красного цвета занимают места за столами, обозначенными НЕ красным цветом.  *В результате получается 2 команды по 10 человек в каждой (5 взрослых и 5 детей).* | Отвечают на вопрос  Занимают свои места в соответствии с инструкцией:  *команда 1 – участники с пригласительными билетами красного цвета садятся за стол, обозначенный красным цветом с маркировкой «дети»;*  *команда 2 – участники с пригласительными билетами жёлтого цвета садятся за стол, обозначенный жёлтым цветом с маркировкой «дети».* | Отвечают на вопрос  Занимают свои места в соответствии с инструкцией:  *команда 1 - участники с пригласительными билетами красного цвета садятся за стол, обозначенный красным цветом с маркировкой «родители»;*  *команда 2 - участники с пригласительными билетами жёлтого цвета садятся за стол обозначенный жёлтым цветом с маркировкой «родители».* | [приложение 1](https://drive.google.com/file/d/1I1w_n4_wBEs2xIfKFLTeMQbNdPtCZMbL/view?usp=sharing) |
| В.: Предлагаю участникам команд обозначить себя с помощью эмблем, которые и определят названия команд.  *Помощник ведущего раздаёт командам конверты с эмблемами-наклейками соответствующего цвета.*  В.: и так, мы приветствует команду №1 – «Гости рунета» и команду № 2 «Мы из песочницы». | Наклеивают эмблемы на одежду друг другу.  Приветствуют команды аплодисментами. | Наклеивают эмблемы себе на одежду, при необходимости помогают детям.  Приветствуют команды аплодисментами. | [приложение 2](https://drive.google.com/file/d/1VLhKibWmGevKmxCwBE-Lw_aazQKBm9jV/view?usp=sharing) |
| ОСНОВНОЙ | | | |
| В.: Команды готовы, и мы начинаем СВОЮ игру с котом Алесиком. Внимание на экран.  *Помощник ведущего включает мультимедийную презентацию «СВОЯ игра с котом Алесиком, которая появляется на экране мультиборда.*  В.: получать подсказки нам будут помогать сегодня люди разных профессий. Для того, чтобы выбрать задание, необходимо сделать его выбор (слайд 3). Задание выбирается по одной из четырёх тем, которые прячутся в геометрических фигурах. Поэтому выбирая задание необходимо назвать номер темы и геометрическую фигуру. Например: тема 1 – зелёный треугольник.  Обратите внимание, что задание по теме 5 выбирается лишь после того, когда все задания по другим темам уже выполнены.  Команда, участники которой быстрее всех правильно завершили выполнение задания, получает карточку-подсказку. Победителем в игре станет команда, которая собрала наибольшее количество карточек-подсказок. В случае попадания «кота в мешке» - за выполненное задание выдаётся карточка с изображением «кота в мешке», которая не является подсказкой – это «пустышка».  В заданиях предусмотрены различные варианты их выполнения: как самостоятельно детьми и родителями по отдельности, так и совместные, о чём нам будут напоминать соответствующие символы на слайдах.  И так, право выбрать первое задание предоставляется команде, которая быстрее всех собралась за своим столом. Это команда – «*Название команды»*».  *Задания выполняются в той последовательности, в которой их выбирают участники команд.* | Слушают правила игры.  Участник команды, которая быстрее всех собралась за своим столом в полном составе, выбирает первое задание. Далее задания из предложенных на экране выбирают участники по очереди из разных команд *(например: тема 1-зелёный треугольник; тема 3-зелёный квадрат и т.д.)*. | | [приложение Г](https://drive.google.com/file/d/1A_dSkNITeD8nT2dewGT2qr1qhhrWA3uI/view?usp=sharing)  слайд 1  слайд 3  слайд 2  слайд 3 |
| **Тема 1 (зелёный треугольник).**  **Задание «Фокусник»**  В.: Фокусник любит всякие превращения и с помощью своей волшебной палочки смог изменить форму, цвет и размер некоторых объектов. Но вот незадача, фокусник забыл, как выглядели предметы до и после волшебства, и теперь не может вернуть всё на свои места. Вам необходимо найти картинки с изображением предметов «до» и «после» волшебства (то есть картинки с противоположными признаками), чтобы фокусник всё вспомнил.  *Помощник ведущего раскладывает на столах детей и взрослых по одному набору карточек для каждой команды.*  В.: у Вас на столах разложены карточки с изображением предметов. Возьмите себе каждый по одной карточке и найдите участника Вашей команды, который держит карточку с изображением такого же предмета с противоположным признаком. Образуйте с ним пару, взявшись за руки.  Побеждает команда, в которой пары образуются первыми правильно.  *Во время выполнения задания координирует деятельность команд, проверяет правильность выполнения.*  В.: отлично, теперь фокусник знает, как выглядели предметы до и после волшебства. Участники команды «*Название*» быстрее всех и правильно образовали пары, аплодисменты им!  *Ведущий вручает победившей команде карточку-подсказку №1.* | Участники команд выбирают на столе по одной карточке и ищут участника, который держит карточку с изображением такого же предмета, но с противоположным признаком. Образуют пару с этим участником своей команды, взявшись за руки.  *Образуются следующие пары участников с картинками:*  *пирамидка маленькая – пирамидка большая;*  *шарф длинный – шарф короткий;*  *часы квадратные – часы круглые;*  *яблоко красное – яблоко зелёное.* | | слайды 4-5  [приложение 4](https://drive.google.com/file/d/1yMfQHBTAtCyFCJngAnEzBj0KD9T5t2Pk/view?usp=sharing)  [приложение 3.1](https://drive.google.com/file/d/1j9NuSHnsqBcYrwxHw4v1nxkb4hE3Ug8I/view?usp=sharing) |
| **Тема 1 (красный круг)**  **Задание «Что забыл нарисовать художник?»**  В.: Художник рисовал две одинаковые картинки, но на одной из копий забыл дорисовать какие-то детали или изобразил их не так. Помогите художнику найти отличия на картинках, чтобы художник мог внести исправления в её копию, и она не отличалась от оригинала.  *Помощник ведущего раздаёт каждому участнику команд картинки (для детей и взрослых разные).*  В.: у каждого из Вас есть картинки с изображением двух одинаковых предметов, но отличающимися некоторыми деталями. Рассмотрите внимательно эти картинки, найдите на них отличия и фломастером отметьте те места на картинке, которые отличаются между собой. На это у Вас есть 1,5 минутки.  Победит команда, в которой и дети, и взрослые отметят все отличия правильно и быстрее.  *Во время выполнения задания ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: спасибо, Вы помогли художнику найти отличия и теперь его копия не будет отличаться от оригинала. Молодцы, быстрее всех и правильно задание выполнила команда «*Название*», за что и получает карточку подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку-подсказку №2.* | Рассматривают на картинках изображённые два одинаковых предмета и ищут 7 деталей, которыми они отличаются, отмечают их фломастерами. | Рассматривают на картинках изображённые два одинаковых предмета и ищут 12 деталей, которыми они отличаются, отмечают их фломастерами. | слайды 4-5  [приложение 5.1](https://drive.google.com/file/d/18xguWErUOWZYomxhiZ9IUiggv2098se-/view?usp=sharing)  [приложение 5.2](https://drive.google.com/file/d/1zss8dYTFa00avXrHmWk9nieK8iH9J5nA/view?usp=sharing)  [приложение 3.2](https://drive.google.com/file/d/1L7KPa2UOL11b0MEWjd1IoeOlwvDRb0fz/view?usp=sharing) |
| **Тема 1 (белый прямоугольник)**  **Задание «Цветное блюдо»**  В.: Повар решил приготовить цветное блюдо, но все овощи, фрукты и ягоды перепутались. Помогите ему разделить их по цвету и «положить» в кастрюлю.  *Помощник ведущего раздаёт командам по одному листу бумаги с изображённым контуром кастрюли.*  В.: перед Вами лежит лист бумаги с нарисованной кастрюлей. Каждой команде необходимо нарисовать в кастрюле всего 5 штук – или овощей, или фруктов, или ягод заданного цвета:   1. команда рисует только жёлтого цвета 5 штук овощей, или фруктов или ягод; 2. команда рисует только красного цвета 5 штук или овощей, или фруктов, или ягод.   Задание выполняется по цепочке в парах «ребёнок-взрослый»: ребёнок должен назвать овощ (фрукт или ягоду) заданного цвета, а взрослый, который сидит напротив рисует его в кастрюле, далее взрослый передаёт лист бумаги с фломастером рядом сидящему взрослому и задание выполняет уже следующая пара. Побеждает команда, которая быстрее и правильно выполнила задание.  *Во время выполнения задания ведущий и его помощник координируют деятельность команд. Далее проверяют правильность выполнения задания.*  В.: спасибо Вам, что помогли повару наполнить кастрюлю и приготовить «цветное блюдо». С этим заданием правильно и быстрее всех справилась команда «*Название*», за что и получает карточку с подсказкой.  *Ведущий вручает победившей команде карточку-подсказку № 3.* | Задание выполняется по цепочке в парах «ребёнок-взрослый».  Ребёнок называет один овощ (фрукт или ягоду) заданного цвета взрослому, сидящему напротив него. Взрослый рисует названный ребёнком овощ (фрукт или ягоду) на листе бумаги, не выходя за контур кастрюли.  После того, как пара выполнила свою часть задания и передала лист бумаги с фломастером рядом сидящему взрослому, ход переходит к следующей паре (второй ребёнок называет, а второй взрослый рисует и т.д.). Задание выполняется до тех пор, пока все пары не примут участие и на листе бумаги не будет нарисовано 5 овощей (фруктов или ягод) заданного цвета.  *Командой 1 могут быть названы и нарисованы только жёлтые 5 штук овощей, или фруктов, или ягод (например: лимон, перец, банан, алыча, груша).*  *Командой 2 могут быть названы и нарисованы только красные 5 штук овощей, или фруктов, или ягод (например: помидор, яблоко, малина, клубника, вишня).* | | слайды 8-9  [приложение 6](https://drive.google.com/file/d/12hdNZZcAM5SPnzG08YyOcvmgNhcEQgcN/view?usp=sharing)  [приложение 3.3](https://drive.google.com/file/d/1GK1ySlmTBC6gwlyv76MfgDrh76VaFKeI/view?usp=sharing) |
| **Тема 2 (белый круг)**  **Задание «Фантазёры»**  В.: Писатель устал и не может больше ничего написать, а издательство от него требует рукопись. Поэтому мы сейчас с Вами попробуем сочинить небылицы и отправим их в издательство, чтобы писателю не пришлось платить штраф.  *Помощник ведущего раздаёт командам карточки с изображением объекта.*  В.: взрослым и детям из каждой команды в течение 3х минут необходимо придумать и записать как можно больше небылиц на заданное слово, что изображено на карточках, которые Вам раздали. Победит команда, в которой дети с родителями составили наибольшее количество небылиц.  *Ведущий и помощник ведущего помогают детям записать небылицу. По истечении трёх минут ведущий проверяет выполнение задания, сначала у детей, а затем у взрослых.*  В.: как же рад писатель, что Вы помогли ему сочинить небылицы и благодаря Вам к нему вернулось вдохновение. А при выполнении этого задания, победила команда «*Название*» и она получает карточку «Кот в мешке».  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 0.* | Дети придумывают в течение 3х минут небылицы с заданным словом и с помощью ведущего записывают её на карточке:  команда № 1 - «кот»;  команда №2 – «дом».  По истечении трёх минут дети рассказывают свои придуманные небылицы. | В течение 3х минут придумывают как можно больше рифмованных небылиц и записывают их на карточке с заданными словами:  команда № 1 - «корова»;  команда №2 – «петух».  По истечении трёх минут рассказывают свои придуманные небылицы, после того, как рассказали дети. | слайды 10-11  [приложение 7](https://drive.google.com/file/d/1zMRNWzSLSa-v0lCJ0zvatDejs2vCBOO1/view?usp=sharing)  [приложение 3.0](https://drive.google.com/file/d/1NK3DtO7kecx7i9qdon2dvNbsjTjzOpIe/view?usp=sharing) |
| **Тема 2 (чёрный квадрат)**  **Задание «Экзамен»**  Ведущий: Чтобы получить следующую подсказку, нам необходимо сдать экзамен у очень строгого учителя, который подготовил для нас свои экзаменационные вопросы.  В.: каждой команде по очереди я буду показывать карточки и зачитывать высказывание. Вам необходимо определить истинное оно или ложное и ответить, используя логическую связку «верно/неверно». Победит команда, которая ответит на все вопросы (или большинство) правильно. Первыми задание выполняют дети, а затем взрослые.  *Ведущий показывает картинки детям и произносит высказывания для:*  *команды № 1: «Стул деревянный», «Стул сломан», «У стула четыре ножки» (карточка «стул»); «Кастрюля синяя», «Кастрюля накрыта крышкой» (карточка «кастрюля»);*  *команды № 2: «Кот пушистый», «Кот спит», «Кот рыжего цвета» (карточка «кот»); «Диван зелёный», «Диван накрыт покрывалом» (карточка «диван).*  В.: а теперь настала очередь взрослых отвечать на вопросы. Пожалуйста, зачитывайте предложение и отвечайте ложное или истинное оно.  *Помощник ведущего предлагает выбрать по 5 карточек с высказываниями взрослым из каждой команды. Ведущий слушает ответы взрослых и оценивает их правильность.*  В.: здорово! Все участники справились с непростым экзаменом. Но команда «*Название*» была сегодня более собрана и показала наилучший результат, за что и получает карточку-подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 4.* | Дети смотрят на предлагаемую картинку и по очереди отвечают на вопросы, которые формулируют с помощью логических связок «верно/неверно»:  *команда № 1: «Верно, стул деревянный»; «Неверно, что стул сломан»; «Верно, что у стула четыре ножки»; «Неверно, что кастрюля синяя»; «Верно, что кастрюля накрыта крышкой»;*  *команда № 2: «Верно, что кот пушистый», «Неверно, что кот спит»; «Верно, что кот рыжего цвета»; «Верно, что диван зелёный», «Неверно, что диван накрыт покрывалом».* | Взрослые по очереди из каждой команды выбирают карточку у помощника ведущего, зачитывают написанное на ней высказывание и определяют какие из них являются истинными, а какие ложными:  *команда № 1: «Санкт-Петербург расположен на Неве» (истинное);*  *«Город Париж – столица Англии» (ложное); «Земля вращается вокруг Солнца» (истинное); «В году 366 дней» (ложное); «9 делится на 3 без остатка» (истинное);*  *команда № 2: «Река Сена протекает во Франции» (истинное); «Столица Португалии – город Мадрид» (ложное); «Солнце вращается вокруг Земли» (ложное); «В сутках 24 часа» (истинное); «7 делится на 2 без остатка» (ложное).* | Слайды 12-13  [приложение 8](https://drive.google.com/file/d/1DxXxCX_5o3CiCvOi89kv8Z4h5Wr_oDnO/view?usp=sharing)  [приложение 3.4](https://drive.google.com/file/d/1z2j17dhGywnF46qCXr6A5thPWxFgLPHN/view?usp=sharing) |
| **Тема 2 (жёлтый ромб)**  **Задание «На заправку»**  В.: «У водителя заканчивается бензин в баке автомобиля. Ему срочно нужно на заправку. Помогите водителю найти путь на заправку.  *Помощник ведущего раздаёт карточки с заданиями каждой команде: 1 карточка для взрослых и 1 карточка для детей.*  В.: перед Вами на столах лежат карточки с лабиринтами. Вам необходимо найти верный путь от машины до заправки, минуя преграды. Победит команда, которая быстрее всех и правильно найдет верный маршрут от машины до заправки.  *Во время выполнения задания ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: молодцы! Помогли водителю добраться до заправки. В этой игре побеждает команда *«Название»*, которая быстрее всех нашла правильный вариант ответа и поэтому она получает карточку-подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 5.* | Дети ищут на предложенной карточке правильный маршрут от машины до заправки, минуя преграды. Когда правильный маршрут найден, поднимают руку и отдают карточку на проверку ведущему. | Взрослые ищут правильный маршрут до заправки, минуя преграды. Когда правильный маршрут найден, поднимают руку и отдают карточку на проверку ведущему. | Слайды 14-15  [приложение 9.1](https://drive.google.com/file/d/1emQ3GPwFwHxDhFINWJEjLy3MGq1b2t8L/view?usp=sharing)  [приложение 9.2](https://drive.google.com/file/d/1ehFCSp5HQp122w-HJkFPpOKKN5Qt_0IU/view?usp=sharing)  [приложение 3.5](https://drive.google.com/file/d/1yyTkXTQl3fSZTROGQ8bR1Sz0UZ7jAr3G/view?usp=sharing) |
| **Тема 3 (красный ромб)**  **Задание «Переводчик»**  В.: «Переводчик начал переводить текст, но не может закончить начатое предложение, так как позабыл слова. Он просит Вас о помощи».  *Помощник ведущего раздаёт командам карточки.*  В.: это задание дети и взрослые будут выполнять по отдельности. Дети, перед Вами лежат карточки с изображением предметов и объектов. Вам необходимо составить предложение про предмет, который отличает его от остальных.  В.: Вам, родители, необходимо составить загадку про любой предмет или объект по обобщённой схеме «какой? – что такое же?», используя алгоритм, который Вам предложен на карточке.  Победит команда, которая правильно составит наибольшее количество предложений и загадок.  *Ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения задания командами по очереди: сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: переводчик Вам очень благодарен за помощь. Больше всего предложений и загадок было составлено командой *«Название»*, поэтому она и получает карточку-подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 6.* | Рассматривают картинки с предложенными предметами и составляют предложения про признак предмета, который отличает его от остальных.  *Возможные варианты:*  *команда № 1: «пёрышко – камень – конфета»* *(ответ: камень тяжёлый, а не лёгкий; конфета сладкая, а не безвкусная; пёрышко белое, а не цветное и др.;*  *команда № 2: «машина – трактор – самолёт» (ответ: на самолёте можно лететь, а не ехать; самолёт летает в небе, а не ездит по земле; трактор пашет поле, а не перевозит пассажиров и др.).* | Составляют загадку про предмет по обобщённой схеме «какой? – что такое же?», используя алгоритм:  шаг 1. Выбрать объект.  шаг 2. Записать в левую часть таблицы признаки этого объекта.  шаг 3. Записать в правую часть таблицы другие объекты с таким же признаком.  шаг 4. Вставить в каждой строчке таблицы связку «а не». | слайды 16-17  [приложение 10](https://drive.google.com/file/d/1HHhVz-xSrBKr8LUU2vbhyyabBS-8fjaB/view?usp=sharing)  [приложение 3.6](https://drive.google.com/file/d/16DLjiOXwnRSRceFEq0N_nwKXfztYytBk/view?usp=sharing) |
| **Тема 3 (жёлтый треугольник)**  **Задание «Я-строитель»**  В.: Строителю поступил заказ на строительство паровозика и домика, однако он не успевает сдать объекты в срок. Ему необходима наша помощь.  *Помощник ведущего раздаёт командам карточки со схемами «домик» (детям) и «паровозик» (родителям).*  В.: ребята, посмотрите на схему постройки домика. Обратите внимание из каких деталей состоит построенный домик. Назовите их. А теперь Вам необходимо построить:  команда 1: такой же домик, но не красного цвета и без двери;  команда 2: такой же домик, но не зелёного цвета и не с жёлтой крышей.  В.: Вам, родители, нужно построить «паровозик» согласно схеме, но по заданным условиям:  команда 1: такой же паровозик, но не с зелёной крышей и не с тремя вагончиками;  команда 2: такой же паровозик, но не с жёлтыми колёсами и не с вагончиками.  В.: победит команда, в которой все участники быстрее всех и правильно выполнят задание.  *Ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения задания командами по очереди: сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: молодцы! Все справились с заданием и помогли строителю сдать постройки в срок. Быстрее всех с заданием справилась команда *«Название»,* но к сожалению, ей вручается карточка «Кот в мешке».  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 0.* | Дети рассматривают схему постройки, обращают внимание из каких деталей она состоит и называют их.  *Строят постройку «домик» по заданным условиям:*  *команда 1: такой же домик, но не красного цвета и без двери;*  *команда 2: такой же домик, но не зелёного цвета и не с жёлтой крышей.* | Взрослые рассматривают схему постройки, обращают внимание из каких деталей состоит.  *Строят постройки по заданным условиям:*  *команда 1: такой же паровозик, но не с зелёной крышей и не с тремя вагончиками;*  *команда 2: такой же паровозик, но не с жёлтыми колёсами и не с вагончиками.*  *.* | слайды 18-19  [приложение 11](https://drive.google.com/file/d/1ofZPMLj3eaQaVBXUv2o51XTH77sd8Qf9/view?usp=sharing)  [приложение 3.0](https://drive.google.com/file/d/1NK3DtO7kecx7i9qdon2dvNbsjTjzOpIe/view?usp=sharing) |
| **Тема 3 (зелёный квадрат)**  **Задание «Дизайнер одежды»**  В.: Дизайнера покинуло вдохновение, и он не может придумать как украсить одежду, а показ новых моделей наступит уже вот-вот. Нужна Ваша помощь, чтобы дорисовать эскизы. Только помните, что украшать одежду необходимо в соответствии с правилами.  *Помощник ведущего раздаёт командам конверты с заданием.*  В.: это задание дети и взрослые в командах выполняют самостоятельно. Перед Вами лежат заготовки силуэта варежек у команды №1 и силуэта платья у команды №2. Вам необходимо:  команде №1: выбрать и украсить 3 варежки, которые бы отличались между собой только по цвету;  команде № 2: выбрать и украсить 3 платья, которые должны отличаться между собой только по размеру.  В.: побеждает команда, которая быстрее всех и правильно выполнила задание.  *Ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения задания командами по очереди: сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: молодцы! Вы справились с дизайном одежды, соблюдая все правила по их украшению. Но лучше всех с этим заданием справилась команда *«Название»* и в результате получает карточку-подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 7.* | Дети выполняют задание согласно условиям:  *Предполагаемые варианты выполнения задания:*  *команда № 1: дети выбирают три маленьких или три больших варежки, на которых рисуют одинаковый узор (например, по одному цветочку, но разукрашивают варежки в разные цвета, например, жёлтый, красный, зелёный);*  *команда № 2: дети выбирают три платья - одно маленького, одно среднего и одно большого размеров, которые они раскрашивают в один цвет и одинаково украшают (например, рисуют одинаковый цветочек и два листочка).* | Родители выполняют задание согласно условиям:  Предполагаемые варианты выполнения задания:  *команда № 1: родители выбирают три маленьких или три больших варежки, на которых рисуют одинаковый узор (например, по одному цветочку, но разукрашивают варежки в разные цвета, например, жёлтый, красный, зелёный);*  *команда № 2: родители выбирают три платья – одно маленького, одно среднего и одно большого размеров, которые они раскрашивают в один цвет и одинаково украшают (например, рисуют одинаковый цветочек и два листочка).* | слайды 20-21  [приложение 12](https://drive.google.com/file/d/1G70WP_F8LZLNivg3sD684UCRXjwG8Eeg/view?usp=sharing)  [приложение 3.7](https://drive.google.com/file/d/1zneNP0hIDnSyxr_zl6fXSWJgmmXTkNgf/view?usp=sharing) |
| **Тема 4 (зелёный круг)**  **Задание «Курьерская доставка»**  В.: Курьеру необходимо осуществить доставку заказа. Но прежде необходимо сложить все упакованные заказы в определённой последовательности один за другим.  *Помощник ведущего раздаёт наборы конструктора командам.*  В.: У каждой команды (у родителей и взрослых) есть по набору конструктора, где его элементы – это «коробки» для доставки курьером. Участникам команд (детям и родителям по отдельности) необходимо сложить из деталей конструктора башенку в определённой последовательности:  команде № 1: дети строят башенку таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета; взрослые строят башенку таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета и размера;  команде № 2: дети строят башенку таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового размера; взрослые строят башенку таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета и размера;  В.: победит команда, которая правильно и быстрее всех выполнит задание.  *Во время выполнения задания ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения задания командами по очереди: сначала детьми, а затем взрослыми.*  В.: спасибо, дорогие участники. Все заказы для курьера готовы. А в этом задании побеждает команда «*Название*» и ей вручается карточка-подсказка.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 8.* | команда 1: дети строят башенку из конструктора таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета;  команда 2: дети строят башенку из конструктора таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового размера. | команда 1: взрослые строят башенку из конструктора таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета и размера;  команда 2: взрослые строят башенку из конструктора таким образом, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета и размера. | слайды 22-23  [приложение 3.8](https://drive.google.com/file/d/1SAbALcKUpE3A4-nmEG8CgEF8e_LKEjFN/view?usp=sharing) |
| **Тема 4 (белый ромб)**  **Задание «Браслет от стилиста»**  Ведущий: Каждая модница мечтает получать браслет от стилиста. Поэтому предлагаю Вам побыть в роли стилистов и изготовить браслет.  *Помощник ведущего раздаёт каждой команде по две проволоки и 2 набора бусин.*  В.: необходимо за 2 минуты сделать браслет, нанизывая на проволоку бусины и соблюдая следующее правило:  команде №1 - бусины в браслете должны быть нанизаны так, чтобы рядом не было одинаковых по цвету бусинок;  команде №2 - бусины в браслете должны быть нанизаны так, чтобы рядом не было одинаковых по размеру бусинок.  В.: взрослые будут держать проволоку, а вы, дети, будете отбирать необходимые бусины и нанизывать их в определённой последовательности.  В.: победит команда, которая правильно выполнит задание и нанижет большее количество бусинок.  *Во время выполнения задания ведущий и его помощник координируют деятельность команд, проверяют правильность выполнения задания.*  В.: благодаря Вам, мы изготовили четыре дизайнерских браслета. А команда-победитель «Название» получает карточку-подсказку.  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 9.* | Дети выбирают бусины по заданному условию, нанизывают их с помощью взрослого на проволоку в определённой последовательности:  *команда №1 - нанизывают бусины в браслет так, что рядом нет одинаковых по цвету бусинок;*  *команда №2 - нанизывают бусины в браслет так, что рядом нет одинаковых по размеру бусинок.* | Двое взрослых с каждой команды держат проволоку и помогают детям нанизывать бусины в определённой последовательности.  По окончании времени родители проверяют правильность выполнения задания и считают количество нанизанных бусинок на двух браслетах в каждой команде. | слайды 24-25  [приложение 3.9](https://drive.google.com/file/d/1PLPVKIoQxMLu36Q4XWMhMnFqFkwnHUU3/view?usp=sharing) |
| **Тема 4 (красный прямоугольник)**  **Задание «Внимательный милиционер»**  В.: Думаю Вы согласитесь, что милиционер должен быть внимательным для того, чтобы быстро найти того или что разыскивают. Предлагаю вам побыть милиционерами.  В.: я буду называть Вам три признака предмета, а затем три варианта ответа. Вы должны внимательно выслушать вопрос и варианты ответов, а затем выбрать предмет, который соответствует всем трём признакам. Первыми будет отвечать команда участников, которые быстрее подняли руку.  Варианты заданий:  1.Транспорт, железнодорожный, находится под землёй (электричка, машина, *метро*).  2. Овощ, жёлтый, в сказке его долго не могли вытащить из земли (перец, *репка*, помидор).  3. Насекомое, летает, собирает нектар (бабочка, оса, *пчела*).  4. Пора года, радует, начинается цветение (*весна*, лето, осень).  5.Животное, домашнее, охраняет дом (*собака*, кот, корова).  В.: что ж, каждый из Вас обладает качествами внимательного милиционера. Но сейчас побеждает команда *«Название»*, которая правильно ответила на наибольшее количество вопросов, и получает карточку-подсказку «Кот в мешке».  *Ведущий вручает победившей команде карточку № 0.* | Участники внимательно слушают признаки предметов и три варианта ответа, которые называет ведущий. Выслушав задание, определяют предмет, который соответствует всем трём признакам, поднимают руку и с разрешения ведущего озвучивают свой вариант ответа.  Право отвечать первыми получают те, кто поднял руку первым. | | слайды 26-27  [приложение 3.0](https://drive.google.com/file/d/1NK3DtO7kecx7i9qdon2dvNbsjTjzOpIe/view?usp=sharing) |
| **Динамическая пауза** проводится в виде флеш-моба под музыкальное сопровождение песни «Фиксипелки. Компьютер».  *Ведущий и помощник ведущего по очереди показывают движения под музыку.*  *Ведущий организует проведение динамической паузы в тот момент, когда понимает, что участники игры устали и необходимо сделать перерыв.* | Все участники игры повторяют движения за ведущим. | | [приложение Д](https://drive.google.com/file/d/1-gq1qXoeUgS7dcXMMvbJJvrwWBlcTYFU/view?usp=sharing) |
| **ИТОГОВЫЙ** | | | |
| В.: Пришло время, дорогие друзья, собрать воедино наши подсказки и разблокировать компьютер Алесика. Но сначала, конечно же, мы узнаем, какая команда сегодня одержала победу. Для этого нам нужно подсчитать количество карточек с подсказками, которые заработали команды на протяжении всей игры.  *Ведущий считает количество карточек-подсказок, собранных командами на протяжении всей игры (без учёта карточек «кот в мешке»). Объявляется победитель.*  В.: «Победителем сегодняшней игры объявляется команда *«Название».* Аплодисменты участникам. | Участники команд предоставляют ведущему карточки-подсказки для подсчёта и определения команды-победителя.  Все участники команд аплодируют победителям и себе. | | слайды 28-29  [приложение 3](https://drive.google.com/drive/folders/1pYnIhm-kgNGwzWLyPBq6ZG8G9du7xpg4?usp=sharing) |
| **Тема 5 (красный прямоугольник)**  **Задание «Разгадываем ребус»**  В.: Право побыть в роли программистов и починить компьютер Алесика предоставляется участникам команды-победителя, а дети из другой команды Вам в этом помогут.  *Помощник ведущего размещает на магнитной доске карточки-подсказки в хаотичном порядке.*  В: ребята, из команды *«Название»* (проигравшей) выйдете к доске и разместите карточки-подсказки в той последовательности, в которой указаны цифры на них от меньшего к большему.  В.: ребята из команды *«Название»* (выигравшей), Вам необходимо разгадать ребус, который получился. В случае, если у Вас всё получится правильно, мы сможем разблокировать компьютер Алесика.  В.: ура!!! Какие же все молодцы. Ребус разгадан, слово для разблокировки – «КОМПЬЮТЕР». Передаём это слово Алесику и выходим с ним на связь. | Дети из проигравшей команды выходят к магнитной доске и составляют карточки-подсказки в последовательности указанным на них цифр от меньшего к большему.  Дети из выигравшей команды разгадывают ребус и объявляют полученное слово-разгадку: «КОМПЬЮТЕР». | Родители из проигравшей команды контролируют правильность выполнения задания детьми из их команды.  Родители из выигравшей команды в случае необходимости оказывают  Помощь детям в разгадывании кроссворда. | [приложение 3](https://drive.google.com/drive/folders/1pYnIhm-kgNGwzWLyPBq6ZG8G9du7xpg4?usp=sharing)  [приложение 13](https://drive.google.com/file/d/1gC9zFJBsBo0eMHV54r_oBDEr_v1UIbqw/view?usp=sharing) |
| На экране мультиборда включается с видеообращение кота Алесика: *«Дорогие ребята и взрослые, большое Вам спасибо, что Вы так активно помогали мне починить компьютер. Уверен, Вам было совсем нелегко, но все вместе Вы справились, и это очень радует. Я спешил к Вам, чтобы рассказать, что у меня есть свой виртуальный домик, куда я вас всех приглашаю в гости, и взрослых и детей – это сайт «Информатика без розетки». Там Вы сможете узнать последние новости из моей жизни и найдёте для себя много интересных и познавательных игр. Еще раз всем спасибо, и до новых встреч».*  Завершается мероприятие под музыку «Фиксипелки. Компьютер». | Слушают видеообращение кота Алесика. | | [приложение Е](https://drive.google.com/file/d/1HVNtzr3z3nayfOxHkO8EMD-oJz3V3HPP/view?usp=sharing)  [приложение Д](https://drive.google.com/file/d/1-gq1qXoeUgS7dcXMMvbJJvrwWBlcTYFU/view?usp=sharing) |