

Игры с применением компьютера как способ организации

внеурочной деятельности школьников
(для учащихся начальной школы)



Цели проведения игр

- **Проведение интересного досуга**
- **Пропаганда информационных технологий**
- **формирование устойчивого интереса к предмету информатики**
- **Знакомство учащихся школ с направлениями деятельности ЦДЮТТ**
- **Поддержание и укрепление связей со школами района**
- **Обмен опытом с учителями информатики**



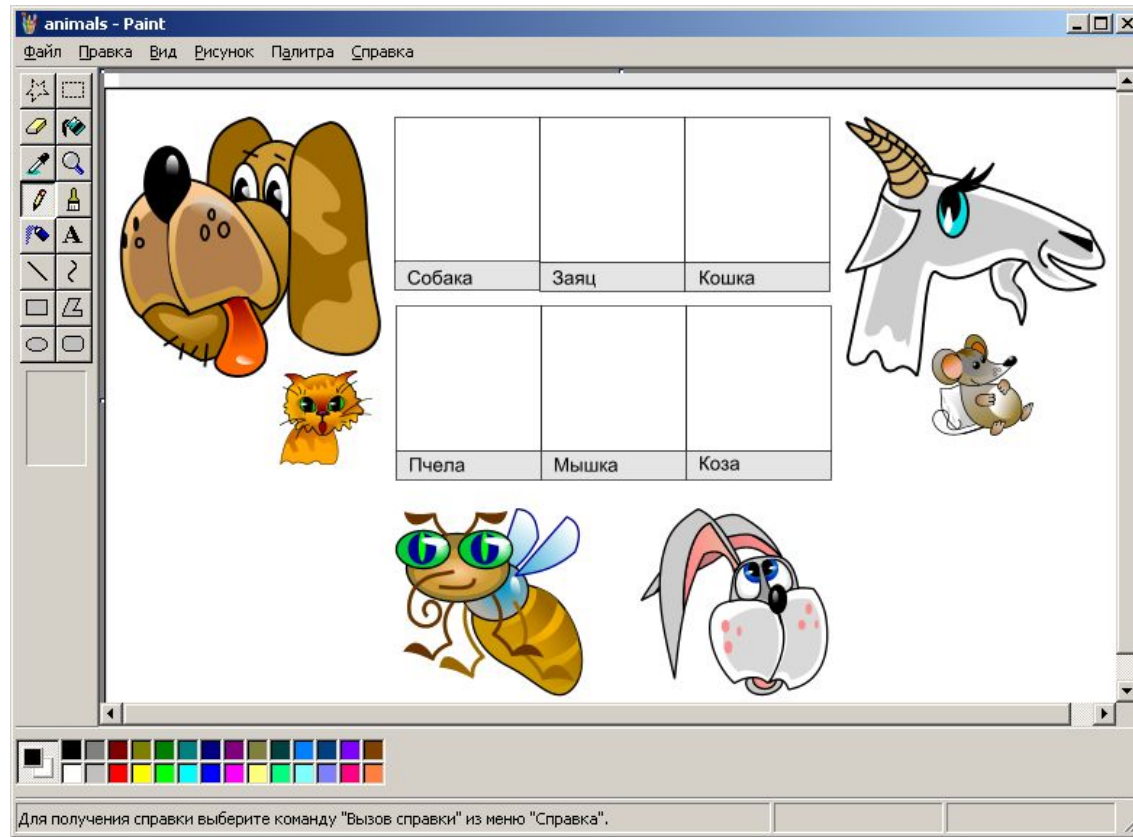
В заранее согласованный день и время в ЦДЮТТ ПРИХОДЯТ КЛАССЫ



**Класс разбивается на 3 команды.
Команды выбирают капитана и название.
Капитанам вручаются маршрутные листы,
в которых указаны названия и последовательность
прохождения станций.**



Станция "Компьютерный художник"



Задание на станции:

В графическом редакторе Paint рассадить животных по клеткам, используя операции изменения размеров и перемещения.

На станции "Компьютерный художник"



Станция "Компьютерный кроссворд"

Проверка знаний по информатике

Разгадайте кроссворд

Разгадайте кроссворд

По горизонтали:

1. Универсальное устройство для хранения, обработки и передачи информации
2. Устройство для отображения текстовой и графической информации
3. Устройство хранения информации
4. Число, на которое нельзя делить
5. Множество символов, используемых в языках
6. Устройство для обработки информации в ЭВМ
7. Знак, обозначающий число

По вертикали:

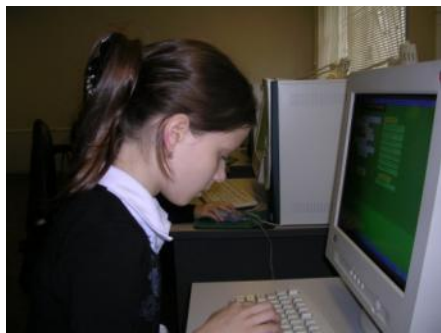
8. Печатающее устройство

Ввод

Задание на станции:

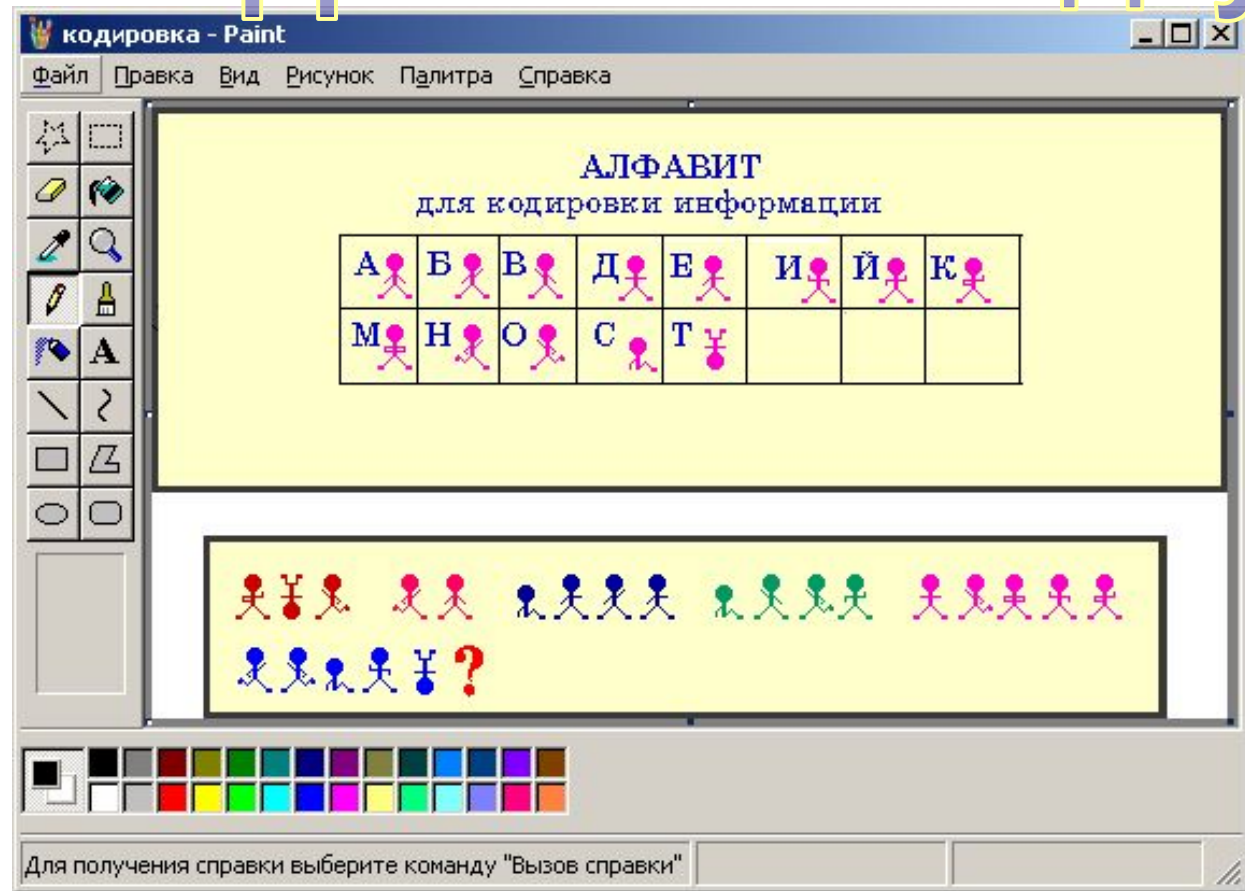
Заполнить поля кроссворда, ответив на вопросы из курса информатики.

На станции "Компьютерный кроссворд"



Станция "Компьютерная шифровка"

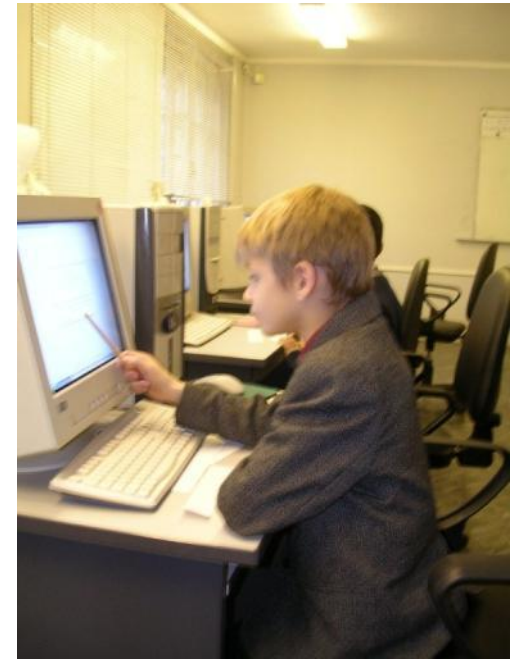
Расшифровать загадку



Задание на станции:

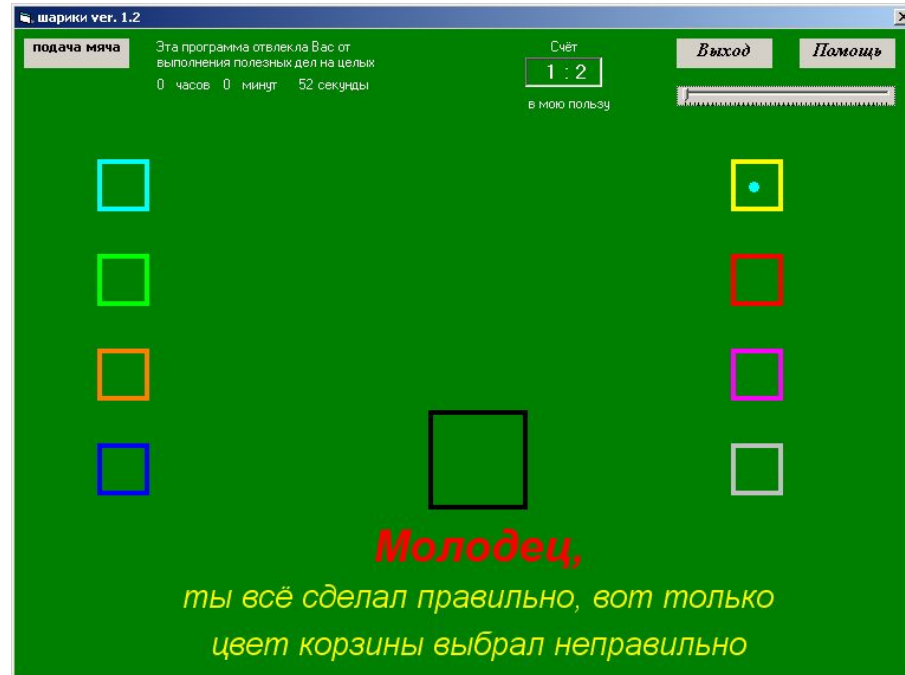
Расшифровать загадку, используя алфавит для кодировки информации.

Станция "Компьютерная шифровка"



Станция "Игровая"

Проверка владения мышью

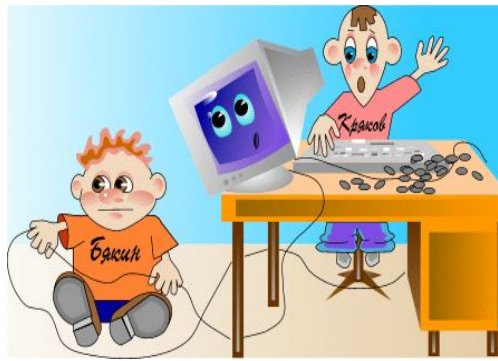


Задание на станции:

Запускаем игру кнопкой «Подача мяча», ловим падающий шарик мышкой и перетягиваем его в корзину цветом одинаковым с цветом шарика.

Но есть небольшая особенность. Если нужная корзина находится слева, то перетягивать шарик надо левой кнопкой. Если справа, то правой кнопкой.

Станция "Игровая"

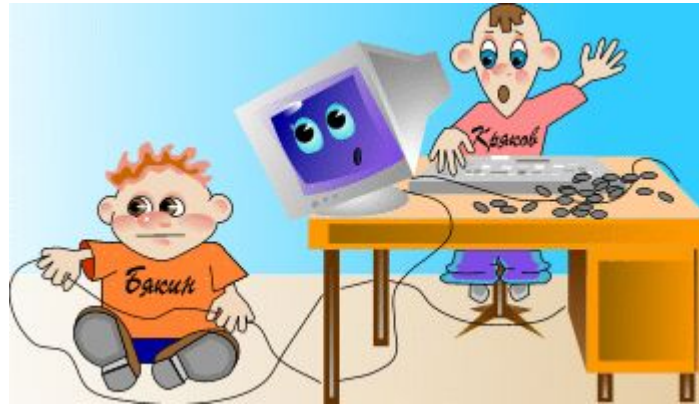


На станциях по показанным результатам командам выставляют баллы.



Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.





Авторы заданий:

Дуванов Александр

Александрович

адрес: Ровенский университет

Радченко Алексей Петрович

учитель информатики и вычислительной
техники Ровенской средней школы №1

Зигле Елена Ивановна,

учитель информатики школы 78 г. Челябинска,
старший методист учебно-методического центра
"НИТ в школе",

Использованы иллюстрации,
Из Ровенского университета

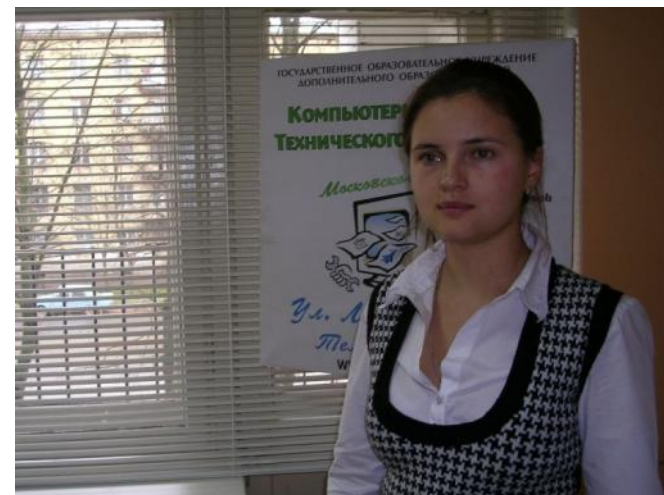
**ЦДЮТТ выражает благодарность
преподавателям
школ за активное сотрудничество
при проведении мероприятий**



**Шишкиной Нине
Бруновне
(543 школа)**



**Савиной Татьяне
Ивановне
(537 школа)
Ковалевой Розе
Михайловне
(643 школа)**



**Ивановой Елене
Геннадьевне
(484 школа)**

Педагоги ЦДЮТТ, проводившие игру



**Соколова Ирина
Викторовна**



**Лебедева Ирина
Сергеевна**



**Шibaева Татьяна
Петровна**

Наш фотограф



Вершкова Елена Ивановна

Автор презентации
Педагог дополнительного образования
ЦДЮОТТ Московского района Санкт-Петербурга
Соколова Ирина Викторовна