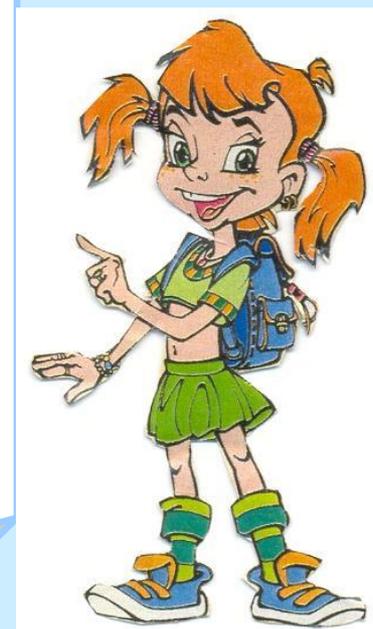
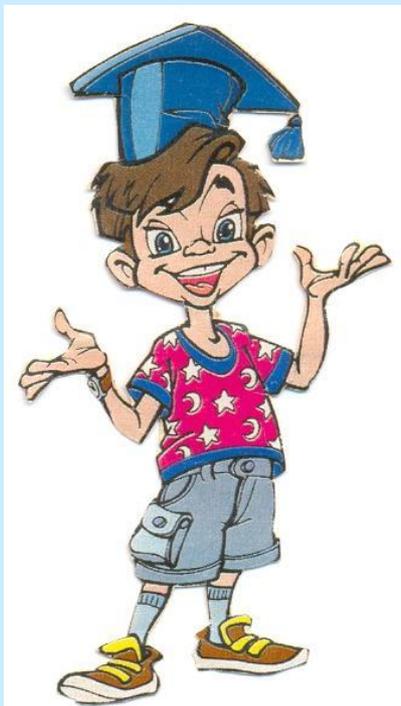
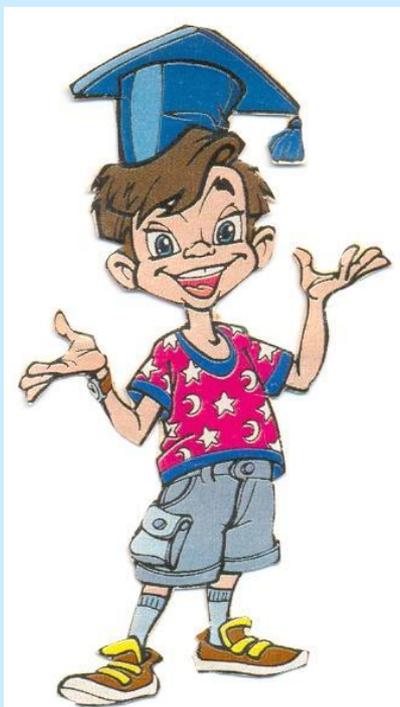


**Применени  
е игровых  
технологий  
во  
внеурочно  
й  
деятельно  
сти**

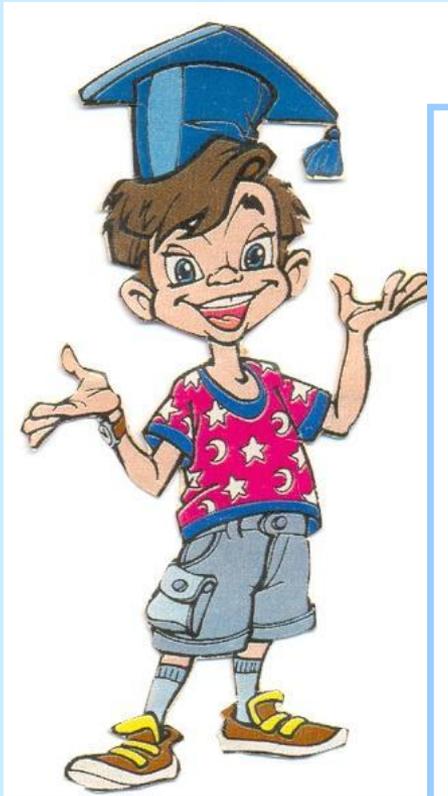




**«Игра - пространство  
“внутренней  
социализации”  
ребенка, средство  
усвоения  
социальных установок».  
Л.С. Выгодский.**

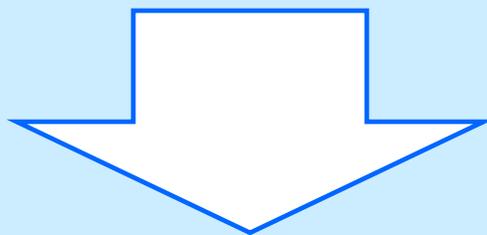


**Игра** наряду с трудом и учением – одна из основных видов деятельности человека.



**Игра**, по определению, это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоединение и усвоение собственного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

# Главные черты присущие играм



Свободная  
развивающая  
деятельность

Творческий,  
активный  
характер  
деятельности.

Эмоциональн  
ая  
приподнятост  
ь  
деятельности

Наличие  
прямых  
и косвенных  
правил

# Этапы проведения игры

**IV. Обсуждение игры**

**III. Проведение игры**

**II. Подготовка к  
проведению**

**I. Ориентация**



**“История развития  
вычислительной техники”**

**“Информация. Действия  
над информацией.  
Единицы измерения  
информации”**

**“Основные элементы  
компьютера”**

**“Технология обработки  
графической информации”**



## **Задачи:**

**Воспитательная** - развитие познавательного интереса, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.

**Учебная** - повторение основных понятий, определений.

**Развивающая** - развитие внимательности, памяти.

## **Правила игры:**

**Класс разделен на две команды, между ними проводится игра.**

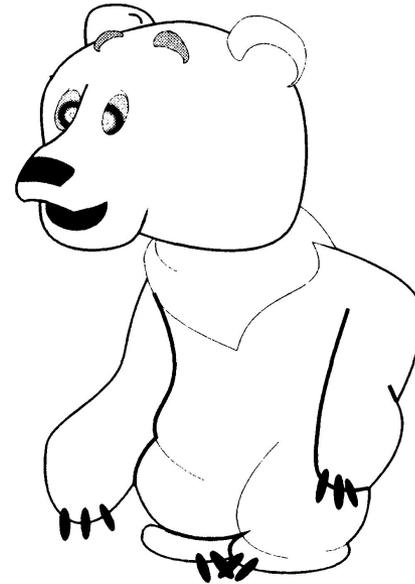
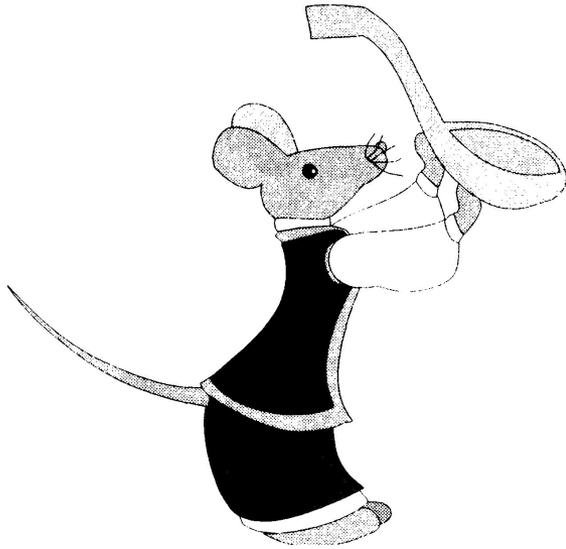
**Каждая команда перед игрой придумывает название.**

**Жюри - учителя, пришедшие на игру.**



## Задание №1.

Из каждой команды выбирается лучший “художник”. На протяжении всей игры “художники” выполняют рисунок в графическом редакторе.



*Задание оценивается в 10 баллов.*

**Задание №2.** На карточках написаны названия вычислительных “приборов”: пальцы, счеты, арифмометр, компьютер. Нужно расположить их в порядке “появления”. На обороте карточек написаны цифры, если задание выполнено верно, то получается год создания первой ЭВМ ENIAC.

**ПАЛЬЦЫ**

**АРИФМОМЕТР**

**КОМПЬЮТЕР**

**СЧЁТЫ**

*На задание отводится 3 мин.  
Задание оценивается в 5 баллов.*

### Задание №3. Разгадайте кроссворд.

#### *Вопросы к кроссворду:*

1. Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер.
2. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов.
3. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно.
4. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу.
5. Запоминающее устройство.
6. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д.
7. Устройство, на которое выводится информация.
8. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков.
9. Главное устройство, “мозг” компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера.

*На задание отводится 10 мин.  
Задание оценивается в 5 баллов.*

## Задание №4.

Способы получения и передачи информации.

1. Словами объяснить понятие, не называя его  
(ведро, чашка, самовар, кресло).
1. С помощью жестов и мимики не произнося ни звука,  
объяснить фразу  
(слон купается, обезьяна ест банан).

Из команд, для объяснения, вызываются самые артистичные и находчивые ученики. Ответ может дать любая команда.

*На задание отводится 5 мин.  
Задание оценивается в 5 баллов.*

## Задание №5. Кодирование

1. Универсальное устройство для обработки информации.
2. Устройство ввода информации.
3. Как иначе можно назвать новости, знания, сообщения.
4. Единица измерения информации.
5. Устройство ввода информации в компьютер с листа бумаги.
6. Способ общения программы с пользователем (“внешний вид” программы).
7. Действие над информацией

к	в	н	а	р
л	а	а	т	у

О

а	п	е	р
ч	а	д	е

Ы

ц	а	м	н	н
и	я	р	о	ф

Л

т	н	с
е	н	й
р	ф	е

Ц

р	с	к
е	н	а

Д

а	б	о	к
й	т	л	и

О

р	о	м
е	к	п
т	ю	ь

М

*На задание дается 7 мин.  
Задание оценивается в 5 баллов.*

## Задание №6. Антианаграмма.

Из слов на карточке составить слова связанные с информатикой и компьютером. Буквы в словах могут повторяться, и все имеются в слове.

Овод, диск.

Детка, си.

Миф, нота, икра.

Ель, писк.

Сор, процесс.

Кол, кони.

Грамм, порог.

Бег, май, там.

*На задание дается 7 мин.  
Задание оценивается в 5 баллов.*

# Итоги игры.

Жюри подсчитывает баллы,  
оценивает работы  
«художников».

Побеждает команда,  
набравшая большее число  
баллов.

Обе команды награждаются  
дипломами.



Использование игровых технологий вовлекает учащихся в творческую деятельность.

В процессе игры постепенно снимается напряжение, скованность, нерешительность, нарастает интерес.



**Благодарю за  
внимание!**

