

Министерство образования и науки Челябинской области
ГБОУ СПО (ССУЗ) «Челябинский педагогический колледж №1»

Новокшонова Анастасия Андреевна
СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
«Играем на уроках информатики»
Начальная школа



Челябинск, 2015

Сборник дидактических игр «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов / О. Г. Шакирова, А. А. Новокшонова ЧПК № 1, 2015г.

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

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

Сборник дидактических игр способствует экономии времени при подготовке учителя к урокам. Описанные игры нацелены на повышение интереса учащихся начальных классов к изучению информатики; на развитие их способностей быстро решать поставленные задачи, в том числе творческого уровня.

Содержание

Предисловие	5
Методические рекомендации по использованию дидактических игр.....	7
Дидактические игры на тему «Информация»:	
Игра 1: «Испорченный телефон».....	8
Игра 2: «Крокодил».....	9
Игра 3: «Общее дело».....	9
Игра 4: «Как лучше запоминается?».....	10
Игра 5: «Три Да».....	10
Игра 6: «Назови число».....	11
Игра 7: «Кто больше?».....	11
Игра 8: «Угадай предмет».....	11
Дидактические игры на тему «Модели и моделирование»:	
Игра 1: «Объект и их модели».....	12
Игра 2: «Созвездия».....	12
Игра 3: «Черный ящик».....	13
Игра 4: «Полет в космос».....	13
Игра 5: «Что какой формы?».....	14
Игра 6: «Назови цвет».....	14
Дидактические игры на тему «Компьютер»:	
Игра 1: «Назови».....	15
Игра 2: «Поход в магазин».....	15

Игра 3: «Покажи части».....	16
Игра 4: «Назови части».....	16
Дидактические игры на тему «Алгоритм. Исполнитель»:	
Игра 1: «Робот».....	17
Игра 2: «Диктант по клеточкам».....	17
Игра 3: «Мимо дракона».....	18
Игра 4: «Почтальон».....	18
Игра 5: «Назови действия».....	19
Список литературы	20
Приложение	21

Предисловие

Теория и практика использования дидактических игр в учебно – познавательном процессе является одной из самых актуальных тем современной педагогики начального образования.

В последнее время педагогике происходит перестройка практики методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

Ученикам начальных классов по своей природе нравится играть, это является сильной мотивацией учения. В игре, в процессе решения практических задач мотивов и познанию нового гораздо больше, чем на обычно уроке.

В поисках варианта содержания образования специалисты в области преподавания информатики поддерживают идею построения процесса обучения, ориентированного на изучение общих понятий информатики с использованием игровых методик. По мнению С. А. Бешенкова, В. С. Леднева, значительное внимание в образовательном процессе должно уделяться интеллектуальному развитию учащихся, развитию познавательного интереса, формированию у них способности к продуктивному и целесообразному использованию дидактических игр в процессе обучения.

Предложенные игры в рамках урока нацелены на формирование у них устойчивого познавательного интереса к информатике.

Сборник дидактических игр может использоваться учителями информатики при организации учебно – познавательной деятельности учащихся начальной школы, а также родителями и самими учащимися в домашних условиях.

Методические рекомендации по использованию деловых игр

Сборник дидактических игр по информатике ориентирован на учащихся младших классов основной общеобразовательной школы. Данный сборник помогает учащимся с помощью дидактических игр повысить интерес учащихся по данной теме, выявить стороны, в которых необходимо более подробно изучить материал.

Данный сборник могут использовать учителя информатики для повышения интереса учащихся на уроках информатики, для проведения обобщающих занятий, для показательных уроков.

Цель сборника: повышение интереса на уроках информатики с помощью деловых игр.

Сборник содержит дидактические игры на темы, входящие в календарно-тематический план по информатике в младших классах. Данный сборник содержит подробно расписанные конспекты уроков, которые рассчитаны на один урок.

Дидактические игры по теме «Информация»

Игра 1: «Испорченный телефон»



Ход игры: Группа делится на две команды, каждая выстраивается в ряд. Учитель первому в каждом ряду сообщает информацию, например слова «компьютер» и «алгоритм», и они передаются по ряду каждому от второго до последнего:

- а) шепотом на ушко, (остальные не слышат);
- б) жестами, пантомимой (остальные с закрытыми глазами);
- в) знаками, рисунками (остальные с закрытыми глазами).

Последний сообщает полученную информацию, и она сравнивается с первоначальной.

Задание: Обсудить ситуацию потери, искажения информации.

Игра 2: «Крокодил»

Ход игры: Класс разбивается на пары. Партнер А задумывает слово (пишет на листочке) и не вербально (жестами, мимикой) сообщает его партнеру В. Партнер В выдвигает предположения, его задача – отгадать (принять) сообщение. Потом партнеры меняются ролями.



Задание: Обсудить разнообразие представления (кодирования) информации и важность совпадения представления у отправителя и получателя.

Игра 3: «Общее дело»

Ход игры: Класс разбивается на тройки. Партнер А не может видеть (глаза закрыты), партнер В не может слышать, партнер С не может говорить, но им нужно договориться об общем деле (например, о том, что забор следует покрасить в зеленый цвет).



Задание: Обсудить, как происходит обмен информацией при ограничениях на какой-либо каналов ввода или вывода информации.

Игра 4: «Как лучше запоминается?»

Ход игры: Учитель диктует 5 слов, их нужно запомнить по ассоциациям (см. Приложение 1):

- а) представить написание его золотыми буквами;
- б) представить его вкус;
- в) представить его цвет;
- г) представить его запах;
- д) представить его на ощупь.

Задание: По памяти необходимо восставить слова.

Игра 5: «Три Да»

Ход игры: Класс делится на пары. Партнер А задает вопросы партнеру В относительно состояния, настроения. Необходимо добиться не менее трех положительных ответов. Например:

- Тебе грустно?
- Нет.
- Тебе весело?
- Да.
- Тебе нравится, что мы играем?
- Да.
- Тебе нравится играть на уроке информатики?
- Да.

Задание: Обсудить процесс обмена и коррекции информации.

Игра 6: «Назови число»

Ход игры: Класс делится по парам, каждая пара использует веер с числами от 0 до 9 (см. Приложение 2); Партнер А задумывает число в пределах 10. Учитель задает задание увеличьте задуманное число на 3, покажите ответ на веере партнеру В.

Задание: Партнер В должен отгадать загаданное число партнером А.

Игра 7: «Кто больше?»

Ход игры: Учитель называет различных животных, а дети хлопают в ладоши, если животное большое, и не хлопают, если оно маленькое.

Задание: Дети должны на слух решить, какое животное является «большим» а какое «маленькое». Например: слон (хлопок) мышь (молчание), рысь (хлопок) и т.д.

Игра 8: «Угадай предмет»

Ход игры: Учитель максимально подробно описывает какой-либо предмет (только признаками), а ученики отгадывают его. Например: фрукт, желтый, овальный, кислый (это лимон).

Дидактические игры по теме: «Модели и моделирование»

Игра 1: «Объекты и их модели»

Ход игры: На доске изображения с реальными объектами и их моделями.



Задание: Разделить предложенные изображения на две группы. Дать названия группам (см. Приложение 3).

Игра 2: «Созвездия»

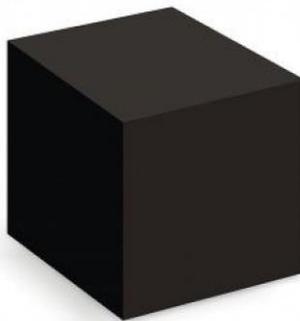


Ход игры: Класс можно делить по парам (по группам, или выполнять индивидуально). На доске изображения с моделями созвездий и созвездия в форме фантастического персонажа.

Задание: Придумать новое созвездие. Нарисовать его, создать графическую модель.

Игра 3: «Черный ящик»

Ход игры: На столе учителя стоит коробка, в которой находится некий объект. Учитель просит учащихся задавать вопросы относительно данного объекта, которые помогут отгадать, что внутри коробки.



Задание: Объяснить, что необходимо указать для того, чтобы выделить объекты из окружающего мира, описать этот объект.

Игра 4: «Полёт в космос»



Рис.4. - В космос

Ход игры: Учитель говорит: Винтик и Шпунтик изобрели космическую ракету и приглашают совершать с ними путешествие. Но вот беда! Замок закрыт на нём код.

Задание: Определить код и раскодировать (открыть) дверь ракеты (см. Приложение 4);

Игра 5: «Что какой формы?»

Ход игры: Учитель загадывает классу любую форму. Например: круг – тарелка, часы, компас, колесо, кольцо и т.д.

Задание: Учащимся нужно назвать как можно больше предметов этой формы.

Игра 6: «Назови цвет»

Ход игры: Учитель называет предмет, бросая мяч ученику. Ученик возвращает мяч учителю с ответом, какого цвета названный предмет. Например: уголь – черный, помидор – красный.

Дидактические игры по теме: «Компьютер»

Игра 1: «Назови»

Ход игры: Учитель вывешивает или выводит на экран карточку с изображением компьютера (см. Приложение 5). Учитель называет цифру объекта на рисунке, ученик должен правильно его назвать, постепенно темп ускоряется.



© www.ClipProject.info

Задание: Правильно назвать составные части компьютера.

Игра 2: «Поход в магазин»



Ход игры: На доске прикреплены карточки с изображениями. Представьте, что вы хотите собрать компьютер, вы пошли в магазин. Системный блок у вас есть; какие ещё части вам необходимо купить если:

- вы хотите послушать музыку; - вы хотите вводить и сканировать информацию.

Задание: собрать ПК.

Игра 3: «Покажи часть»

Ход игры: У каждого из учащихся по одной из частей. Учитель называет, например: «клавиатура», поднимают и показывают картинку те дети, на чьей картинке изображены части клавиатуры.

Задание: Учащимся поднимать и показывать картинку, учитель должен следить, чтобы не допускали ошибки.



Игра 4: «Назови лишнее»

Ход игры: Учитель называет состав компьютера, учащиеся стоят спокойно (если учитель называет правильный состав компьютера) учащиеся хлопают (если учитель назвал неправильный состав компьютера). Например: принтер, мышь, чайник (хлопок), монитор, процессор, (огурец).

Игра 3: «Мимо дракона»



Ход игры: Класс можно разделить по парам или группам. Учитель выводит на экран или вывешивает на доску карточку с изображением лабиринта (см. Приложением 7).

Задание: Помогите мальчику добраться до дома и не попасть к дракону. Составь алгоритм пути.

Игра 4: «Почтальон»

Ход игры: Назначается один почтальон. Класс делится на несколько команд. Команда говорит:

- Кто стучится в дверь к нам. С толстой сумкой на ремне?
- Это он, это он. Наш Усатый почтальон.

Почтальон вручает каждой команде письмо. Где перемешан алгоритм действий (см. Приложение 8).

Задание: Нужно восстановить алгоритм действия, чья команда справится быстро и правильно, назначают следующего почтальона.

Игра 5: «Назови действия»

Ход игры: Учитель кидает ученику мяч, называя предмет, а ученик возвращает учителю мяч, называя одно действие предмета (то есть то, что он делает, или то, что с ним делают). Например: корова (мычит или дает молоко).

Список литературы

1. Богомолова О. Б. «Информатика в школе» / М.: Информатика и образование, 2001 – 2с.
2. Вайсбурд И. А. Развитием логическое мышление: пособие для учителей начальной школы/ М.: Издательство: Эксмо-Пресс, 2012г. 48с.
3. Гераськина И. Ю. Занимательная информатик на уроках и внеклассных мероприятиях 2-4классы / М.: Планета 2011.
4. Горяев А. В. Информатика в играх и задачах 4 класс (1-4): Методические рекомендации для учителя/ М.: «Баллас» «Экспресс» 1997 - 144с.
5. Зак З. А. Развитие умственных способностей младших школьников. М.: Просвещение: Владос, 1998 – 320с.
6. Лапчик М. П. Методика преподавания информатики: учебное пособие для студентов педагогических вузов/ М. П. Лапчик, И. Г. Семакин, Е. К. Хенер/ М.: Издательский центр, 1995 – 130с.
7. Усманова С. Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс]/ С.Х. Усманова // интернет и образование, 2008.

Приложение

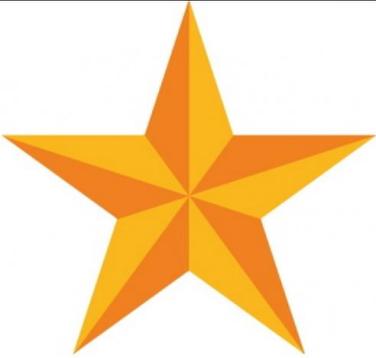
Приложение 1

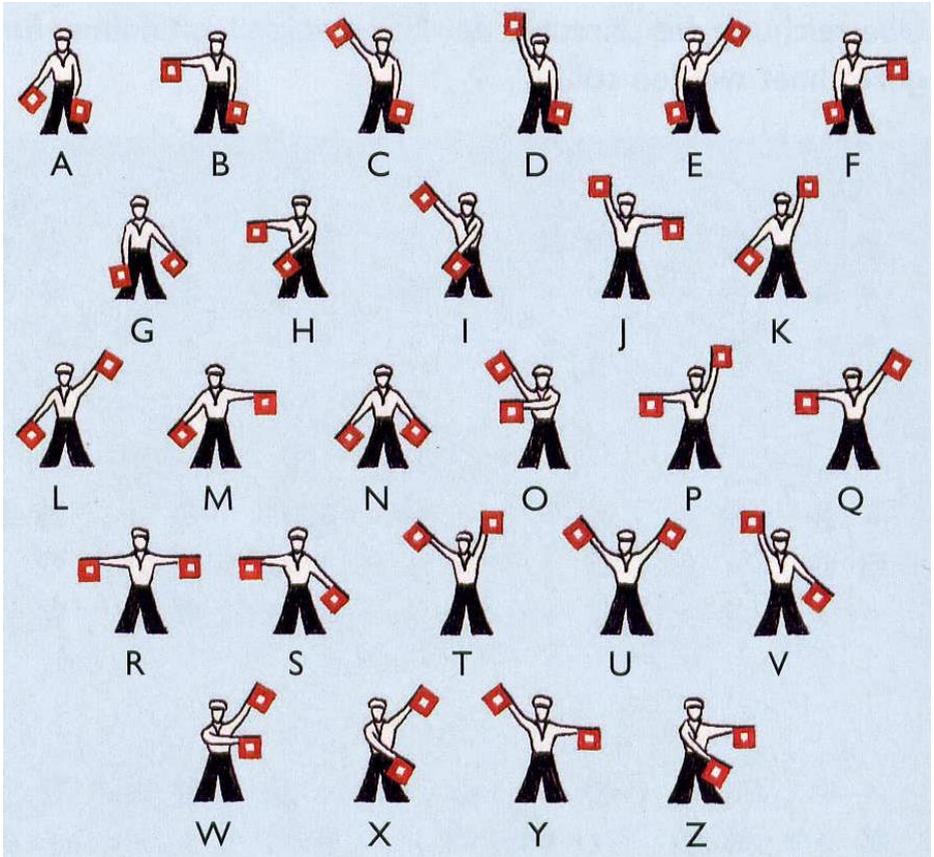
5 слов	Ассоциация на запоминание
Машина	Бензин
Мама	Родной человек
Шоколад	Сладкое
Роза	Красная
Игрушка	Мягкая

Приложение 2



Приложение 3





SHKOLA

Приложение 5



Приложение 6



Приложение 7

Алгоритм действий при приготовлении бутерброда

Убрать в холодильник колбасу, сыр, хлеб
Нарезать колбасу, сыр, хлеб
Достать из холодильника колбасу, сыр, хлеб
Взять хлеб
Взять кусочек сыр
Положить кусочек колбасы
Положить на колбасу
Бутерброд готов!