**Развлечение для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет**

**Дополнительное образование. Объединение по интересам: «Информатика без розетки»**

**«Посвящение в юные информатики»**

Подготовила: Филипенко А. К.,

педагог дополнительного образования

ГУО «ДЦРР № 1 г.Лида»

**Цель и задачи мероприятия:**

Цель: популяризация объединения по интересам «Информатика без розетки» в образовательной среде.

Задачи: - формирование у воспитанников интереса к занятиям;

- привлечение родительской общественности к продуктивному взаимодействию по реализации проекта;

- стимулирование творческой активности участников проекта.

**Форма проведения:** развлечение

**Перечень оборудования и технических средств:**Интерактивная доска (телевизор), ноутбук, магнитно-маркерная доска, башня Дженга (большая), напольное полотно, объемные геометрические фигуры (6 штук), музыкальная колонка, баннер «Информатика без розетки», костюм Алесика, костюм Нолика, брендированные майки тьютора, брендированная атрибутика для каждого ребенка: рюкзачки, блокноты, ручки, майки.

**Дидактический, раздаточный материал:** дидактическая игра «Покупки» - карточки с изображением банана, вишни, груши, клубники, лимона, лука, моркови, огурца, желтого и красного перца, сливы, баклажана, помидора); карточки – символы отрицания цвета (представлены в слайде № ).

Дидактическая игра «Запутанные сказки» - Сюжетные картинки из сказки «Репка» (представлены в слайде № ).

Дидактическая игра ««Верный путь»» - напольное полотно, детали из игры «Дженга», объемные геометрические фигуры (6 штук).

Дидактическое задание «Ребусы»

**Оформление музыкальное:**

Фанфары, Видеоролики с танцами-играми Фиксики -«Помогатор», Чударики - «Самолет», Гимн Информатика без розетки, видео кота Алесика в самолете с аудиообращением.

**Ход мероприятия:**

Музыкальный зал украшен шарами белого, желтого и красного цвета, баннером «Информатика без розетки». Детские стулья (по количеству воспитанников), стулья полумягкие (по количеству взрослых), расставлены полукругом (стул взрослого располагается напротив стула детского).

***Звучат фанфары, в зал входят два педагога (тьюторы)***

**Педагог 1: - Дорогие ребята, уважаемые взрослые, сегодня у нас торжественный и волнительный день. Посвящение в юные информатики.**

**Педагог 2:** - Как вы думаете, легко ли быть информатиком?

***(ответы детей, родителей)***

**Педагог 1:** - Быть информатиком почетно и очень ответственно! В стране Информатике дружные, любознательные дети и креативные педагоги, которые справляются с заданиями разного уровня сложности Парка высоких технологий.

**Педагог 2:** - К нам в гости пришли выпускники объединения по интересам «Информатика без розетки». У них есть настоящие дипломы юных информатиков. Приветствуем их! *(под фанфары входят выпускник)*

**Выпускник 1: -** На свете есть чудесный дом,

Он каждому из нас знаком.

Узнать Вам очень не имеется?

Парком высоких технологий он зовется.

**Выпускник 2: -** Там умный кот со всеми дружит,

И логике он Вас научит.

Алесиком его зовут,

С него всегда пример берут!

**Выпускник 3: -** С Алесиком Вы много будете знать,

Темы разные - изучать!

С частицей НЕ отрицать,

И небылицы складно составлять.

**Выпускник 4: -** В высказываниях ИСТИНУ И ЛОЖЬ отличать,

Верный путь цыпленку - искать.

Логическую операцию И совершать,

Области в волшебных обручах обозначать.

**Выпускник 5:** - Что такое АЛГОРИТМЫ узнаете,

И с роботами в игры поиграете.

Хотите с Алесиком про информатику все знать?

Чтоб в будущем айтишниками стать!

**Педагог 1: -** Спасибо огромное, мы вместе справимся со всем, потому что мы – КОМАНДА! (*выпускники уходят)*

***Включается телевизор. Видео звонок от котика Алесика.***

**Алесик:** - Ребята, лечу к вам с подарками и сюрпризами.

**Педагог 2: - Ждем тебя, Алесик, с нетерпением.**

***В зал вбегает встревоженный Нолик.***

**Нолик:** - Ребята и взрослые срочно нужна помощь! Самолет с котиком Алесиком не может приземлиться. Пилот потерял ориентир. Нужна помощь!

**Педагог 1: -** Прийти на помощь мы всегда готовы! Согласны, ребята? А вы, взрослые?

**Педагог 2: -** А какой вам нужен ориентир?

**Нолик:** - Нужен ориентир – башня! Каждый элемент башни может быть получен при правильном выполнении заданий.

**Педагог 1:** - - Внимание на экран!*(на экране появляется игра из Темы 1, логическое отрицание 1.4.4. «Покупки»)*

- На экране изображения овощей, фруктов и ягод, символы отрицания цвета. Вам необходимо выбрать овощ, фрукт или ягоду по заданному условию символа отрицания цвета.

*(за каждый правильный ответ выкладывают деталь из мягкого конструктора или игры дженга), (тьюторы сопровождают детей и родителей).*

**Нолик:** *(танцует)* - Отлично справились! Родители, а вы знаете мою любимую игру - танец? А дети знают?

**Дети:**- Помогатор.

**Нолик:** - Поиграем, потанцуем вместе! *(взрослые и дети повторяют действия)*

***Игра-танец «Помогатор»***

**Нолик:** - Следующее задание с истинными и ложными высказываниями. Не пойму, что это такое?

**Педагог 2: -** ИСТИНА, ЛОЖЬ.

**Педагог 2:** *(На экране перепутанные картинки сказки «Репка»)*

- Родители, попытайтесь рассказать сказку «Репка», не меняя предложенный ряд картинок. Ребята, слушают внимательно и определяют ложные высказывания с помощью понятия «НЕВЕРНО».

*(родители по цепочке рассказывают сказку)*

**Педагог 1:** - Предлагаю ребятам исправить ошибки и рассказать сказку с помощью понятия «ВЕРНО».

*(ответы детей).*

*Нолик наблюдает и поддерживает участников*

**Нолик:** - Мы молодцы! Но деталей у нас еще недостаточно. Их можно получить в следующем испытании. Детали на полотне, но чтобы к ним добраться, необходимо обойти препятствия и найти короткий путь. Кто готов помочь? Работаем в паре. Один с помощью команд ведет по клеткам полотна, другой двигается, по командам вперед, назад, направо, налево. По диагонали двигаться нельзя. *(тьюторы сопровождают действия детей).*

**Педагог 2:** - Дети молодцы! А теперь испытаем родителей с помощью ребусов! За каждый правильный ответ вы получаете деталь. *(Слайды с ребусами для родителей).*

**Нолик:** *(пританцовывая)* **-** Ура! Башня получилась, я слышу звук приземляющего самолета. А вы? (*ответы)*

- Но пока мы ждем котика Алесика, предлагаю поиграть еще в одну игру. *(присутствующие исполняют движения)*

***Игра-танец «Самолет»***

*Под звук фанфар радостный в зал заходит Алесик*

**Алесик:** - Добрый день, друзья! Спасибо, что помогли моему пилоту посадить самолет. А знаете, почему это у вас получилось?! Потому что вы настоящая КОМАНДА. И каждый из вас достоин звания ЮНЫЙ ИНФОРМАТИК. Мои сюрпризы вам в этом помогут.

**Педагог 1:** - Благодарим тебя за сюрпризы.

*(Алесик, Нолик, педагоги вручают брендированную атрибутику)*

**Педагог 2: -** Подарки вручены, но... Подождите, чтобы стать настоящим информатиком, надо дать клятву. *(дети встают).*

**Алесик: -** Клянемся дружными мы быть

И честью информатика дорожить!

**Дети: -** КЛЯНЁМСЯ!

**Алесик:** - Клянемся к знаниям стремиться,

Успехов в творчестве добиться!

**Дети: -** КЛЯНЁМСЯ!

**АлеПедагог 1:сик:** - Кругозор свой расширять,

Родной город прославлять!

**Дети: -** КЛЯНЁМСЯ! *(дети садятся на свои места)*

**Педагог 1:** - Слово предоставляется руководителю учреждения.

(*Руководитель произносит напутственные слова)*

**Педагог 2:**- Внимание звучит гимн «Информатики без розетки»

*(все участники мероприятия встают)*

**Алесик:** - Я очень рад, что встретился с такими замечательными детьми и родителями. И уверен, с такой дружной КОМАНДОЙ у вас все получится.

**Нолик: -** - Да у вас сильная команда, мой друг котенок Алесик всегда будет вам помогать! *(указывает на игрушку котенка Алесика),(герои прощаются, звучит музыка).*

**Педагог 1: -** Спасибо всем за ваш позитив, задор и креатив!

**Педагог 2: -** Всем здоровья и идти только вперед!

*Под музыку все выходят из зала.*