

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Центр дополнительного образования

**«Использование дидактических игр на этапе закрепления
изученного материала»**

методическая разработка

Автор: Лешукова Светлана Эдуардовна

Педагог дополнительного образования

Сухой Лог
2023

Разработка на закрепления изучаемого материала – это материал, основным содержанием которого является понимание и укрепление уже полученных знаний. Цель такого занятия – организация рассредоточенного повторения пройденного материала обучающимися с целью его более глубокого понимания и усвоения. Педагоги проводят такие занятия уже после изучения отдельных тем, либо целых разделов общеобразовательной программы.

На таких занятиях обучающиеся:

- понимают и углубляют знания по различным новым источникам информации, темам;
- решают новые задачи на уже известные правила;
- устно или письменно воспроизводят ранее приобретенные знания с целью их более глубокого и прочного усвоения.

Такие занятия своей структурой находят общие стороны с такими занятиями как изучение новых знаний, и такими как занятиями упражнений и практических работ.

Письменные, лабораторные, практические работы, упражнения – это те методы, которые можно использовать на данном занятии.

Различные упражнения и практические работы проводятся с целью формирования умений и навыков, которые складываются в результате длительного и многократного повторения.

Приведем примеры дидактических игр по информатике на занятии по информационным технологиям.

Пример 1. Квест-игра «Знатоки информатики» по теме «Информация и информационные процессы».

В данном примере дидактическая игра будет выступать как форма обучения – нетрадиционное занятие-игра.

Квест – это командная игра, которая состоит из разнообразных элементов. Игра предполагает движение по маршруту, на котором расположены станции. На каждой станции командам будут предложены

творческие и логические задания. Обучающимся необходимо будет продемонстрировать умения работать с различными источниками информации. За правильно выполненное задание обучающиеся получают бонус – подсказку для составления итоговой фразы в виде QR-кода.

За каждой командой будет закреплен помощник, у которого на телефоне настроено приложение для сканирования QR-кода. В результате, после завершения квеста, обучающиеся из полученных подсказок составляют фразу «Кто владеет информацией, тот владеет миром».

Задания квеста направлены на повторение изученного материала и развитие интереса к объединению «Мир информационных технологий».

Задания каждого тура будут выдаваться в виде карточек.

Роль педагога на занятии-игре – наблюдать, помогать, контролировать.

Тема занятия-игры: «Информация и информационные процессы».

Возраст: 12 лет.

Цель занятия-игры: развитие интереса обучающихся к информатике через использование квест-игры, повторение и контроль знаний, полученных при изучении темы «Информация и информационные процессы».

Планируемые результаты:

Личностные УУД:

- находчивость и активность при решении предложенных ситуаций.

Метапредметные УУД:

- умение находить информацию задачи в контексте проблемной ситуации, в окружающей жизни.

Предметные УУД:

- умение кодировать и декодировать сообщения по различным правилам кодирования;
- умение выделять информационную составляющую процессов в различных системах.

Основные понятия занятия: кодирование информации, свойства информации, восприятие информации.

Форма занятия: занятие-игра.

Форма организации деятельности: групповая, группа делится на команды по 4 человека (в зависимости от количества человек в группе).

Структура занятия-игры:

1. Организация начала мероприятия (3 минуты).
2. Подготовка к проведению: ознакомление с ходом мероприятия, распределение ролей (3 минуты).
3. Проведение турнира знатоков информатики (28 минут):
 - Тур 1. Исполнители алгоритмов (3 минуты).
 - Тур 2. Разгадай ребусы (6 минут).
 - Тур 3. Практика (8 минут).
 - Тур 4. Анаграммы (4 минуты).Финальный тур. Кодирование информации (7 минут).
4. Подведение итогов, обсуждение игры (6 минут).

Ход занятия – игры

1. *Организация начала мероприятия (3 минуты).*

Педагог приветствует обучающихся. Обучающиеся самостоятельно формулируют тему занятия, педагог только подводит обучающихся к осознанию темы с помощью различных подсказок (тематика кабинета, наличие соответствующих предметов, вопросы наблюдателя).

Педагог: здравствуйте, ребята. Вы не первый год изучаете информационные технологии. Некоторые из вас дополнительно занимаются на кружках в школе, кто-то у нас в Центре дополнительного образования. Вот мы и увидим сегодня, кто из вас самый эрудированный не только по информатике, но и по другим предметам. Сегодня мы проведем с вами необычное занятие - занятие-квест. Квест включает в себя движение по маршруту, на котором расположены станции. На каждой станции вам необходимо будет выполнить задания. За правильно выполненное задание вы получите бонус в виде подсказки - QR-кода. Прочитать данный код вам помогут помощники. Из подсказок надо будет составить фразу. Что это за фраза? Давайте узнаем!

1. *Подготовка к проведению занятия-игры (3 минуты).*

Педагог знакомит обучающихся со сценарием, предлагает им разделиться на команды по 4 человека (в зависимости от количества обучающихся в группе), выбрать капитана и придумать название своим командам, подготавливает команды к испытаниям. Задания командам будут выдаваться в начале каждого тура в виде карточек.

Педагог: пожалуйста, капитаны команд, представьтесь, назовите название вашей команды.

Команды представляются.

Педагог: итак, приступаем. Название и номер тура будут представлены на слайде. Команда, первая выполнившая задание, поднимает руку, говорит ответ на него и кратко его поясняет.

2. Проведение турнира знатоков информационных технологий (28 минут).

Педагог: тур 1. Исполнитель алгоритма (3 минуты) – задание оценивается в 3 балла.

Педагог: просит обучающихся занять места за компьютерами. Выдает карточку с заданием. С помощью исполнителя Кузнечик, в программе Кумир, решите следующее задание: На числовой оси живет Исполнитель Кузнечик. В начальный момент Кузнечик находится в точке 0 числовой оси. Он может прыгать на 3 единицы вправо и на 2 единицы влево. Составьте алгоритм, с помощью системы команд исполнителя (*Рисунок 2.2.2. Система команд исполнителя*), в котором Кузнечик окажется над числом 2. (*Рисунок 2.2.1. Исполнитель кузнечик*).

Команды приступают к выполнению задания.

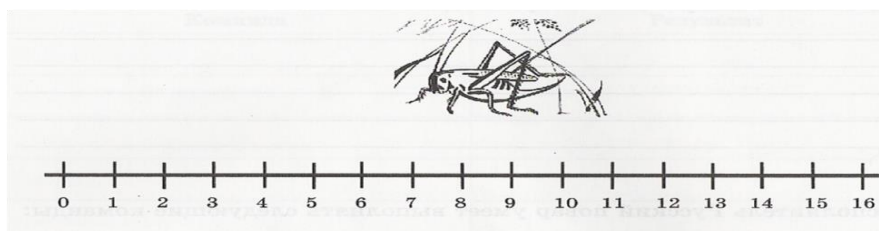


Рисунок 2.2.1. Исполнитель кузнечик

Система команд исполнителя (*Рисунок 2.2.2. Система команд исполнителя*):

Вправо 3	Прыжок на 3 единицы вправо
Влево 2	Прыжок на 2 единицы влево
Начальное положение	0
Составьте алгоритм, с помощью которого он побывает над числом 2	

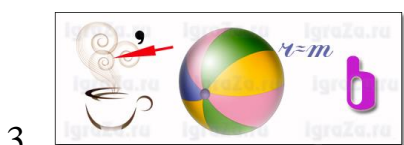
Рисунок 2.2.2. Система команд исполнителя

Обучающиеся: выполняют задание на листочке, по окончании своей работы показывают свой результат учителю и получают подсказку в виде QR-кода.

Результат тура:  (Кто).

Педагог: тур 2. «Разгадай ребусы» (6 минут) – задание оценивается в 6 баллов.

Педагог: обучающиеся садятся обратно за столы. Озвучивает задание второго тура – вам нужно отгадать ребусы. Вниманию обучающихся предлагаются ребусы, представленные на четырех разных карточках.



Ответы ребусов: клавиатура, пиксель, память, Интернет.

Результат тура:  (владеет).

Педагог: тур 3 «Практика» (8 минут)- задание оценивается в 6 баллов.

Педагог: просит обучающихся занять места за компьютерами. Выдает карточку с заданием. Озвучивает задание и условия его выполнения – открыть из папки Документы файл «Работа с таблицами» (Рисунок 2.2.4. Виды информации и способы восприятия), внимательно посмотрите на представленную таблицу, ее данные и выполните следующие задания:

1. Озаглавить таблицу.
2. Заполнить пустые ячейки (придумать названия строк и столбцов).
3. Сохранить документ в собственной папке под именем Табличные модели.doc.

Вид информации		Чувство	
		Зрение	Глаз 
Звуковая		Слух	Ухо 
		Вкус	Язык 
		Обоняние	Нос 
Осязание		Осязание	Кожа 

Рисунок 2.2.4. Виды информации и способы восприятия

Обучающиеся: выполняют задание на компьютере. По окончании своей работы, показывают результат педагогу и получают подсказку в виде QR-кода.



Результат тура: (информацией).

Педагог: тур 4. «Анограммы» (4 минуты) – задание оценивается в 4 балла.

Педагог: обучающиеся садятся обратно за столы. Выдает карточку с заданием. Озвучивает задание четвертого тура, в задании вам нужно переставить буквы и получить новое слово. Например, из слова «ток» можно получить слово «кот», а из слова «матирофинак» - «информатика».

1. Иоеаикодрвн.
2. Парммпога.
3. Врадейр.
4. Облкийат.

Ответы: 1. Декодирование. 2. Программа. 3. Драйвер. 4. Килобайт.

Обучающиеся: выполняют задание на листочке, по окончании своей работы показывают свой результат педагогу и получают подсказку в виде QR-кода.



Результат тура: (тот).

Педагог: финальный тур. «Кодирование информации» (7 минут) – задание оценивается в 6 баллов.

Педагог: команды занимают места за столами. По результатам четырех туров вы уже получили четыре слова-подсказки финальной фразы, но вам не хватает еще двух слов. Сейчас я раздам карточки со словами, на каждой карточке по одному слову. Ваша задача, из предложенных слов на карточках составить всю финальную фразу. Предупреждаю, что сложность задания состоит в том, что есть карточки с лишними словами.

Перечень представленных слов: кто, языком, владеет, управляет, говорит, миром, информацией, словом, владеет, тот, смыслом, новостью, он, жизнью.

Результат тура: «Кто владеет информацией, тот владеет миром».

Подведение итогов (5 минут).

На данном этапе дается оценка выполнения действий, их восприятие участниками игры, проводится анализ положительных и отрицательных сторон хода игры, анализ возникших трудностей, обсуждаются возможные совершенствования игры, в том числе изменение ее правил.

Предполагаемые вопросы:

- Какая фраза у вас получилась?
- Согласны ли вы с фразой «Кто владеет информацией, тот владеет миром»? Почему? Какая должна быть информация?
- Что нового вы узнали во время квест-игры?
- Какое упражнение вам понравилось больше всего?
- Какое задание вызвало трудности? Почему?
- Где в повседневной жизни встречается QR-код? Как его можно использовать в учебе?
- Кто по вашему мнению является самыми эрудированными ребятами из вашей команды?

Далее, педагог совместно с помощниками подсчитывают набранные баллы. Командой-победителем становится та команда, которая получила

наибольшее количество баллов. Объявляются результаты, вручаются грамоты и призы.

Таким образом, на занятии закрепления изученного материала, чтобы закрепить полученные знания обучающихся, которые необходимы для самостоятельной работы, усвоения правильного использования полученных алгоритмов для решения частных задач, закрепить контроль и корректировку различными способами выполнения заданий, можно использовать различные варианты дидактических игр.