

Урок-игра «Компьютерная Галактика»

для 2-х классов

Автор разработки: учитель информатики первой квалификационной категории
Гришина Олеся Петровна.

Цели: повышение интереса учащихся к информатике; формирование навыков логического мышления; проверка практических навыков и умений работы с компьютером; развитие навыков работы в коллективе; развитие творческой активности.

Задачи:

обучающие: расширить представления учащихся о космосе, закрепить знания по информатике по теме «Кодирование», «Устройства компьютера», «Исполнитель алгоритмов», «Адрес клетки».

развивающие: создать условия для развития внимания, наблюдательности, воображения, словарного запаса, общего кругозора.

воспитательные: воспитывать коммуникативную культуру, умение работать в команде, уважение к истории и природе страны и мира.

Оборудование:

компьютер с выходом в Интернет, интерактивная доска, презентация PowerPoint (для учителя)

компьютер с установленным интерактивным приложением к учебнику по информатике для класса автор Е.П. Бенесон, А.Г. Паутова.

Кабинет можно оформить звездами, плакатами и рисунками детей на тему «Космос».

Пояснительная записка

Данная игра может проводиться на одном из уроков-повторений либо на классном часе.

Игру проводится в формате командной игры. Класс делится на команды, каждая из которых получает задания на отдельных листах или в конвертах. Презентация служит для демонстрации, проверки выполнения и самоконтроля.

Этап игры	Время	Деятельность педагога	Деятельность команды
Тема, цель и ход игры	1 минуты	Сообщение темы и цели игровой программы	Прослушивание, организация деятельности
Станция №1 Разминка	5 минут	Интерактивная доска /Презентация	Ответы на вопросы
Станция №2 Старт	10 минут	Адрес по клеткам	Построить ракету по координатам
Станция №3 Послание	5 минут	Код Цезаря	Расшифровать послание
Станция №4 Космическая мастерская	10 минут	Задание в интерактивном приложении и	Выполнить задание в программе

		пазлы по космической теме	Перемещайка Собрать пазлы
Станция №5 Инфоребусы.	5 минут	Интерактивная доска	Разгадывают ребусы
Станция №6 Странное письмо	5 минут	Код танцующих человечков	Разгадывают послание по коду Танцующие человечки
Рефлексия	2 минуты	Озвучивание вопросов, вывод, самооценивание	Оценка деятельности
Подведение итогов	2 минуты		Оценивание работы. Достижение цели
Всего:	45 минут		

Ход игры:

Учитель: Сегодня у нас необычный урок. Сегодня мы отправимся в космос. Сегодня вы узнаете много нового о космосе и вспомните то, что уже знаете по информатике. Вы разделитесь на две команды и будете выполнять задания, прилетая на космические станции. Победу одержит команда, набравшая большее количество баллов.

Станция №1 - Разминка

1	Раньше такого умного друга У школьников не было в нашем округе. Теперь в каждом доме, на каждом столе, Стоит он, помощник тебе, да и мне. Рисует, считает, хоть что вычисляет, А если захочешь, в игру поиграет. Он – ЭВМ. Это имя одно. А как по-другому зовем мы его?	компьютер 
2	Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют. Он на бумагу распечатает что нужно. Печатник этот всем нам очень нужен.	 принтер

3	На компьютерном столе Помогает она мне. Колесиком и кнопкой Я управляю ловко.	МЫШЬ 
4	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 
5	Вставишь диск в него, и вот — Заработал...	ДИСКОВОД 
6	Корпус компьютера. В нем то хранится, Что компьютеру пригодится. Корпус из пластика, стали, стекла, В нем материнская плата жила, А также процессор, ОЗУ, дисковод... Что это за корпус, скажите, народ?	СИСТЕМНЫЙ БЛОК 
7	Много кнопок, цифры, буквы, «Enter», «Shift», «F2», «F5», На английском и на русском Можно, дети, с ней писать. Пальцами стучу по ней. Кто она? Скажи скорей!	КЛАВИАТУРА 
8	С помощью такого устройства Откопировать книгу можно. Тексты, картинки любые Станут с ним цифровыми.	СКАНЕР 
9	На нем информацию можно читать, Картинки смотреть и в игры играть.	МОНИТОР 

За правильный ответ: 1 балл

Станция №2 Старт

Учитель:

На чем можно улететь в космическое пространство?

Ответ: На ракете.

Учитель:

Правильно! Давайте сконструируем наши космические корабли. Выполните задания квеста и получите ракету. (Задания выполняются на готовых листах с координатной плоскостью)

<https://www.learnis.ru/542590/>

адрес ссылки на квест

Задание:

На клетчатом поле отметьте и пронумеруйте точки, адреса которых приведены ниже. Соедините точки в заданной последовательности.

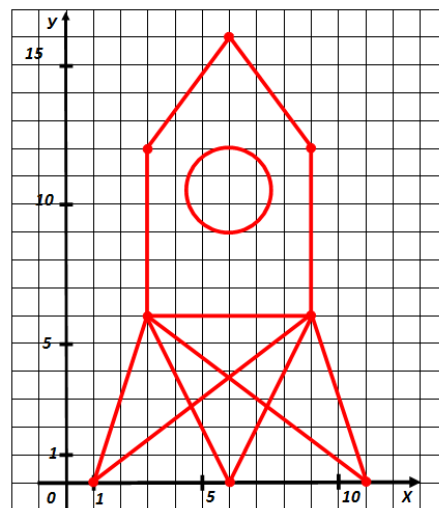
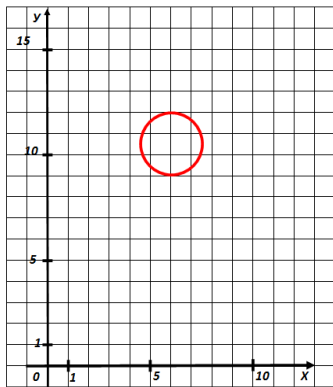
Отметьте точки:

**1(3;6), 2(3;12), 3(6;16), 4(9;12), 5(9;6),
6(1;0), 7(6;0), 8(11;0).**

Соедините точки:

1 – 2 – 3 – 4 – 5.

5 – 6 – 1 – 7 – 5 – 1 – 8 – 5.



За правильный ответ: максимальный балл - 5

Станция №3 Послание

Используя код Цезаря, расшифровать фразу Юрия Алексеевича Гагарина.

Код Цезаря.

Заменить каждую букву третьей следующей за ней буквой по алфавиту.

МЛВТЭИЁ

Ответ: ПОЕХАЛИ



Учитель:

Наши корабли готовы к старту, можно лететь. Давайте произведем обратный отчет от 5 до 1 (учитель вместе с учениками производит обратный отчет). Полетели!

ПОЕХАЛИ

За правильный ответ: 1 балл

Станция №4 - Космическая мастерская

Дети объединяются в подгруппы.

1 задание – собрать пазл на компьютере

2 задание – выполнить задание в программе Перемещайка «Переместить предметы»

3 задание – выполнить задание в программе Перемещайка «Собрать слово»

Критерии	баллы
<i>Пазл собран правильно и первым</i>	<i>5 баллов</i>
<i>Пазл собран правильно и вторым</i>	<i>3 балла</i>
<i>Предметы перемещены без ошибок и первым</i>	<i>5 баллов</i>
<i>Предметы перемещены без ошибок и вторым</i>	<i>3 баллов</i>
<i>Составлено слово и первым</i>	<i>5 баллов</i>
<i>Составлено слово и вторым</i>	<i>3 балла</i>

Станция №5 - Инфоребусы.

Сейчас вы увидите различные ребусы, как только ваша команда разгадала ребус, вы поднимаете руку и говорите свой вариант ответа. В случае если ваш ответ оказался правильным, команде засчитывается **1 балл**.

<https://www.learnis.ru/542554/>

адрес ссылки на платформу с викториной

	ПРИНТЕР
	ПЛАНШЕТ
	КЛАВИША
	МЫШЬ
	СКАНЕР
	МОНИТОР
	КОЛОНКИ

Станция №6 - Странное письмо

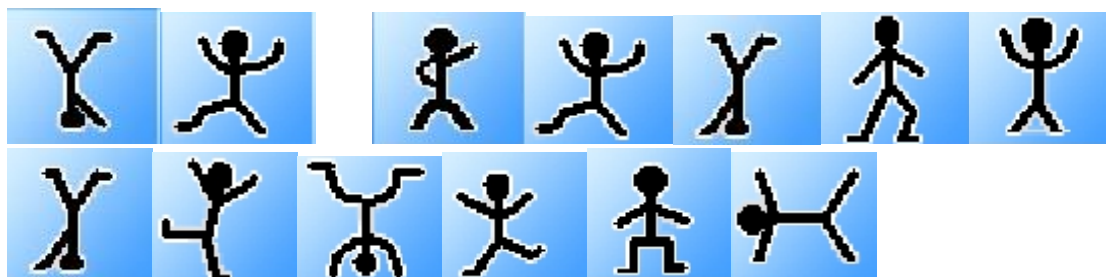
Расшифровать письмо, используя ШИФР ТАНЦУЮЩИХ ЧЕЛОВЕЧКОВ

Ответ: ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ

Таблица пляшущих человечков

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К
										
Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х
										
Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
										

Письмо:



Задание:

На клетчатом поле отметьте и пронумеруйте точки, адреса которых приведены ниже. Соедините точки в заданной последовательности.

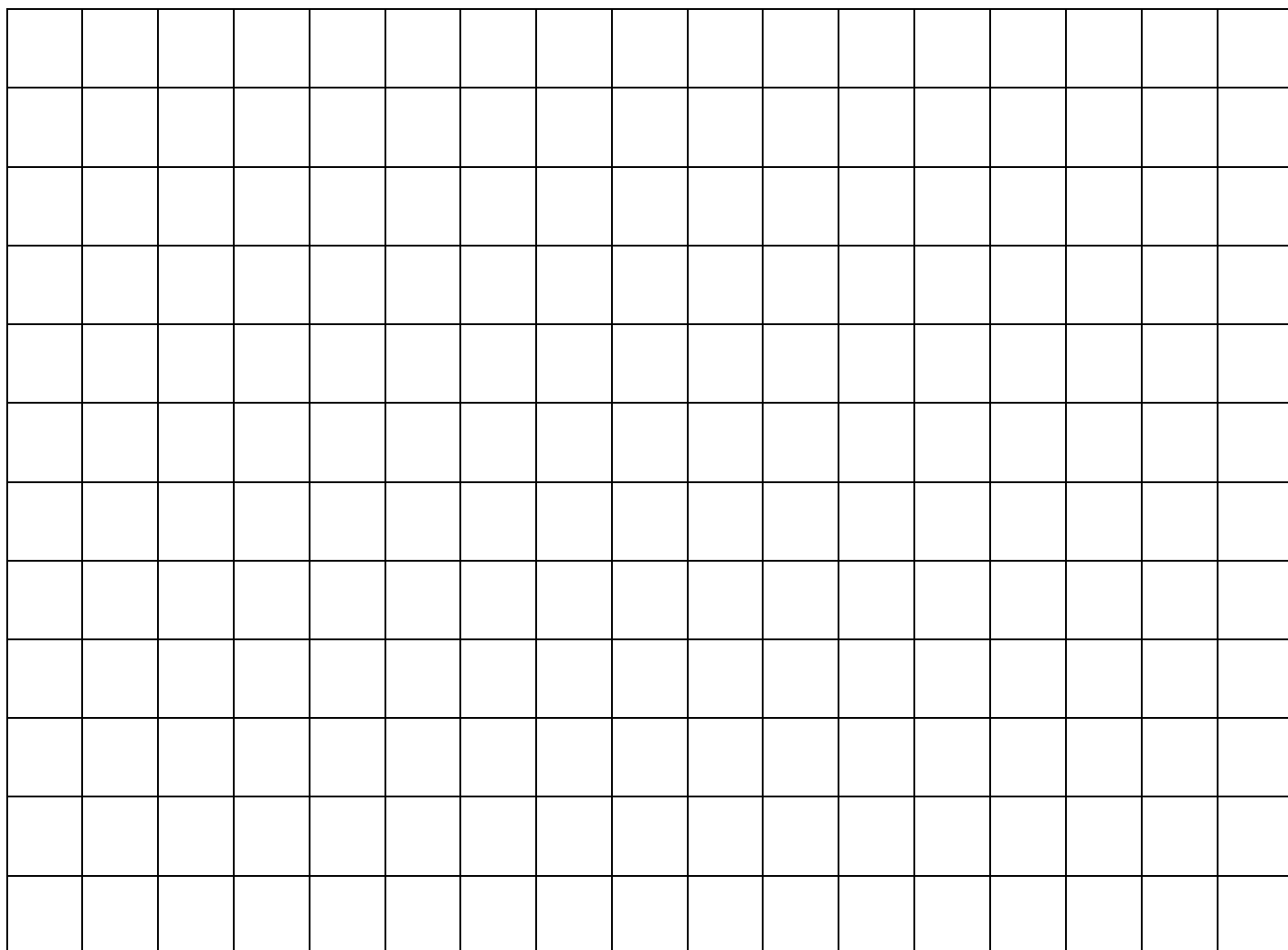
Отметьте точки:

1(3;6), 2(3;12), 3(6;16), 4(9;12), 5(9;6), 6(1;0), 7(6;0), 8(11;0).

Соедините точки:

1 – 2 – 3 – 4 – 5.

5 – 6 – 1 – 7 – 5 – 1 – 8 – 5.



Код Цезаря.

Заменить буквы следующей за ней буквой по алфавиту.

ОНДФЯКЗ



Расшифровать письмо, используя ШИФР ТАНЦУЮЩИХ ЧЕЛОВЕЧКОВ

Таблица пляшущих человечков

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К
										
Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х
										
Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
										

Письмо:

