

Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики на уроках информатики и во внеурочной деятельности



Кушников Михаил Андреевич,
учитель информатики

Цель: совершенствование методики преподавания предмета «Информатика», развитие мотивации детей и подростков к познавательной деятельности, социализации, к осознанному и самостоятельному добыванию знаний.



Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики

«Чтобы выигрывать,
прежде всего, нужно играть»

(А.Эйнштейн)



ФГОС и формы обучения

В основе федерального государственного Стандарта основного среднего образования лежит системно-деятельностный подход, который предполагает, в том числе, разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.



Игры и игровые ситуации

Сторонники модели обучения, предполагающей привлечение учащихся к выполнению моделирующих упражнений, утверждают, что усвоенный таким способом материал лучше запоминается, ученики после участия в выполнении таких упражнений чувствуют удовольствие от процесса и с энтузиазмом воспринимают новые задачи, активно привлекаются к делу.

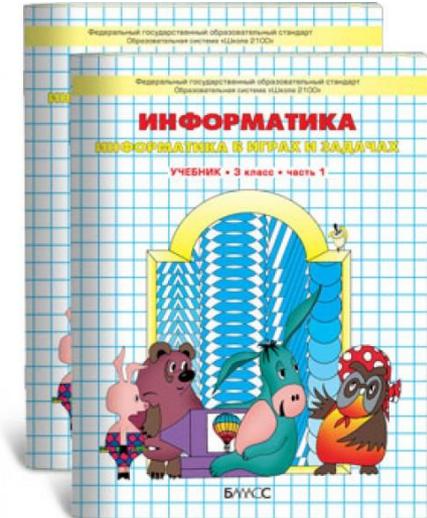


Уроки и внеурочная деятельность

Курс внеурочной деятельности
в 1 классах



Уроки в 3 классах



Курс внеурочной деятельности
во 2 и 3 классах имеет одноименное название
«Компьютерная Азбука»

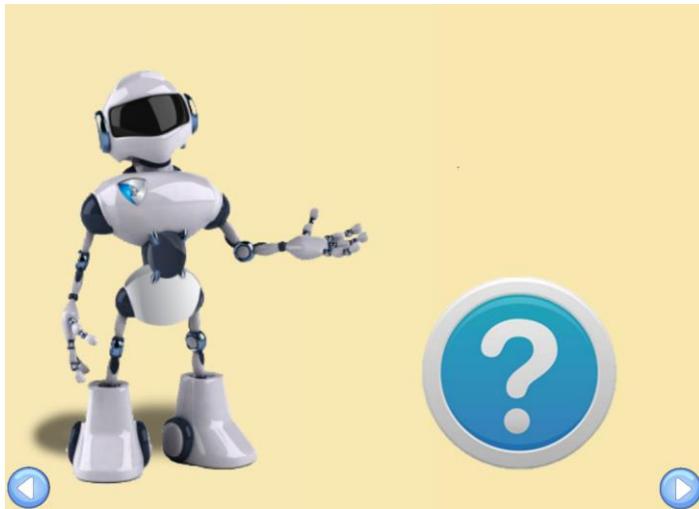


Компьютерная
АЗБУКА

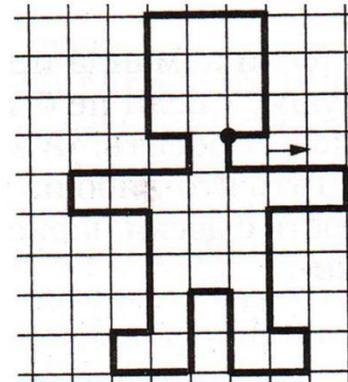
Примеры использования

На уроках информатики в 3 классе игровые приемы используются каждое занятие.

Игра «Робот».



Диктант по клеточкам



Игры и игровые технологии для дома (или в качестве домашнего задания)

УМК «Перспектива» Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика.1 класс

Задание №1

Собери мешок по таблице.

Таблица для мешка:

жёлтая круглая	1
зелёная квадратная	2
красная треугольная	2
голубая квадратная	1
синяя квадратная	3

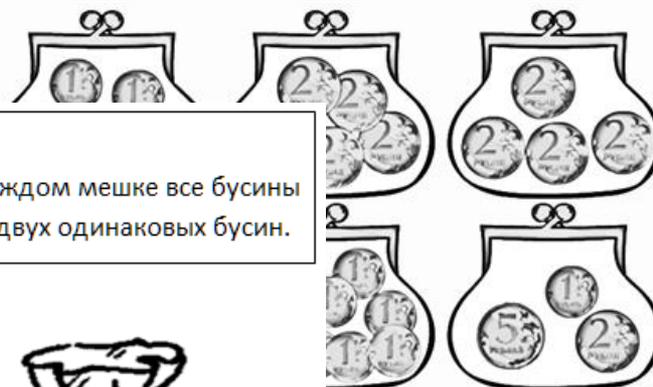
Задание №1

Собери 2 разных мешка бусин так, чтобы в каждом мешке все бусины были красными и в каждом мешке не было двух одинаковых бусин.



Задание №2

Пометь зелёной галочкой каждый кошелёк (мешок монет), в котором лежит ровно 8 рублей. Соедини оранжевой линией два одинаковых кошелька.



Примеры использования

Во внеурочной деятельности применяю как средство вовлечения учащихся в активный творческий процесс арт – терапию, которая способствует повышению самооценки, учит расслабляться и избавляться от негативных эмоций и мыслей. При групповой работе развивает социальные навыки. Арт – терапия на уроках информатики, на мой взгляд, служит дополнением к другим методам, системам оздоровления, образования и воспитания.



План мероприятия внеурочной деятельности в 3 классе «Работа с графикой MS Word»

1. Организационный момент
2. Мотивация учебной деятельности учащихся
3. Актуализация знаний
4. Знакомство с новым материалом
5. Практикум на компьютере
6. Итог урока. Рефлексия

Алгоритм проведения

1. Организационный момент

Рад всех приветствовать!

И сегодня мы поздороваемся необычно.

Я буду задавать вопросы, вы мне будите отвечать на них «вот так», передавая информацию движениями.

- Как живешь? - Вот так! *Показываем большие пальцы обеих рук, держа их вверх.*
- Как идёшь? - Вот так! *Маршируем.*
- Как бежишь? - Вот так! *Бег на месте.*
- Ночью спишь? - Вот так! *Ладшки соединяем вместе и кладём на них голову.*
- Как берёшь? - Вот так! *Прижимаем ладошку к себе.*
- А даёшь? - Вот так *Ладшку от себя вперёд*
- Как шалишь? - Вот так! *Надуваем щёчки и кулачками мягко ударяем по ним.*
- Как грозишь? - Вот так! *Погрозить пальцем вперёд или друг другу.*
- А как молчишь? *Ребята ведут себя очень тихо!*

Делаем вывод, что информацию можно передавать при помощи действий.

Алгоритм проведения

2. Мотивация учебной деятельности учащихся

После приветствия ребята отрывают по листочку для заметок, на котором изображена одна из тех геометрических фигур.

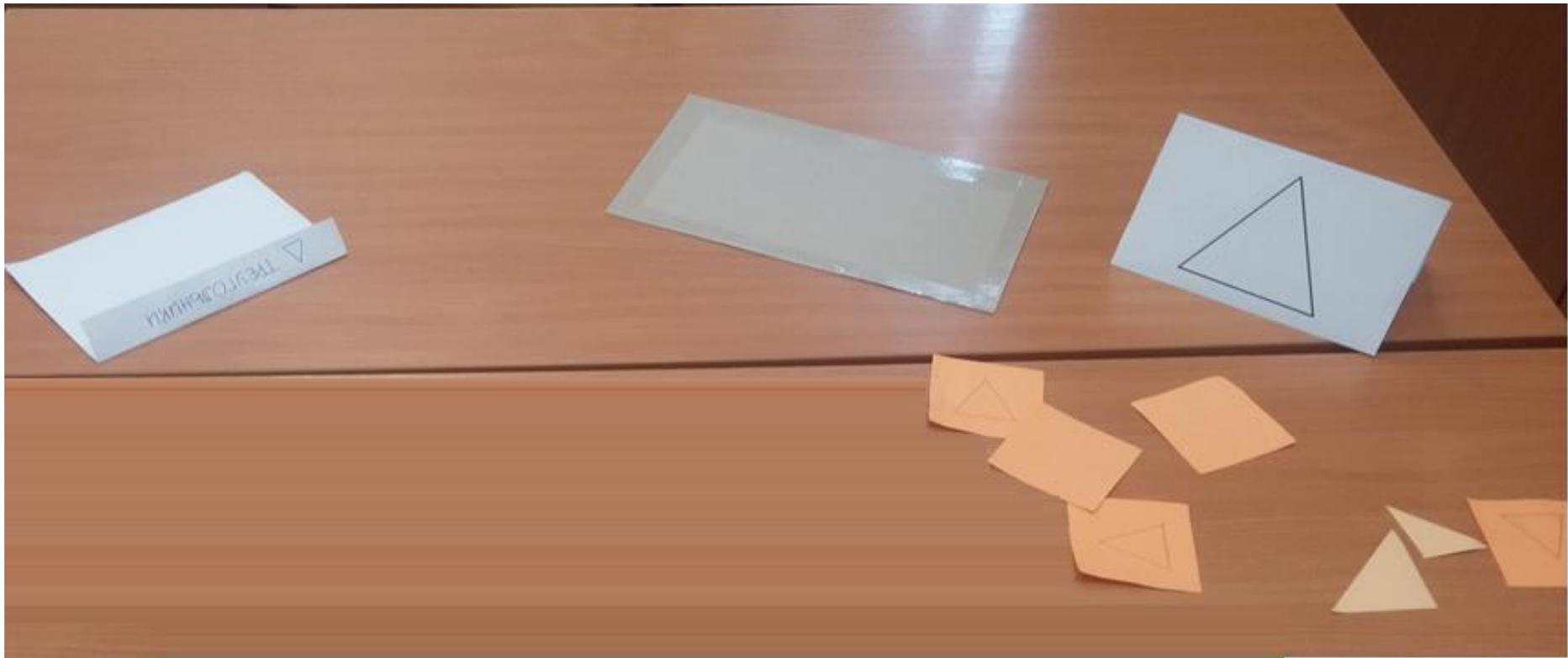
Тем самым ученик понимает к какой группе относится и за какой стол ему необходимо сесть, чтобы продолжить занятие и начать работу в группах.

Раздается 3 картонных листа, которые символизируют «кусочек неба» (синий, серый и белый).

Анализируем, нравится ли группам свои кусочки неба или они хотели бы изменить его?

Делаем вывод, что информацию мы можем описывать словесно, выразить свои чувства и эмоции, описать погодные условия, даже просто имея перед собой листок картона.

Пример рабочего места команды «Треугольники»



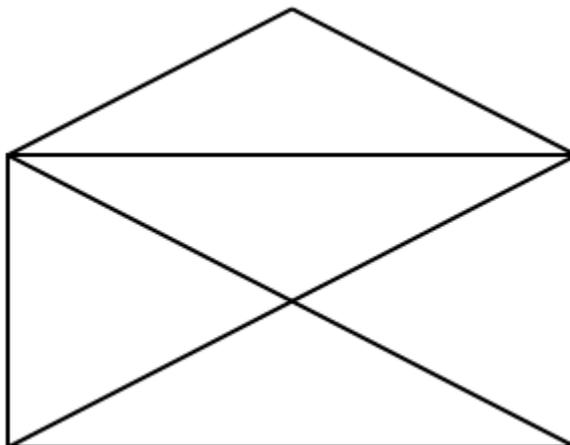
Алгоритм проведения

2. Мотивация учебной деятельности учащихся

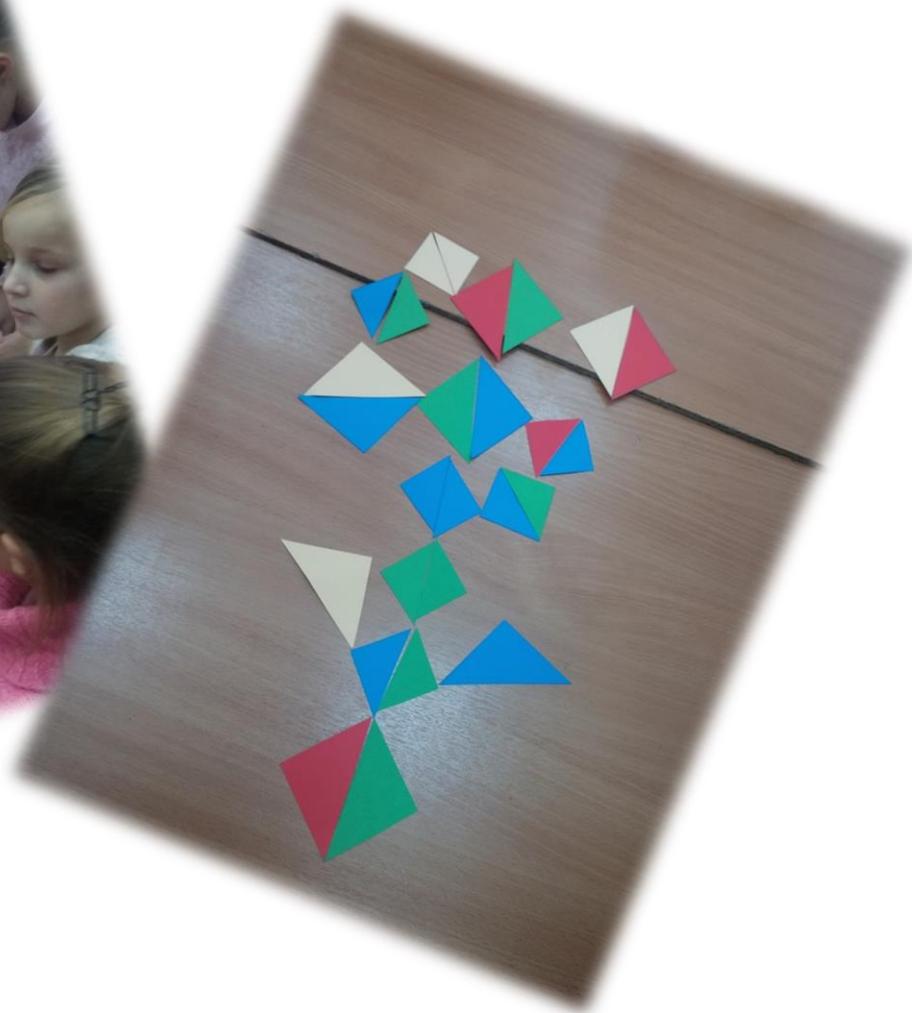
Продолжение работы в группах.

Далее представляем себе, что мы попали в сказочное царство-государство и каждая группа должна из соответствующих геометрических фигур построить картину.

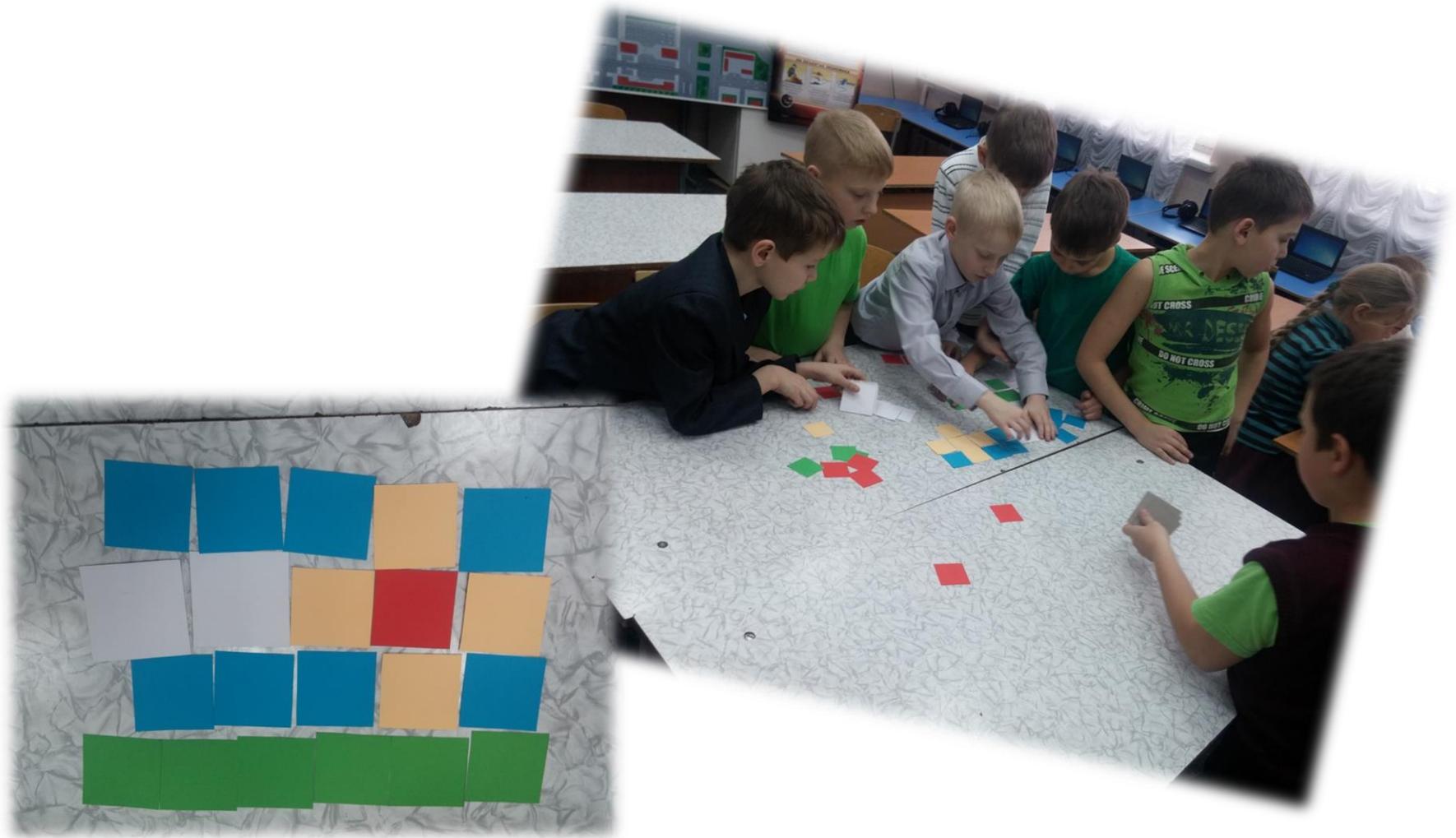
Выдаются конверты с готовыми фигурами.



Варианты применения и использования



Варианты применения и использования



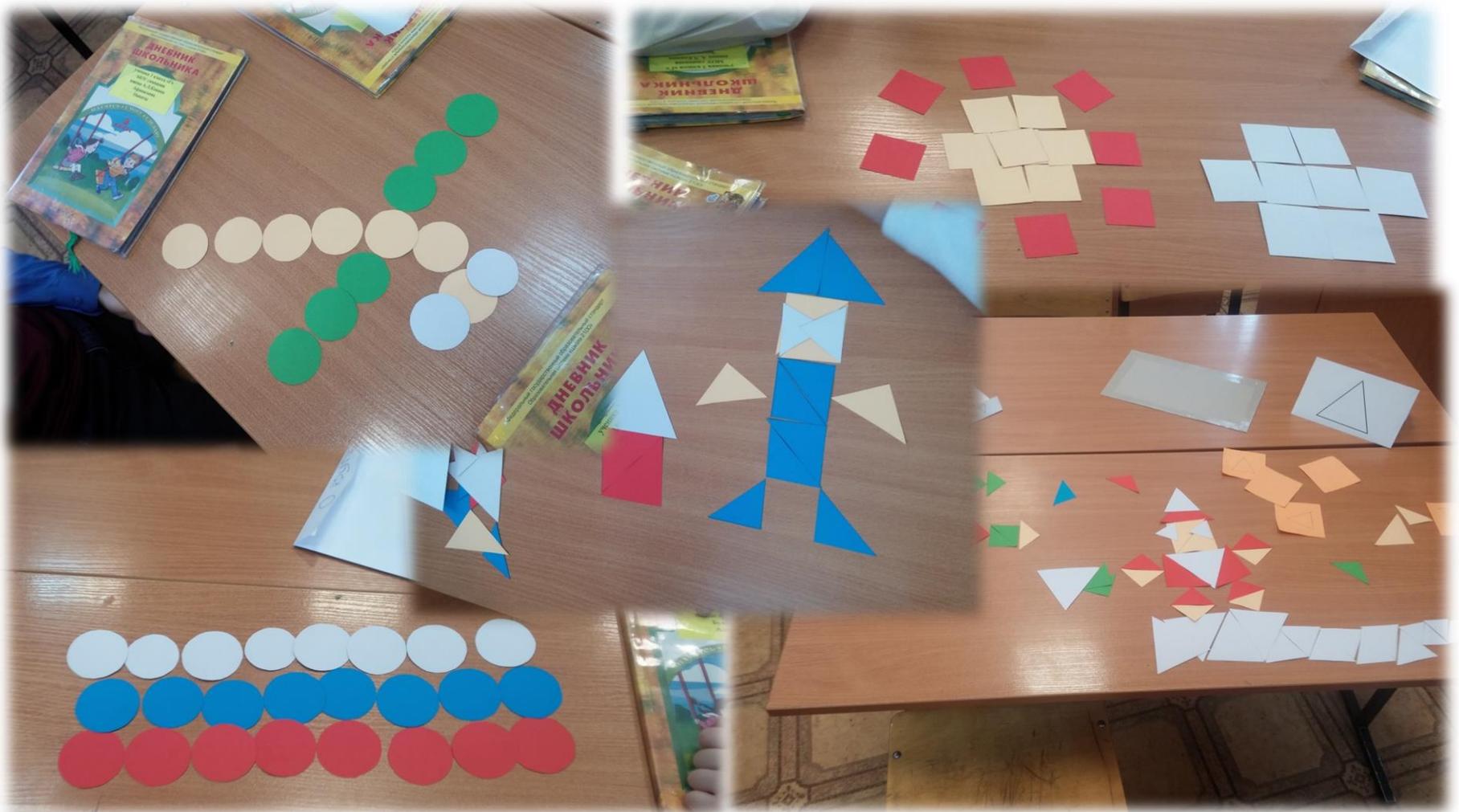
Варианты применения и использования



Варианты применения и использования



Варианты применения и использования



Алгоритм проведения

3. Актуализация знаний

Ребята, скажите, пожалуйста, с какой программой мы знакомились и работали на прошлых занятиях?

Что мы сейчас делали?

А зачем мы занимались данной работой?

Наша изучаемая программа – как-нибудь связана с построением картины из геометрических фигур?

Как вы думаете, чем мы будем с вами сегодня заниматься?

С помощью чего мы будем строить картины?

Кто мне подскажет - как запустить необходимую программу?

Работа детей



Алгоритм проведения

4. Знакомство с новым материалом

Для работы с фигурами в Microsoft Word необходимо использовать знакомую уже нам вкладку «Вставка» на ленте Word.

И в разделе «Иллюстрации» выбрать кнопку «Фигуры» и здесь мы с вами видим все доступные нам элементы для построения изображений.

Для изменения (форматирования получившегося объекта) мы используем вкладку «Средства рисования»

Здесь мы можем изменить цвет фигуры, контура.

Для удобства рисования и создания картины – можно отметить, что можно поменять ориентацию страницы.

Для этого необходимо перейти на вкладку «Разметка страницы» и выбрать кнопку «Ориентация».

Алгоритм проведения

5. Практикум на компьютере

Ребята, для выполнения практической работы вам необходимо выполнить следующее:

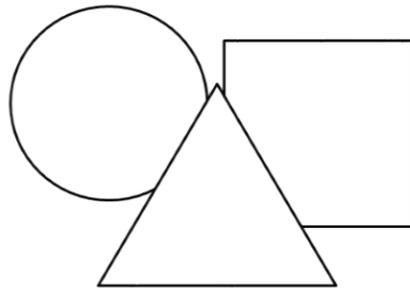
1. Открыть «Компьютер».
2. Открыть школьный сервер (store –S)
3. Папка «Ученики»
4. Папка «3 класс»
5. Папка «3 Д класс»
6. Папка со своей фамилией
7. Создать документ Word под названием «Изображение»

Ребята получают раздаточный материал и выполняют предложенные задания за компьютерами.

Раздаточный материал

Задание №1.

Изобразить сказочный рисунок, который у Вас получился на занятии при работе в группе с использованием простых геометрических фигур.



Задание №2.

Преобразуйте текст в изображения:

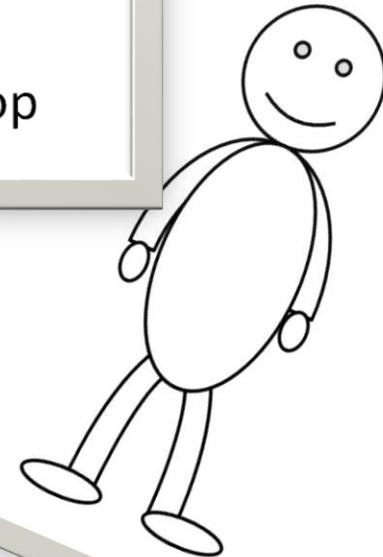
Облака Солнце
Дерево
Дом с Забор
трубой

Задания для учеников
3 класса
для занятия

«Компьютерная азбука»



* 3. Создать данный рисунок
в Microsoft Word 2010.



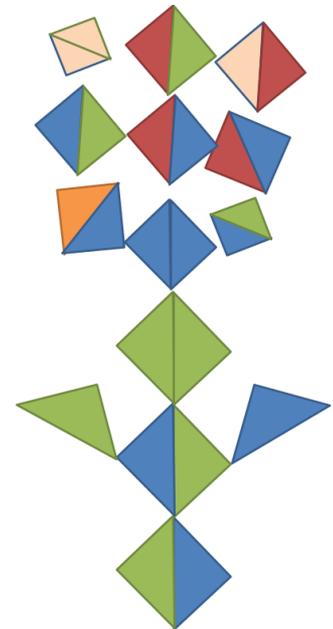
Варианты применения и использования



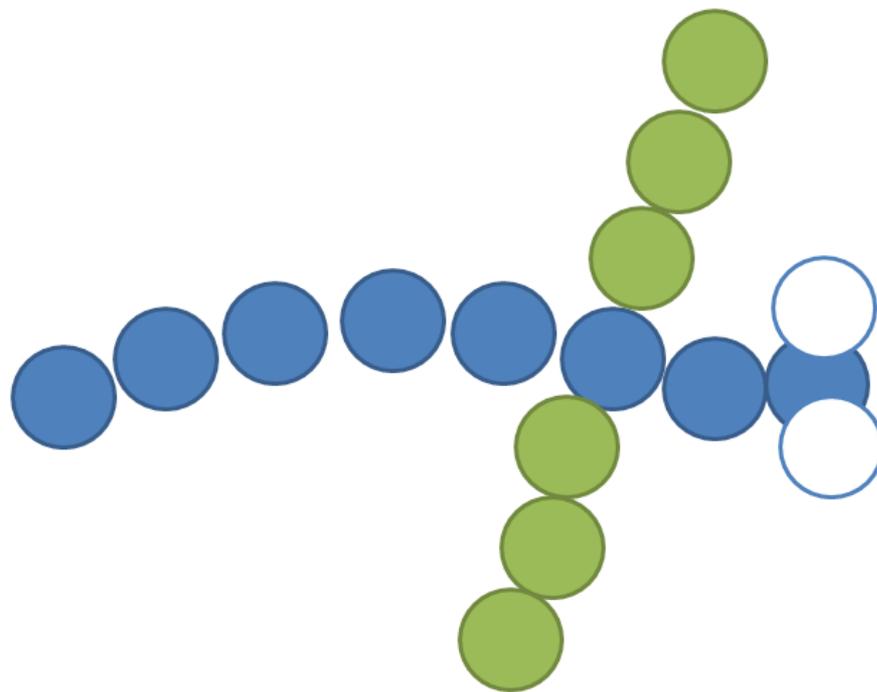
Варианты применения и использования



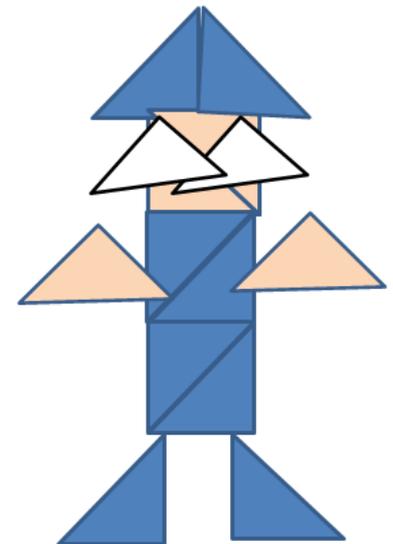
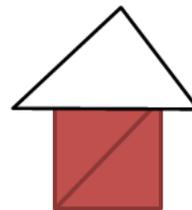
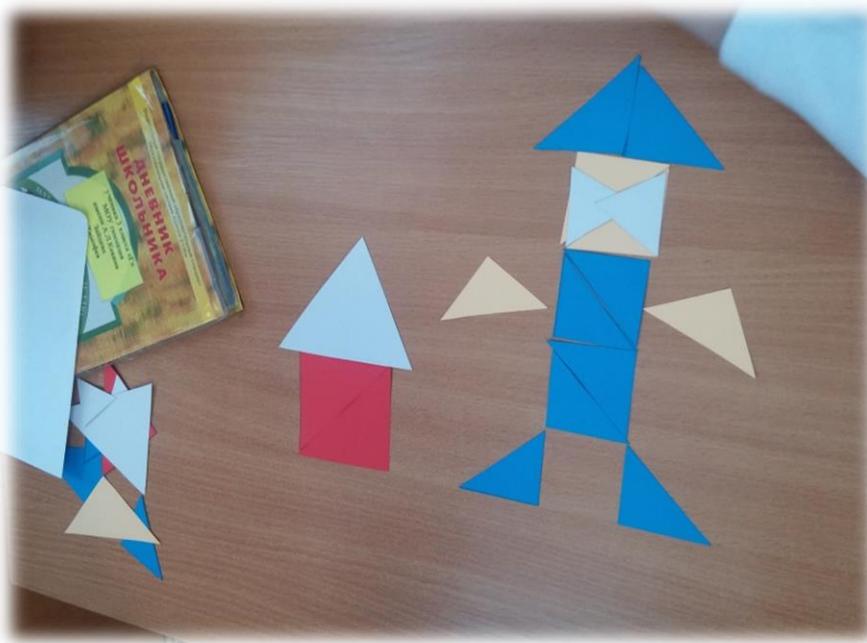
Варианты применения и использования



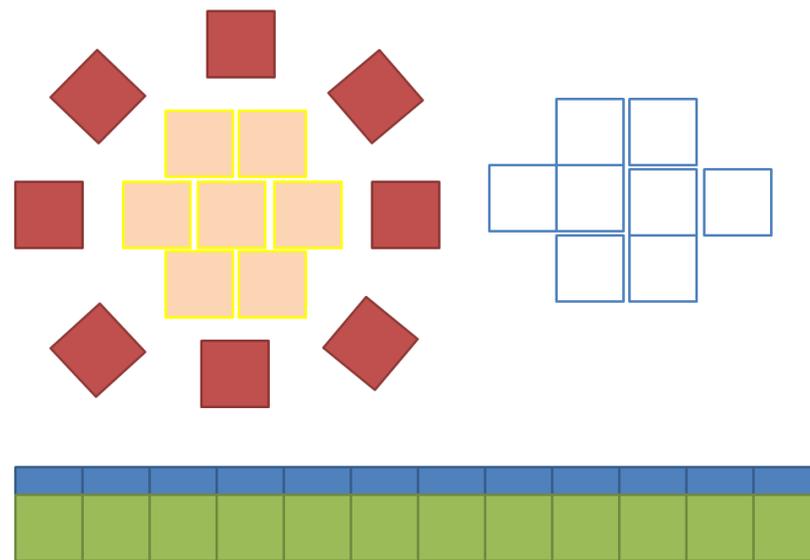
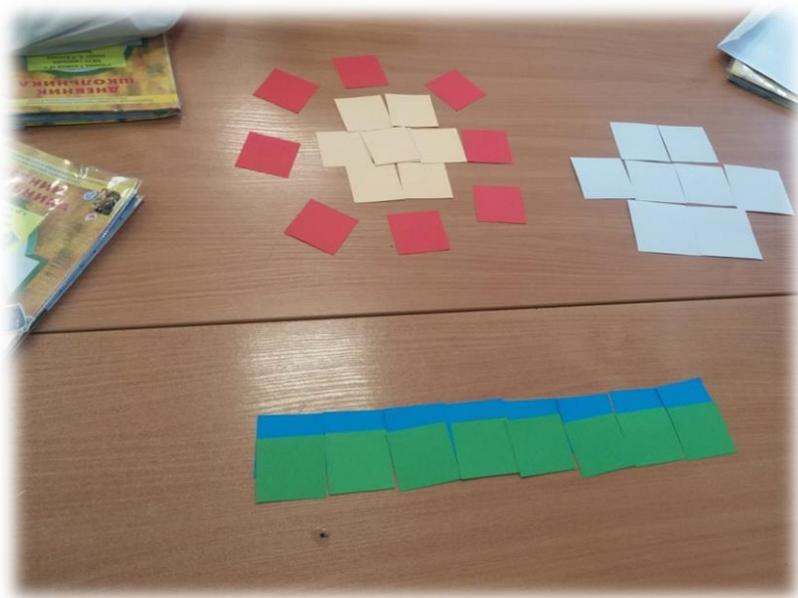
Варианты применения и использования



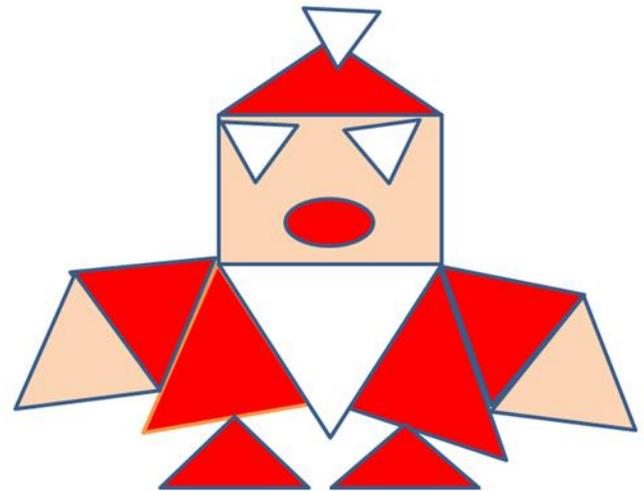
Варианты применения и использования



Варианты применения и использования



Варианты применения и использования



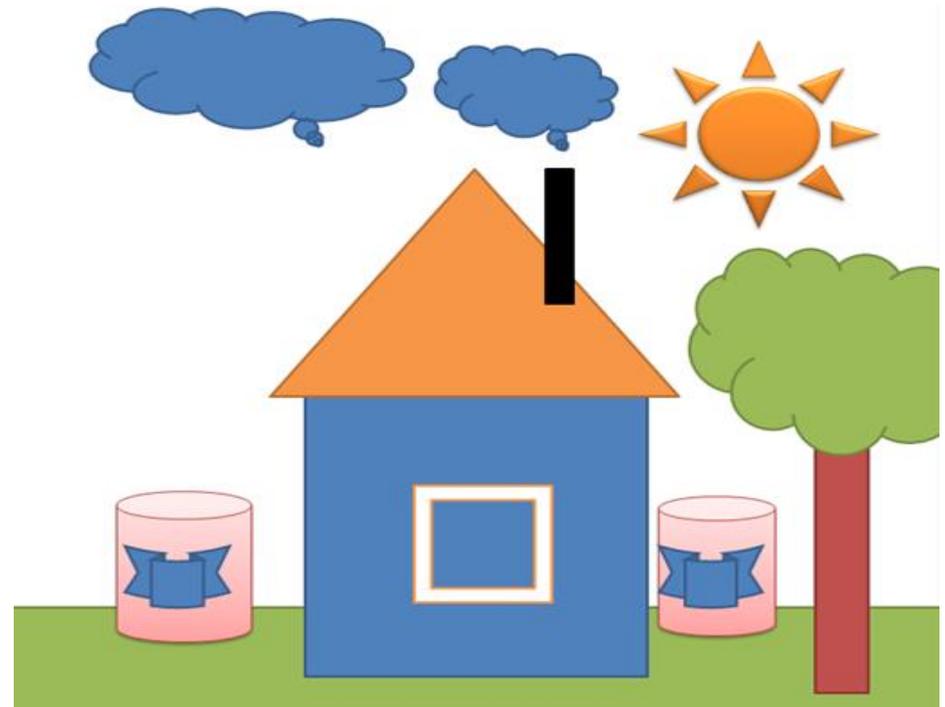
Варианты применения и использования

Задание №2.

Преобразуйте текст в изображения:

Облака Солнце

Дом с Дерево
трубой Забор



Алгоритм проведения

6. Итог урока. Рефлексия

Ребята, продолжите предложения:

- Сегодня я повторил...
- Я научился...
- На занятии мне было...
- Я понял, что...
- Я радовался...
- Я всегда буду...



Заключение:

Игры обладают большими возможностями, которые используются в учебном процессе для раскрытия личностного потенциала учащегося, повышению учебной мотивации и положительного отношения к предмету; развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию, убеждать и соотносить свои действия с действиями своих товарищей.

Данная форма работы сочетает в себе элементы познавательной игровой деятельности. Наличие элемента соревнования отвечает потребностям различных возрастных групп учащихся. Разнообразные по содержанию и форме вопросы открывают простор для творчества, как ученика, так и самого учителя. Хорошо подготовленная и проведённая интеллектуальная игра становится настоящим праздником для её участников.

«Игра. Нельзя сказать, что ты необходима для жизни: ты и есть сама жизнь»

Антуан де Сент-Экзюпери

Спасибо за внимание!



Использованные материалы

- Шорина С.В. «Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики», Центр гуманитарной литературы, 2005, 196стр.
- Статья «Метод интеллектуальных игр как способ развития познавательного интереса к обучению младших школьников» (<https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/prochee/mietod-intielliektual-nykh-ighr-kak-sposob-razvitiia-poznavatiel-nogho-intieriesa-k-obuchieniiu-mladshikh-shkol-nikov>)
- Статья: «Развитие познавательной активности школьников при использовании игровых технологий на уроках и во внеурочной деятельности» (<https://nsportal.ru/shkola/klassnoe-rukovodstvo/library/2015/03/02/statya-na-temu-razvitie-poznavatelnoy-aktivnosti>)

