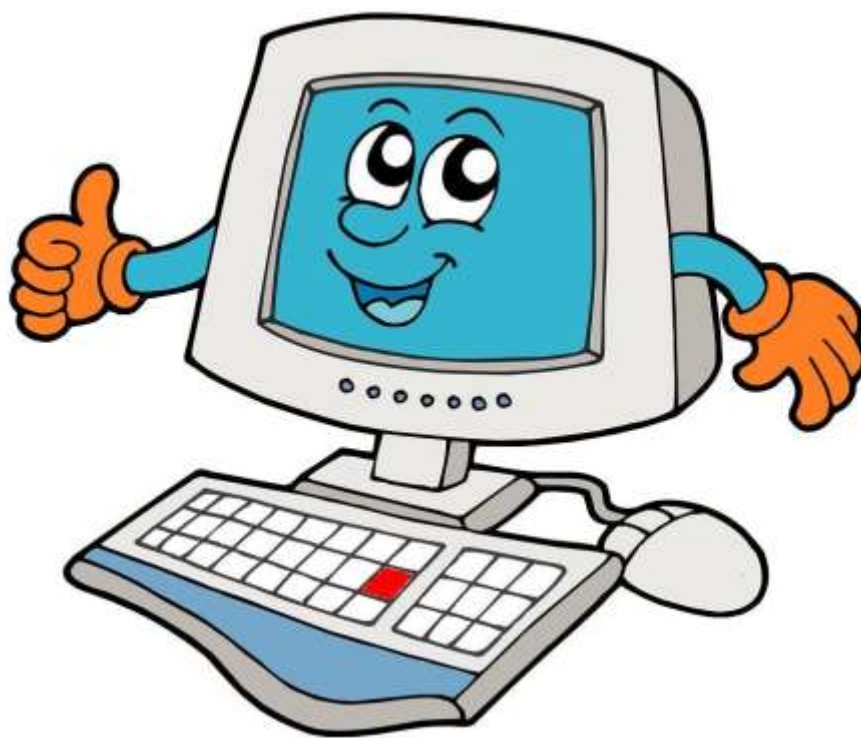


Муниципальное общеобразовательное учреждение г. Иркутска
средняя общеобразовательная школа № 38

Шипилова Анастасия Анатольевна

Сборник дидактических игр
«Дидактические игры на уроках информатики в четвертом классе»



Иркутск

2019

Шипилова А.А. Сборник дидактических игр «Дидактические игры на уроках информатики в четвертых классах», направленный на активизацию познавательной деятельности учащихся. Методическая разработка. – Иркутск: МБОУ г. Иркутска СОШ № 38, 2019. - 38 с.

Данный сборник дидактических игр направлен на помощь учителю при подготовке и проведении уроков информатики в 4 классе.

Сборник предназначен для учителей информатики и студентов специальности «Преподавание в начальных классах».

Рецензент: О.Н. Любина, заместитель директора по УВР, учитель информатики первой квалификационной категории МБОУ г. Иркутска № 38

Оглавление

Предисловие.....	3
Игра 1: «Раздели на 4».....	4
Игра 2: «Попробуй объясни».....	5
Игра 3: «Волшебный маркер».....	6
Игра 4: «Где скрывается логика?».....	7
Игра 5: «Нескучные ребусы».....	8
Игра 6: «Где моя пара?»	9
Игра 7: «Пикче-раунд»	10
Игра 8: «Цифровой рисунок».....	11
Игра 9: «Письмо из будущего».....	12
Игра 10: «Печатная машинка».....	13
Игра 11: «Веселый алфавит»	14
Игра 12: «Собери компьютер».....	15
Игра 13: «Испытай удачу»	16
Игра 14: «Сказочники»	17
Приложения	18
Приложение 1	18
Приложение 2	20
Приложение 3	21
Приложение 4	22
Приложение 5	27
Приложение 6	31
Приложение 7	33
Приложение 8	34
Приложение 9	35
Приложение 10	36
Приложение 11	38

Предисловие

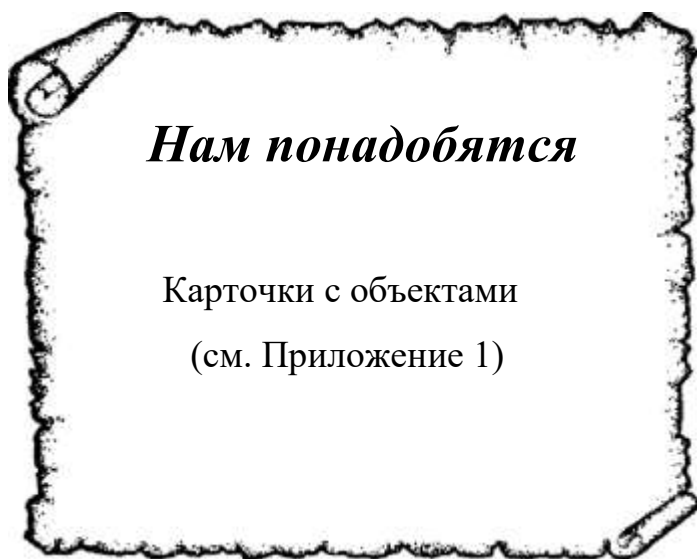
На сегодняшний день проблема активизации познавательной деятельности младших школьников приобретает все большую актуальность. Можно с уверенностью сказать, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. Применение дидактических игр помогает организовать разнообразную творческую деятельность учащихся на уроке, что делает процесс познания интересным и увлекательным. Создание игровой атмосферы на уроках развивает познавательный интерес, активность и познавательную деятельность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание. Играя, дети непроизвольно закрепляют знания по изучаемому предмету.

В сборнике представлены дидактические игры к урокам информатики, ориентированные на учащихся четвертых классов, предназначенные для учителей информатики.

Игровые методики кратко описаны для учителей информатики в методических рекомендациях, в ходе игры.

Сборник дидактических игр направлен на помощь учителям в подготовке к урокам. Игры, представленные в сборнике, нацелены на повышение интереса учащихся четвертых классов к изучению информатики, активизацию познавательной деятельности учащихся.

Игра 1: «Раздели на 4»



Ход игры:

Работа в парах. Раздать учащимся комплект карточек. Задание: необходимо разделить карточки на четыре группы по видам информации: графическая, текстовая, численная, звуковая.

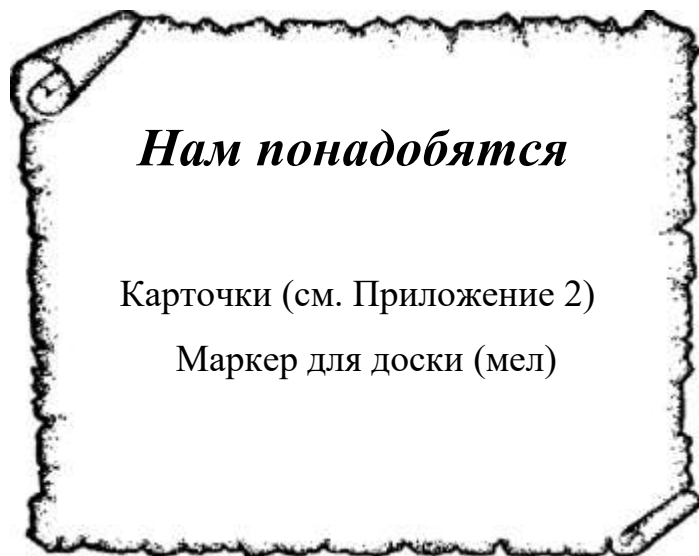
Задание для учащихся:

Разложите все карточки на четыре группы. Расскажите, по какому принципу вы их разделили.

Рекомендации:

Ограничить выполнение задания по времени. Игру можно использовать на этапе актуализации опорных знаний.

Игра 2: «Попробуй объясни»



Нам понадобятся

Карточки (см. Приложение 2)

Маркер для доски (мел)

Ход игры:

Один ученик вытягивает карточку, на которой написано, с помощью какого вида информации (текстового, звукового, численного, графический) нужно объяснить слово на карточке.

Задание для учащихся:

Один человек вытягивает карточку с заданием, на карточке также указано, с помощью какого вида информации (текстового, звукового, численного, графического) нужно объяснить классу загаданное слово.

Рекомендации:

Игру можно проводить на этапе актуализации опорных знаний, закрепления материала.

Игра 3: «Волшебный маркер»



Ход игры:

Учитель дает в руки учащемуся маркер, и задает вопрос. Ученик должен ответить на вопрос (см. Приложение 3), если он затрудняется с ответом, то передает маркер своему соседу по парте или на следующую парту.

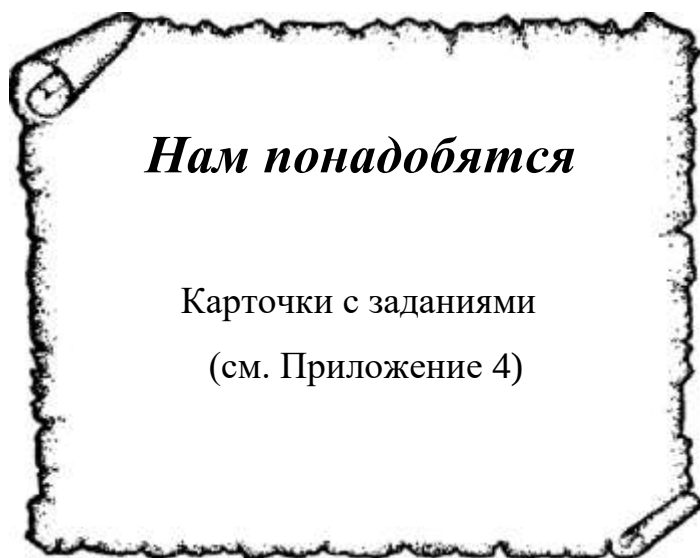
Задание для учеников:

Тот, у кого в руках Волшебный маркер, должен ответить на вопрос, если вы затрудняетесь с ответом, передайте маркер соседу по парте или на следующую парту.

Рекомендации:

Игру можно использовать на этапе актуализации знаний. Вопросы можно добавлять в соответствии с изученным материалом.

Игра 4: «Где скрывается логика?»



Нам понадобятся

Карточки с заданиями
(см. Приложение 4)



Ход игры:

Игра проводится по группам 2 – 4 человека. Каждой группе раздается набор карточек с заданиями. Задача каждой группы по двум или трем картинкам отгадать слова.

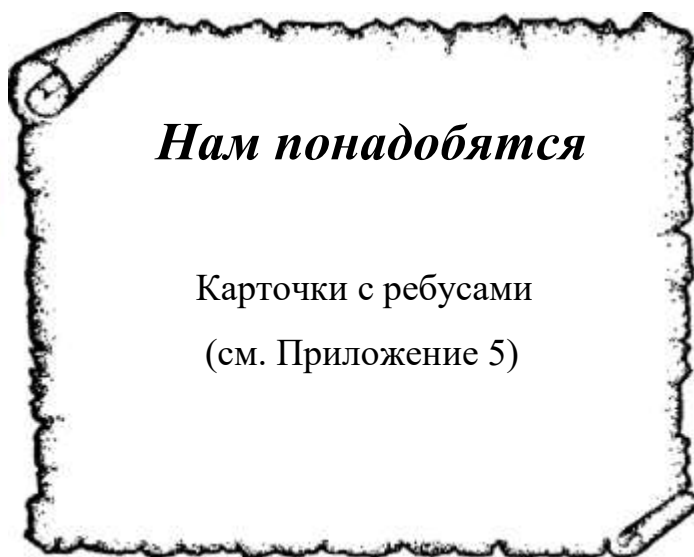
Задание для учеников:

Отгадайте зашифрованное слово или словосочетание, связав логической цепочкой картинки на карточке.

Методические рекомендации:

Использовать на начальном этапе урока, для создания позитивного настроения на работу. Можно вывести карточки на экран и работать сразу со всем классом.

Игра 5: «Нескучные ребусы»



Ход игры:

Игра проходит парами или индивидуально. Каждой паре/учащемуся раздаются карточки с ребусами. Задача учеников разгадать ребус, сформулировать тему и задачи урока.

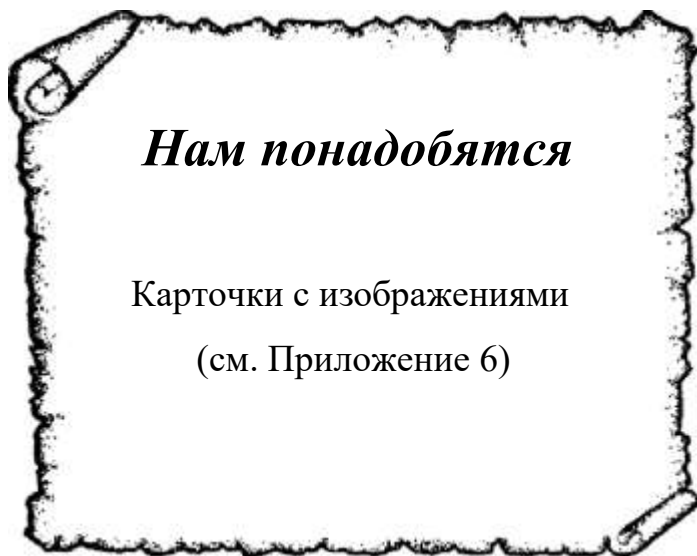
Здание для учащихся:

Разгадайте ребус, сформулируйте тему и задачи урока.

Рекомендации:

Использовать на этапе формирования темы урока. Можно вывести карточки на экран и работать сразу со всем классом.

Игра 6: «Где моя пара?»



Ход игры:

Каждому ученику раздается карточка, на которой изображено устройство ввода/вывода информации и виды информации. Необходимо найти свою «пару».

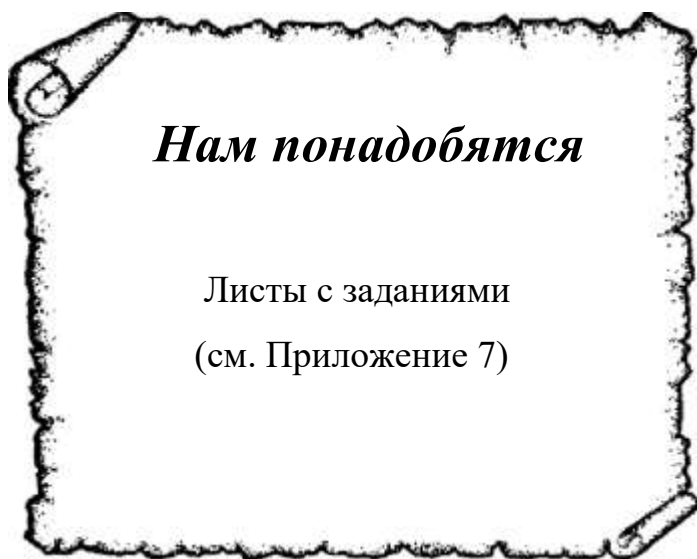
Задание для учащихся:

На ваших карточках изображено устройство ввода/вывода информации или вид информации. Найдите себе пару. Объясните, почему именно так составили пару.

Рекомендации:

Игру рекомендуется проводить на этапе закрепления знаний или актуализации опросных знаний.

Игра 7: «Пикче-раунд»



Ход игры:

За отведенное время, нужно дать ответы на все вопросы на листе с заданиями. Игра проводится в парах.

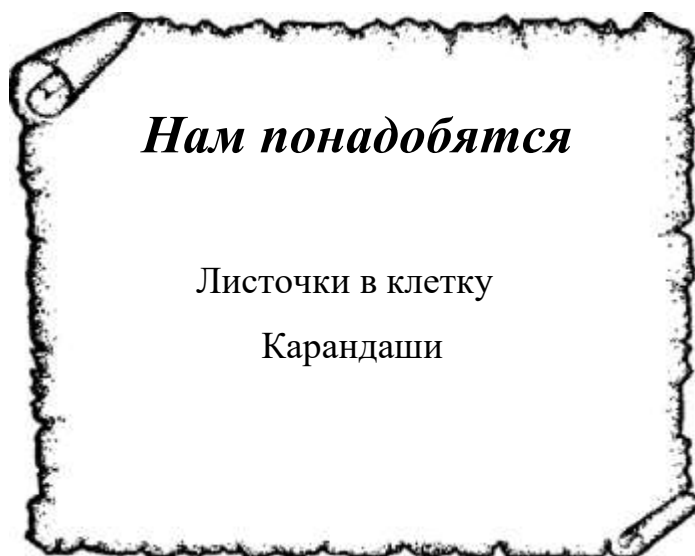
Задание для учащихся:

На листах у вас 8 вопросов. За пять минут дайте ответы на все вопросы. Впишите ответы в листы под заданиями.

Рекомендации:

Игру можно проводить на этапах актуализации опорных знаний, закреплении изученного материала или на этапе обобщения изученного материала.

Игра 8: «Цифровой рисунок»



Ход игры:

Индивидуальная работа. Необходимо с помощью только цифр «0» и «1» создать рисунок по клеточкам.

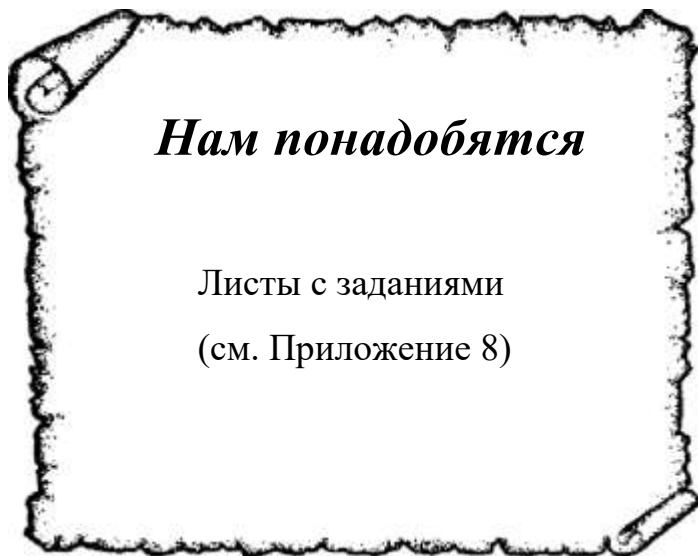
Задание для учащихся:

На листке бумаги составьте рисунок по клеточкам, используя только цифры «0» и «1».

Рекомендации:

После выполнения работы желательно устроить выставку работ. Можно раскрасить рисунок используя два цвета. Работу можно усложнить, предложив ученикам посчитать, сколько ячеек памяти займет их рисунок.

Игра 9: «Письмо из будущего»



Ход игры:

Работа в группах по 4 - 5 человек. На листках зашифровано послание с помощью пиктограмм и смайлов. Необходимо составить по ним рассказ.

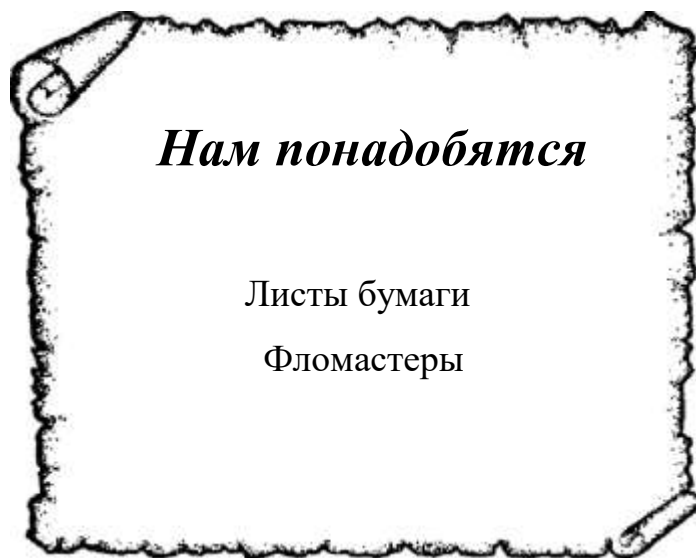
Задание для учащихся:

Нам пришло странное письмо, там нет слов, одни рисунки. Попробуйте составить текст письма и рассказать, что же случилось с автором этого загадочного письма.

Рекомендации:

Обязательно заслушать все рассказы. Игру можно использовать на этапе закрепления или применения полученных знаний.

Игра 10: «Печатная машинка»



Ход игры:

Класс делится на 2 команды (по рядам). На доске закреплены чистые листы бумаги. Задача команды написать на них фразу. К доске выходят по очереди. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее напишет фразу.

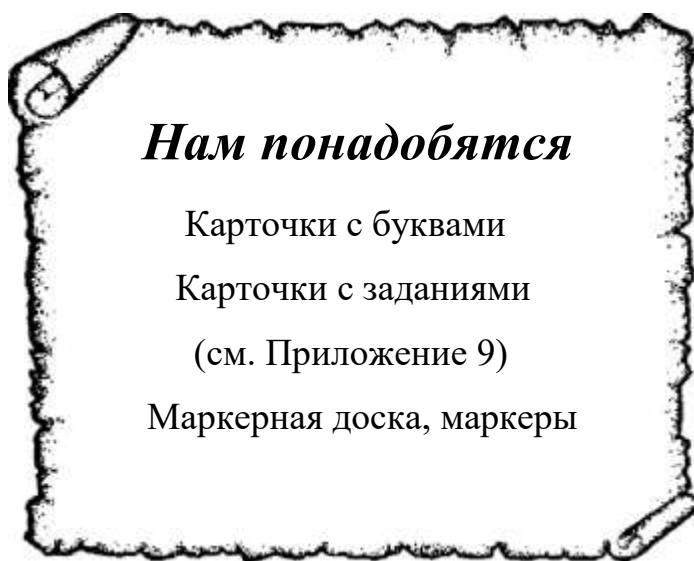
Задание для учащихся:

Вам нужно написать фразу, каждый будет писать по одной букве, выходя к доске. Вы не знаете, что за фраза у вас получится, каждый выходящий будет продолжать уже написанную фразу. Победит команда, которая быстрее справится с заданием.

Рекомендации:

Можно заранее обозначить тему составляемых фраз, выбрав тему урока. Игру можно использовать на всех этапах урока.

Игра 11: «Веселый алфавит»



Ход игры:

Всем ученикам раздаются буквы русского алфавита. Затем озвучивается слово-задание. Задача: выйти в нужный момент, когда требуется написать именно ту букву, которая есть на карточке ученика, и записать ее на доске.

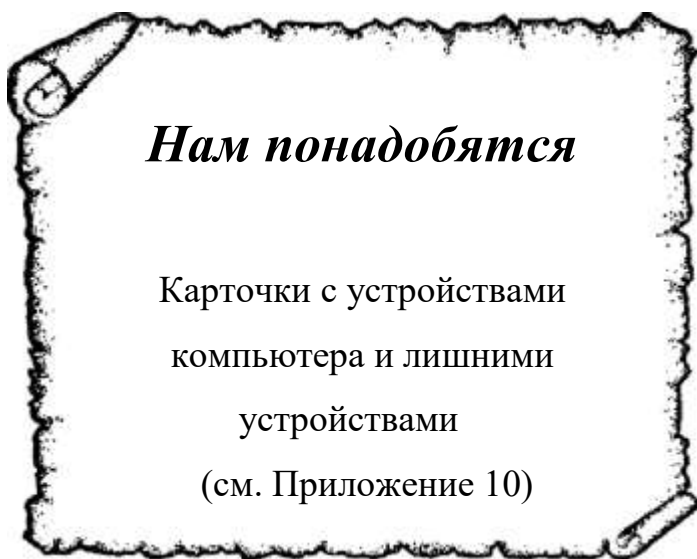
Задание для учащихся:

Каждый из вас будет отвечать за одну букву. Я назову слово, которые вы должны записать на доске. Когда нужно будет написать именно вашу букву, вы должны выйти и записать ее.

Рекомендации:

В игре должны поучаствовать все ученики. Желательно наиболее «популярные» буквы раздать ученикам, которые замкнуты, неразговорчивы, неусидчивы и т.п. Если учеников меньше, чем букв, можно дать две «непопулярные» буквы одному ученику. Если учеников больше, чем букв, можно добавить «,» и «.».

Игра 12: «Собери компьютер»



Ход игры:

Класс делится на пары. Каждая пара получает набор карточек с устройствами. Нужно выбрать только те устройства, которые необходимы для сборки компьютера.

Задание для учащихся:

Соберите из предложенных карточек компьютер, лишние карточки не используйте. Объясните, какие карточки вы использовали.

Рекомендации:

Игру можно проводить на время.

Игра 13: «Испытай удачу»



Нам понадобятся

Игральный кубики

Карта с алгоритмом

(см. Приложение 11)

Ход игры:

Игра проводится в парах. Каждой паре дается кубик и карта с алгоритмом.

Задача: набрать 10 баллов.

Задание для учащихся:

Ваша задача набрать 10 баллов, начинает тот, у кого выпадет большее число на кубике. Выполняя алгоритм, вы будете набирать баллы. Кто первым дойдет до конца алгоритма, тот победил.

Рекомендации:

Игру можно проводить в группах по 3 – 4 человека. Игру целесообразно проводить для актуализации знаний по теме «Алгоритмы с ветвлением».

Игра 14: «Сказочники»



Ход игры:

Класс делится на пары. Каждой паре раздается лист бумаги и ручка.

Задача: составить сказку о жителях системного блока.

Задание для учащихся:

За 5 минут составьте сказку о жизни жителей системного блока.

Рекомендации:

Можно увеличить количество участников группы. Обязательно заслушать все сказки.

Приложения

Приложение 1

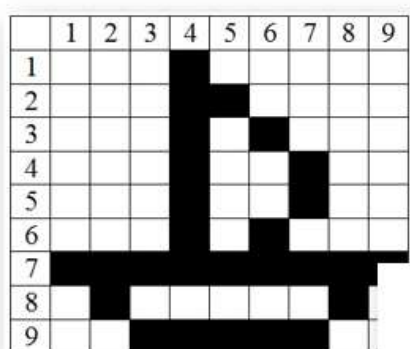


Вид информации Текстовая	Задание Хранение информации
Вид информации Графическая	Задание Действия над объектом
Вид информации Звуковая	Задание Алгоритмы с ветвлением
Вид информации Численная	Задание Алгоритм
Вид информации Текстовая	Задание Создание презентации
Вид информации Графическая	Задание Выравнивание абзаца
Вид информации Численная	Задание Графический редактор

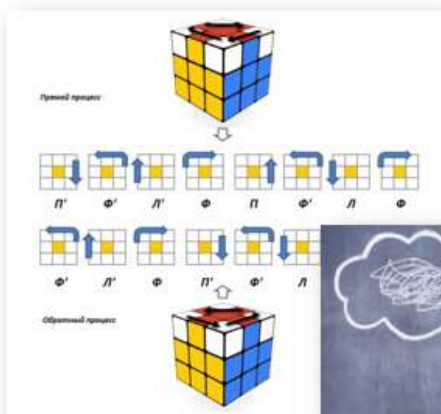
1. Что такое информация?
2. Назовите обязательные устройства компьютера.
3. Чем человек воспринимает информацию?
4. Какие бывают виды информации по способу получения?
5. Как называется кодирование, когда используют только 0 и 1.
6. Назовите устройства ввода информации?
7. Как называется устройство, которое соединяет все остальные устройства компьютера воедино?
8. Какие устройства внешней памяти вы знаете?
9. Что такое объект?
10. Как называется «мозг» компьютера?
11. Что такое алгоритм?
12. Как называется компьютерное устройство, которое состоит из ячеек памяти?
13. Сколько ячеек памяти нужно, чтобы записать слово «информатика»?
14. Назовите необязательные устройства компьютера.
15. Какие бывают виды информации по способу двоичного кодирования?



Информация



Двоичное кодирование



Алгоритм



Текстовая информация



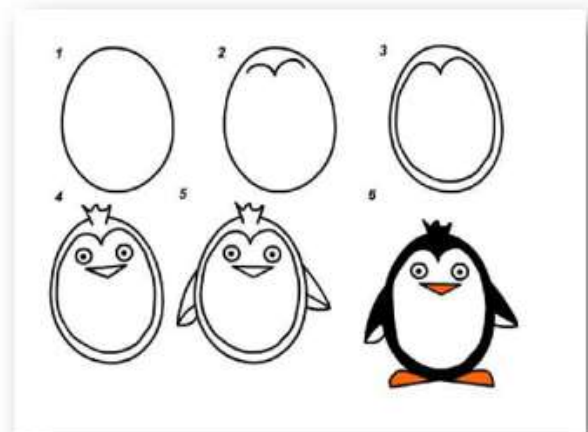
Paint



Камера



Двоичный код



Алгоритм



Помощь



Виды информации



Графический редактор



Текстовая информация



Текстовый процессор



Численная информация



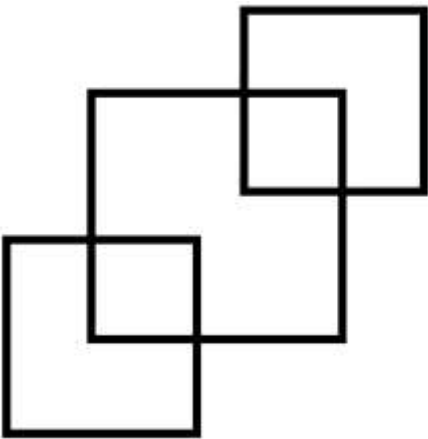
Двоичное кодирование

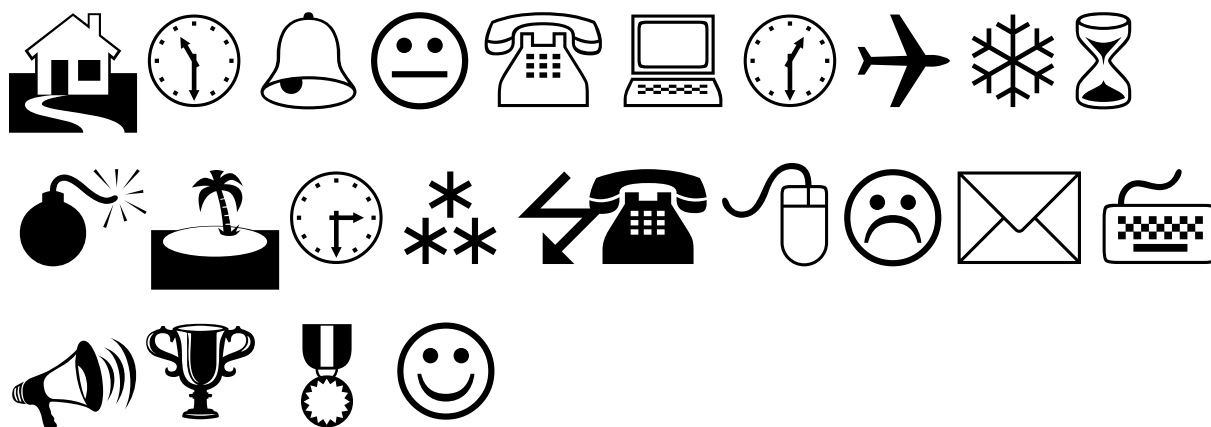


Действия объекта



 1. Название устройства Ответ:	 2. Для чего это устройство Ответ:
 3. Разгадайте ребус Ответ:	 4. Сколько квадратов изображено Ответ:
 5. Название программы Ответ:	 6. Назначение кнопок в MS Word Ответ:
 7. Отгадайте название устройства хранения информации Ответ:	 8. Название устройства Ответ:



Задания: клавиатура, процессор

А	В
И	Е
К	Л
О	П
Р	С
Т	У
Ц	



