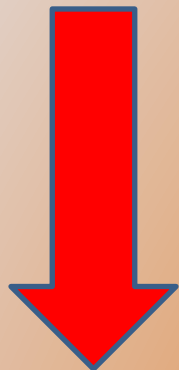


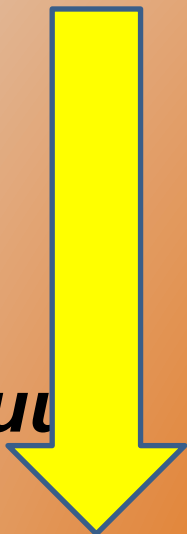


# Игровые методы в преподавании информатики

# Игра необходима для:



*адаптации*



*развития  
потребности в  
знаниях*



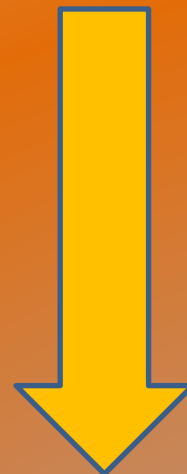
**повышения мотивации учебно-познавательной  
деятельности**



*самооценки*



*способности  
анализировать  
развития самоконтроля и*



*релаксации*



# Целесообразность использования игровой технологии на уроках информатики

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения:

- позволяют сделать интересной и увлекательной работу учащихся на творческо-поисковом уровне;
- разнообразить будничные шаги по изучению информатики;
- активизировать все психические процессы и функции ребенка;
- способствуют использованию знаний в новой ситуации;
- вносят разнообразие и интерес в учебный процесс.

# Актуальность применения игровых методов

- ✓ это естественная для ребенка и гуманная форма обучения;
- ✓ перенасыщенность современного школьника информацией;
- ✓ повышение прочности и качества усвоения знаний учащимися.



Психологи утверждают,  
что учащиеся сохраняют в памяти

10% прочитанного,

20% услышанного,

30% увиденного,

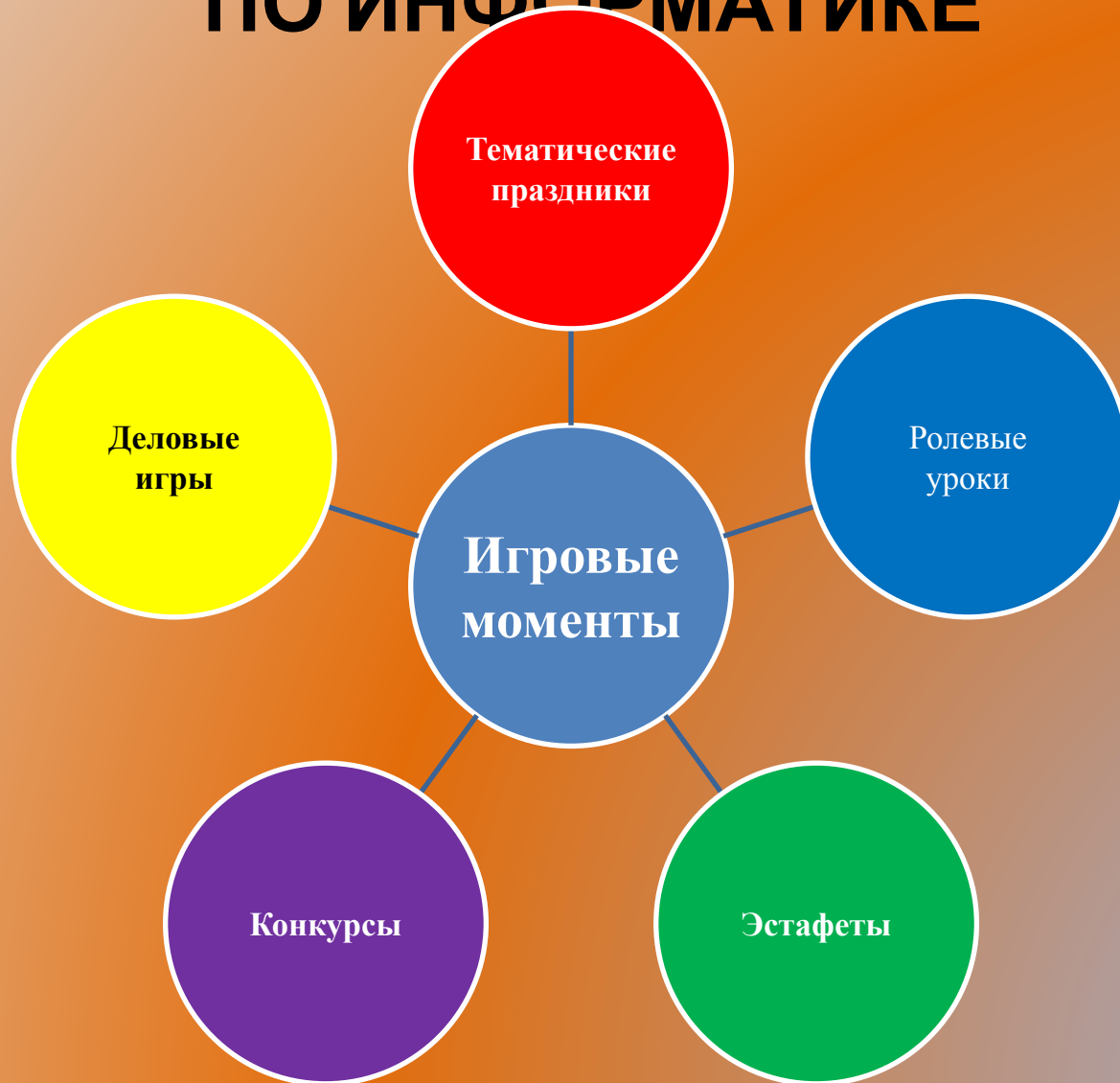
50% услышанного и примененного на  
практике,

70% сказанного ими самими,

90% сказанного и

примененного на практике

# НЕСТАНДАРТНЫЕ ФОРМЫ УРОКОВ ПО ИНФОРМАТИКЕ



*Методические  
особенности  
применения игровых  
технологий с учетом  
возрастных  
особенностей детей*

# НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА:

- ❖ Курс «Занимательная информатика» может быть использован в начальной школе для проведения уроков и факультативов по информатике, занятий кружков
- ❖ Он написан в стихотворной форме, содержит развивающие задания
- ❖ Сущность уроков составляет организация учителем различных видов работы учащихся по усвоению ими новых знаний, умений и навыков за счет подобранных и разработанных заданий и упражнений



# СРЕДНЕЕ ЗВЕНО:

- ❖ Усвоению детьми правильной предметной терминологии помогают ребусы, кроссворды, головоломки
- ❖ Их могут составлять не только учителя, но и сами дети
- ❖ Решение кроссвордов, сканвордов — полезное умственное занятие на любом этапе обучения. Они позволяют одновременно вспомнить забытые и приобрести новые знания

# СТАРШЕЕ ЗВЕНО:

- ❖ Одним из методов активного обучения являются деловые игры
- ❖ Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни.
- ❖ Главная задача этого метода — развить умение анализировать поставленные задачи, вырабатывать решения самостоятельно

*Методические  
рекомендации по  
применению игр на  
различных этапах  
урока*

***1 этап.***  
***Мотивация***  
***знаний***

# *Игра «Шутка наборщика»*

При наборе слов наборщик решил пошутить, се согласные он вставил, а гласные пропустил. Найди неизвестные буквы по теме «Память компьютера»

Д  С К  Т

Л  З  Р Н  Й Д  С К

Ж  С Т К  Й Д  С К

Ф Л  Ш Н  С  Т  Л ь

П  Р  Т  В Н   П  М  Т ь

П  С Т   Н Н   П  М  Т ь

К  Ш - П  М  Т ь

# *Подвижная игра «Кто быстрее»*

Класс делится на 2 команды. Во время повторения или обобщения темы «Устройства ЭВМ» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу.

Устройства ввода	Устройства вывода
------------------	-------------------

***2 этап.***  
***Актуализация***  
***знаний***



# *Игра «Кто больше?»*

При изучении темы «Информация и информационные процессы» учащимся предлагается заполнить таблицу

<b>Профессии</b>	<b><i>Информационные процессы</i></b>
------------------	---------------------------------------

При изучении темы «Применение ЭВМ» учащимся нужно записать сферы производства, где используются компьютеры, можно провести эту игру устно, каждый ряд называет по очереди сферу производства.

# *Игра «Найди ошибку»*

Учитель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок, выигрывает. Также можно облечь в данную форму тестовые задания, но учащиеся должны отвечать на вопросы только «да» и «нет».

***3 этап.***  
***Формирование***  
***знаний***

# *Игра «Вопрос-ответ»*

Перед вами текст. Быстро и внимательно прочитайте его. Теперь разделимся на две команды. Пусть левая команда будет задавать вопросы, правая — отвечать. Соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по учебному тексту. Будут учитываться активность участников команд, количество и глубина заданных вопросов и качество ответов, также юмор, оригинальность, находчивость.

Команды, еще раз внимательно прочитайте текст. Теперь за 1—2 минуты левая команда придумает свои занимательные вопросы (можно кратко записать), правая — обсудит текст, выделит в нем главное, чтобы оценить качество задаваемых вопросов. Пожалуйста, готовьтесь к турниру

Пожалуйста, правая команда, задавайте вопросы своим противникам, а левая команда постарается ответить.

***4 этап.  
Закрепление  
знаний***

## **Игра «Цепочка»**

Класс делится на команды. Для каждой команды учитель записывает число в 2-ой, 8-ой или 16-ой системе счисления. Учащиеся должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию.

2-я	8-я
1001	57
1010	60
1011	61

# Игра «Разгадай слово»

На доске заготовлены примеры перевода единиц измерения информации и несколько ответов. Решив примеры, учащиеся должны прочесть закодированное слово.

$$0,5 \text{ Кб} = \underline{\quad\quad} \text{ Б}$$

$$1,2 \text{ Мб} = \underline{\quad\quad} \text{ Кб}$$

$$0,3 \text{ Гб} = \underline{\quad\quad} \text{ Мб}$$

$$1024 \text{ Мб} = \underline{\quad\quad} \text{ Гб}$$

$$2700 \text{ Кб} = \underline{\quad\quad} \text{ Мб}$$

$$3600 \text{ Б} = \underline{\quad\quad} \text{ Кб}$$

$$K=1228,8 \text{ Кб}; A=307,2\text{Мб}; C=512 \text{ Б}; P=3,51\text{Кб};$$

$$E=2,63\text{Мб}; H= 1\text{Гб}$$

***5 этап.***  
***Итог урока***



# Игра «Поле чудес»

Разгадайте основные понятия, которые изучались сегодня на уроке по теме «Глобальная сеть». На доске отображены только гласные буквы данных слов.

\_Е\_Е\_  
\_\_О\_АЙ\_Е\_  
\_О\_Е\_  
\_\_О\_О\_О\_