

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Центр дополнительного образования

**Учебно – познавательная игра
«Путешествие в мир информатики»**

Методическая разработка

Автор: Шихалева Мария Леонидовна,
педагог-организатор

г. Сухой Лог

2020

Описание методики:

1. Название разработки, сведения об авторе.....	3
2. Введение.....	4
3. Основная часть.....	5
4. Список использованной литературы.....	9
5. Приложение.....	10

Название разработки, сведения об авторе.

Учебно – познавательная игра «Путешествие в мир информатики»

Автор: Шихалева Мария Леонидовна, педагог-организатор МАУДО ЦДО

Введение

Данное мероприятие будет интересно для учителей информатики и педагогов дополнительного образования. Мероприятие рассчитано на учащихся 1-4 классов.

Мероприятие можно проводить как среди учащихся разных классов, так и в одном классе.

Ученики в игровой форме совершат путешествие в мир информатики, где им предстоит посетить станции

Цель: вызвать интерес детей к информатике, развивать творческие способности, логическое мышление, воспитывать любовь к информатике.

Формируемые универсальные учебные действия:

Регулятивные: владеют базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающие существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Познавательные: извлекают информацию в разных формах (текст, иллюстрации и т. д.)

Коммуникативные: умеют слушать собеседника и вести диалог; признают возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Планируемые результаты образования:

Предметные: применяют на практике знания, полученные на уроках.

Личностные: осознают важность исполнения роли хорошего ученика, необходимость учебы и познание нового.

Форма работы: фронтальная, коллективная, индивидуальная.

Оборудование: проектор, презентация, раздаточный материал, задания на компьютере.

Здравствуйте, ребята!

Сегодня наш урок не совсем обычный. Мы с вами совершим увлекательное путешествие, где нас ждет много открытий и приключений.

Путешествовать мы с вами будем на двух кораблях, название которым вы дадите сами. Каждой команде надо придумать название своего корабля и выбрать капитана.

Познакомимся с капитанами и их командами. (Капитан – , название команды – После того как команды представлены на каждый стол поставить табличку с названием команды.)

А теперь, ребята, в путь!

1. Конкурс «Разминка»

Но для начала давайте проведем разминку.

1. В тихой заводи пруда

Отражались два бобра

Три енота, пять ежей.

Сколько было всех зверей? (10)

2. Я в зеркале увидела отраженье:

Три ежика жевали печенье,

Две мартышки бросали банан

Два зайчика били в барабан.

Подскажи поскорей

Сколько было всех зверей? (7)

3. Под дубом двое малышей

Собрали двадцать желудей

Один собрал четыре лишь.

А сколько штук-другой малыш? (16)

4. В кружку сорвала Марина

Сорок ягод малины.

Половину отдала своей подружке.

Сколько я год стало в кружке? (20)

2. Конкурс “Шифровальщики” (Приложение 1)

Ребята, мы с вами начинаем путешествие, но для управления кораблем командам необходимо устройство, название которого зашифровано. Вы узнаете это устройство, если выполните ЗАДАНИЕ № 2. (Учитель вручает пакет с заданием капитану каждой команды)

Учитель

Внимание на экран. Проверим правильность выполнения задания. За правильный ответ команды получают по 3 балла. (На экране появляется рисунок клавиатуры).

-Молодцы, вы отлично справились с заданием и теперь, благодаря вам наши корабли плывут к сказочной стране.

2. Конкурс «Закончи стихотворение».

Ребята, мы продолжаем наше путешествие и пока на море полный штиль, мы проведем следующий конкурс «**Закончи стихотворение**»

Командам по очереди читаются стихотворения, которые они должны закончить. За правильный ответ команда получает 1 балл.

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке - Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... **МЫШКА**.
А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ...**ДЖОЙСТИК**
Компьютер будет молчалив,
Коль нет с ним рядом дев таких.
А если есть, он говорит,
Поет, играет и пищит.
Стоят над ним в сторонке
Близняшки две ... **КОЛОНКИ**

Словно смелый капитан!
А на нем - горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается ... **ДИСПЛЕЙ**.

По клавишам прыг да скок - Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два и готово - Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура-

Это вот - ... **К Л А В И А Т У Р А.**

Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке –

Напечатает картинку

Ловкий мастер Струйный ...

П Р И Н Т Е Р.

3.Конкурс «Зазеркалье» (конкурс капитанов) (Приложение 2)

- Ребята, наши корабли причалили к берегу, а что это за страна? Да это же страна «Зазеркалье», как же мы сюда попали? Возможно произошел сбой и наши корабли сбились с курса, нам надо срочно вернуться на наш маршрут! А помогут нам капитаны. На наших кораблях есть мониторы, необходимо выполнить задание и тогда корабли, найдут правильный путь и мы отправимся в страну «Информландия» (капитаны выполняют задание на компьютерах «Страна Фантазия» С.Н. Тур, Т.П. Бокучава, Программа «Орнаменты»)

Задание 4. Конкурс “Атака вирусов” (Игра со словами)

(Приложение 3)

- Не успели исправить одну поломку, как тут же возникла новая опасная ситуация. Корабли подверглись атаке вирусов. Испорчена информация. Чтобы не сбиться с курса, необходимо срочно восстановить потерянную информацию. На исправление информации отводится 10 минут. (Работа за компьютером «Страна Фантазия» С.Н. Тур, Т.П. Бокучава, Программа «Игра со словами»)

(Звучит торжественная музыка)

-Ребята, мы молодцы, и не смотря на все препятствия наши корабли наконец то причалили к берегам сказочной страны «Информландия»!

- Вы меня очень порадовали знанием компонентов компьютера, умением исправлять допущенные ошибки, применяя нужные правила, дружной групповой работой и хорошим соперничеством. До встречи в сказочной стране.

Работа за компьютером «Страна Фантазия» Игра со словами.

(Звучит торжественная музыка)

-Ребята, мы молодцы, и не смотря на все препятствия наши корабли наконец то причалили к сказочной стране «Информландия»!

- Вы меня очень порадовали знанием компонентов компьютера, умением исправлять допущенные ошибки, применяя нужные правила, дружной групповой работой и хорошим соперничеством. До встречи в сказочной стране «Информландия»!

Список использованной литературы

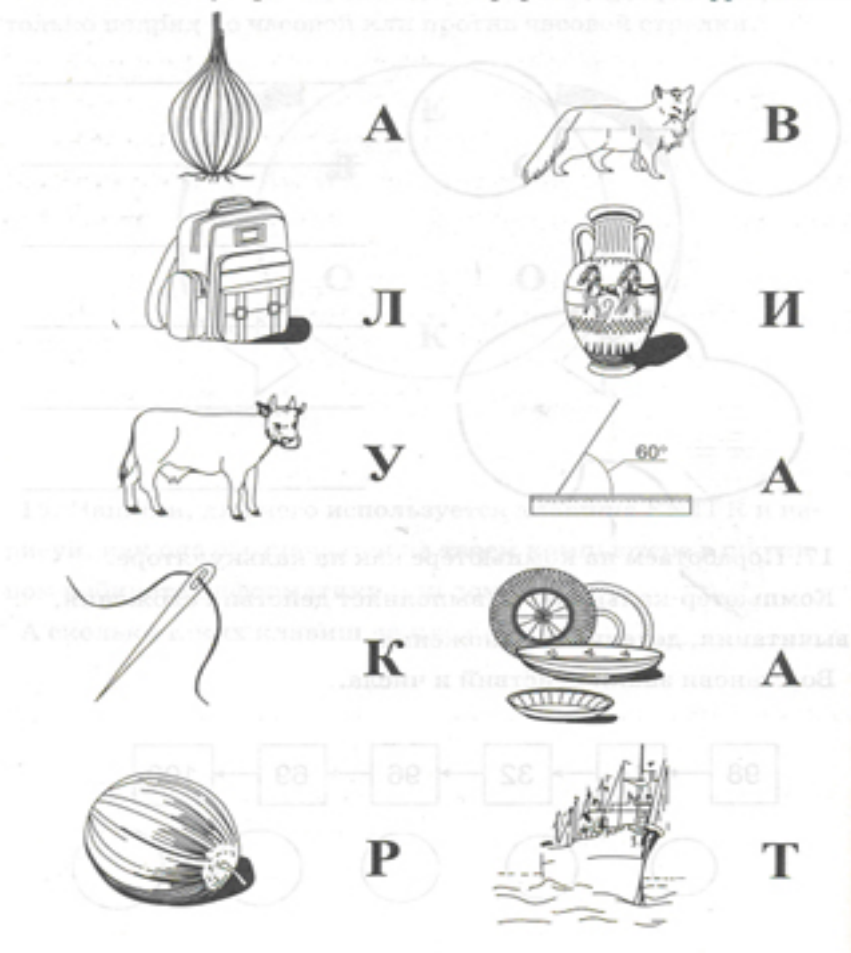
1.Мир информатики. Учебное пособие для нач. школы. Под ред. А.В. Могилева. – Смоленск: Ассоциация XXI век. 2014.

Приложение 1

Задание 2. Шифровальщики

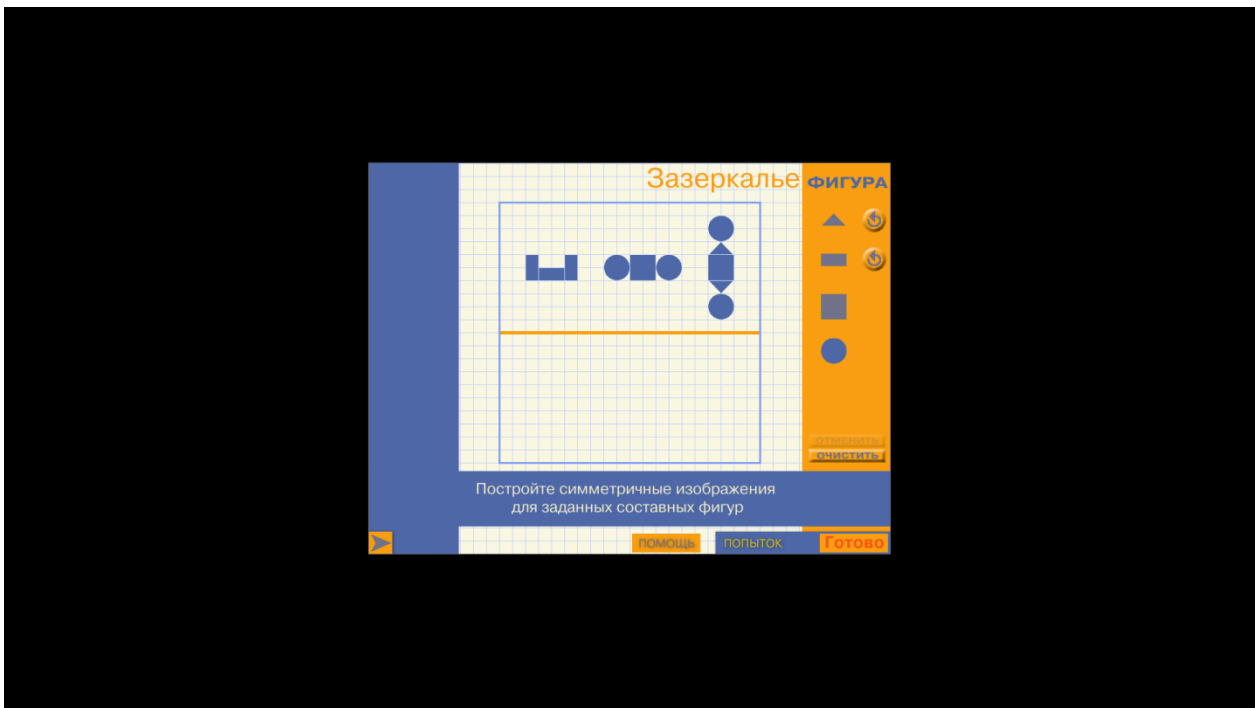
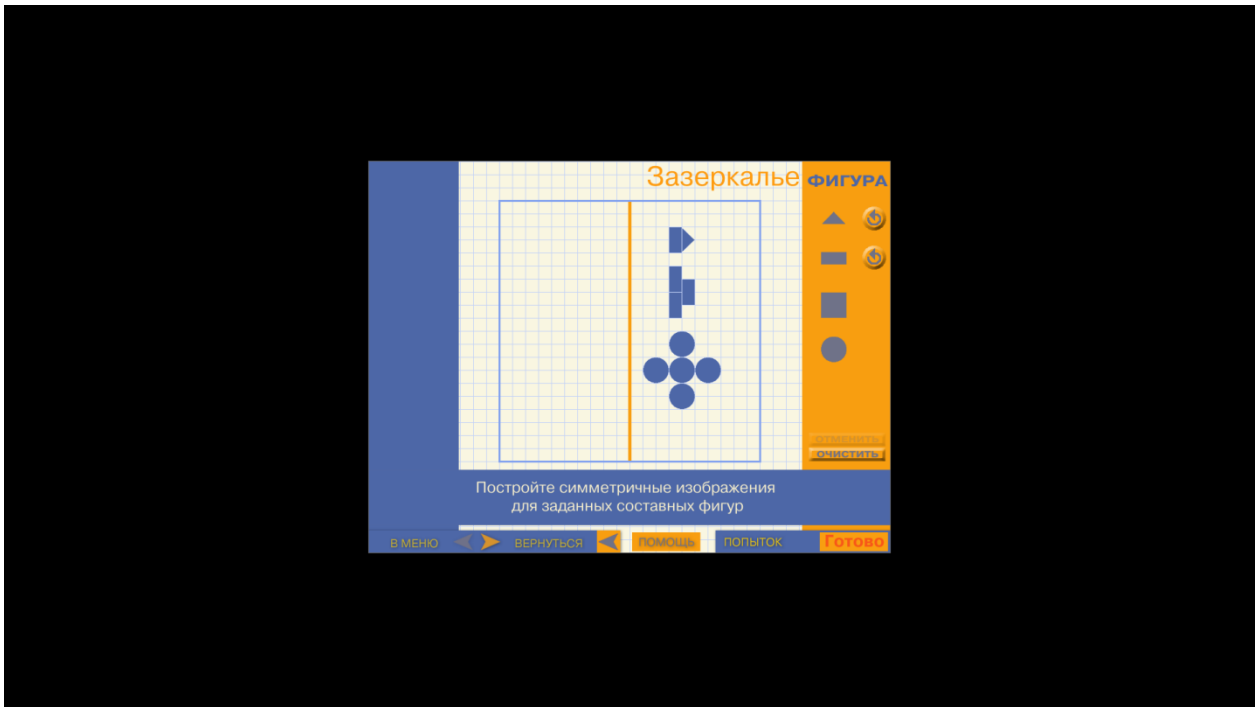
Соедини картинки с буквами по смыслу и запиши, название какого устройства ввода информации зашифровано.

Соедини картинки с буквами по смыслу и запиши, название какого устройства ввода информации зашифровано.



Ответ. Это устройство ввода называется

Приложение 2



Приложение 3



Игры со словами

пот
вол
бок
мор
рог
лад
бор
лот
кол

К ... БЯ

Выберите слово, которое можно вставить вместо точек, чтобы оно было окончанием первого слова и началом второго

В МЕНЮ <> ВЕРНУТЬСЯ <> ПОМОЩЬ ОШИБОК Готово

Игры со словами

Безделье
Мир
Тишина
Черный
Вниз
Маленький
Тьма
Низкий
Ночь

Большой

Для заданного слова подберите слово, имеющее противоположный смысл

В МЕНЮ <> ВЕРНУТЬСЯ <> ПОМОЩЬ ОШИБОК Готово

Игры со словами

Лживый
Слабый
Осень
Страшный
Горький
Горячий
Грустный
Здоровый
Злой

Сладкий

Для заданного слова подберите слово, имеющее противоположный смысл

В МЕНЮ <> ВЕРНУТЬСЯ <> ПОМОЩЬ ОШИБОК **Готово**

Игры со словами

Расхлебывать кашу
Сколько душе угодно
Легко на подъем
Один раз отрежь
Спусти рукава
За три девять земель
Сложь руки
Звезд с неба не хватает
Хоть пруд пруди

Тяжел на подъем

Для заданной фразы подберите фразу, имеющую противоположный смысл

В МЕНЮ <> ВЕРНУТЬСЯ <> ПОМОЩЬ ОШИБОК **Готово**