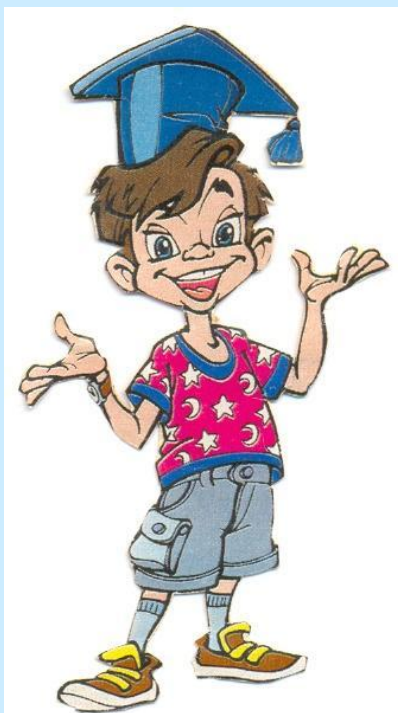


**Применени
е игровых
технологий
во
внеурочно
й
деятельно
сти**





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

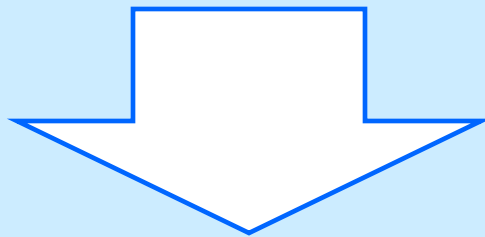


Игра наряду с трудом и обучением – одна из основных видов деятельности человека.



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.

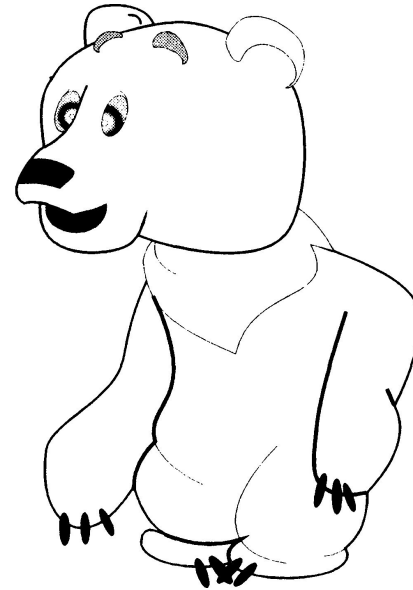
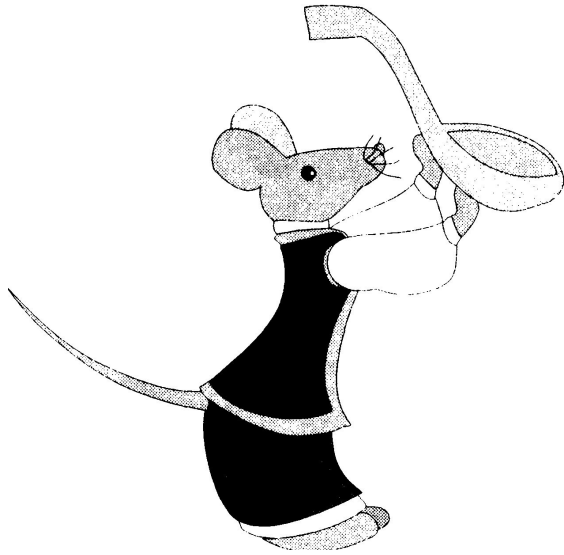
Каждая команда перед игрой придумывает название.

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!**

