

# Применение игровых технологий на уроках информатики и ИКТ

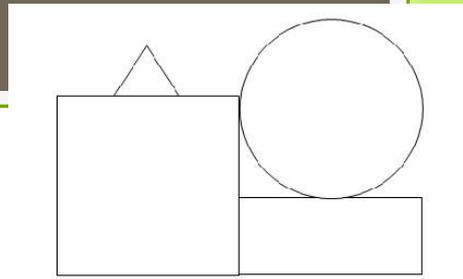
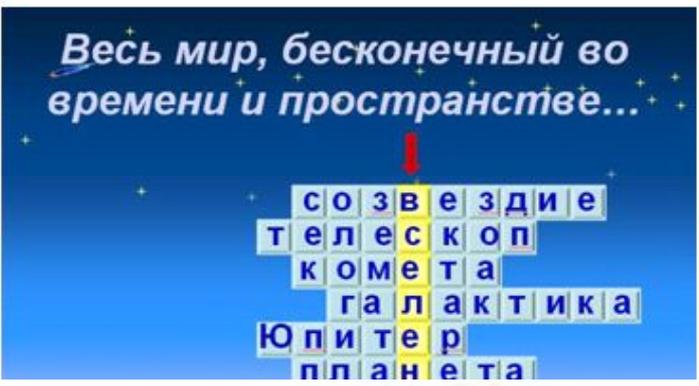
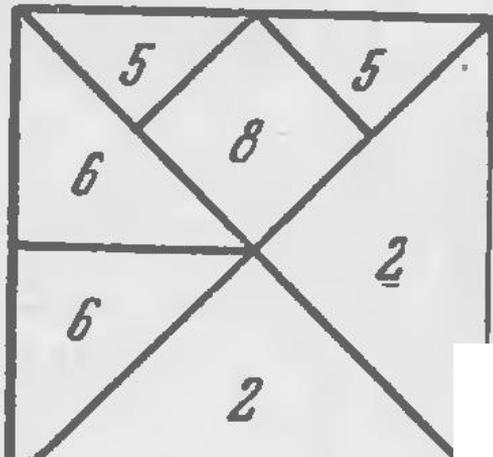
Подготовила:

преподаватель информатики и ИКТ  
Грановская Мария Викторовна

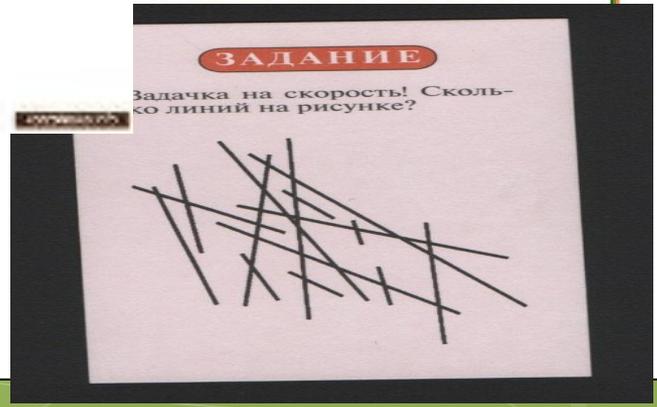
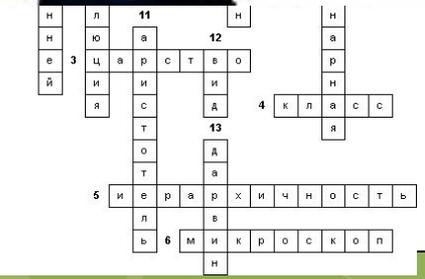
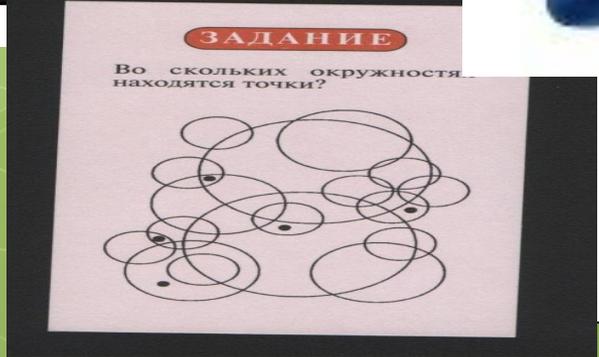
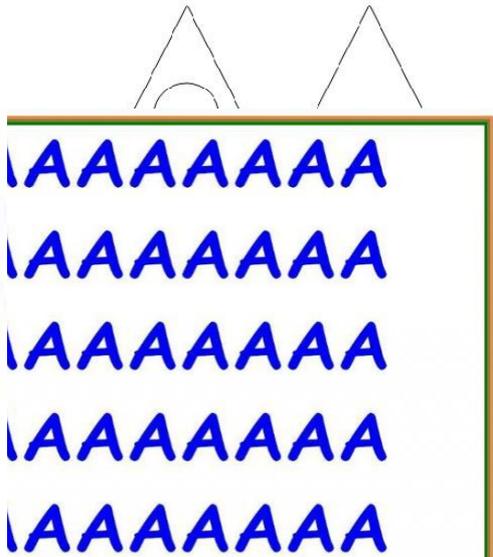
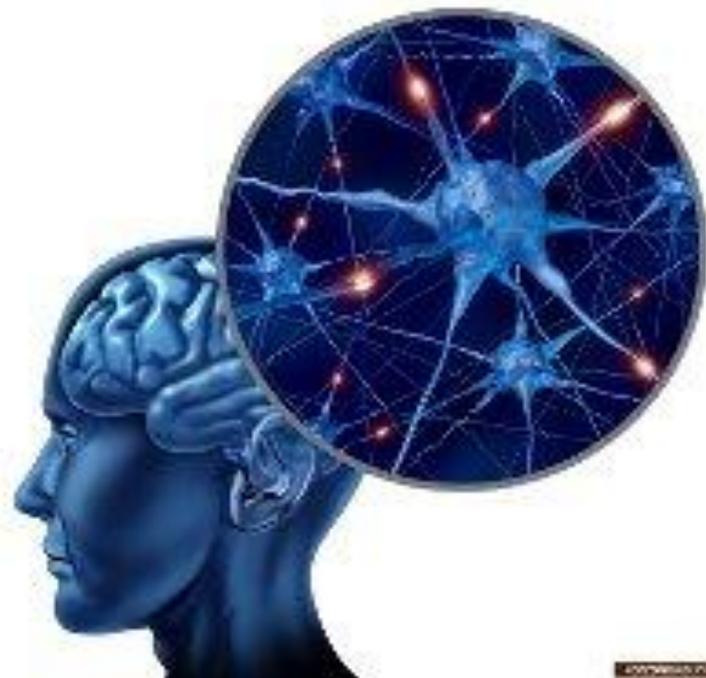


# Функции:

- ▣ **Обучающая** (способствует формированию мировоззрения, теоретических знаний и практических умений, расширение кругозора, навыков самообразования)
- ▣ **Развивающая** (происходит развитие мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли, формирование познавательного интереса)
- ▣ **Воспитывающая** (воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к партнерам и оппонентам по игре)
- ▣ **Мотивационная** (побуждение к применению полученных знаний, умений, проявление инициативы, самостоятельности, коллективного сотрудничества)



30	4	44	13	34	11	24
41	12	25	36	5	2	1
6	28	32	47	38	50	45
21	39	27	18	50	45	
33	10	46	16	37	20	48
51	19	46	16	3	43	48
22	1	14	40	26	17	35



# Игра

– это индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

# Классификация обучающих игр

- **Механизм** (Имитационные игры. Сюжетные игры. Ситуационные игры. Творческие игры. Настольные игры. Языковые игры. Абстрактные.)
- **Процесс** (Ролевые игры. Деловые игры )
- **Мотивация** (Актерские игры. Индивидуальные игры. Коллективные игры. Соревновательные игры. Результативные)

# Разминка

**Пример: разминка по теме: «Основные устройства ЭВМ».**

- Компьютер – устройство для...?
- (универсальное, электронное, программно-управляемое устройство для хранения, обработки и передачи информации)
- В каком устройстве компьютера производится обработка информации? (процессор)
- Сколько человек в трех квартетах? (12)
- Сколько палочек в римском написании века гибели А.С. Пушкина? (5)
- Какой знак дополняет клавишу с этой цифрой на клавиатуре? (%)
- Модем – это устройство для...?
- Манипулятор «мышь» – это устройство для...?
- (ввода информации)
- К внешним запоминающим устройствам относится...?
- (жесткий диск)
- Какое устройство компьютера предназначено для ввода информации? (клавиатура)
- 12. Какой век был предыдущим? (20)

**Пример**

- «Собери слово»
- Ваша задача: из этих кусочков собрать два слова, связанные с информатикой.

**Р РЬ НЕ ТОР ТЕ ТА ИН ЕР НИ ПР МО**

# ИГРА - КРОССВОРД

И	Н	Ф	О	Р	М	А	Ц	И	Я		
	М	О	Д	Е	Л	Ь					
		П	Р	О	Г	Р	А	М	М	А	
			П	Р	О	Ц	Е	С	С	О	Р
	К	И	Б	Е	Р	Н	Е	Т	И	К	А
				В	И	Н	Е	Р			
К	О	М	П	Ь	Ю	Т	Е	Р			
				П	А	М	Я	Т	Ь		

# Игра на развитие зрительной ПАМЯТИ

## Пример игры

На доске представлена следующая запись:

10 5, 25 8 11

Через некоторое время стираю с доски и предлагаю ответить на вопросы:

- Сколько чисел было в записи?
- На каком месте стоит число 25?
- На каком месте стоит число, являющееся одним из существующих размеров диаметра гибкого диска в дюймах? Какое это число?
- На каком месте стоит число, являющееся количеством бит в байте? Какое это число?
- На каком месте стоит число, являющееся количеством букв в слове информатика? Какое это число?
- На каком месте стоит число 5?
- Если ли в ряду чисел, число 15?

# Викторина



- Шуточная викторина
- Мини-викторина
- Викторина по теме «Устройство ПК»
- Ты, я и информатика
- Викторина по теме «История развития ЭВМ»

# ИГРА - ФИЗМИНУТКА

- Комплекс пальчиковой гимнастики
- Упражнения выполняющиеся сидя за СТОЛОМ

## Примерный комплекс упражнений для глаз



- Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
- Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
- Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4. Затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогично проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх, вниз. Повторить 3-4 раза.
- Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6; затем налево вверх – направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

После 10-15 минут непрерывной работы за ПК необходимо делать перерыв для проведения физкультминутки и упражнений для глаз.

# БУКВЕННЫЙ ДИКТАНТ

## Пример буквенного диктанта

1. Первая женщина-программист (1 буква) (Ада Лавлейс)
2. Совокупность знаний, сведений и данных (5 буква)  
информация
3. Графический способ описания алгоритма (6 буква) блок-схема
4. Программы, которые содержат команду повторения (2 буква) цикл
5. Поставщик услуг в интернет (4 буква) провайдер
6. Последовательность действий (1 буква) алгоритм
7. Поток сообщений в сети передачи данных (1 буква)  
трафик
8. Где хранится программа, которую в данный момент обрабатывает процессор (1 буква) ОЗУ
9. Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера (2 буква) Драйвер

# Цифровой ДИКТАНТ

## Пример цифрового диктанта

- информацию на компьютере хранят в виде файлов. (Да)
- основной неграфической операционной системой для компьютеров IBMPC является MS-DOS. (Да)
- по-английски WINDOWS-это система. (Нет-окна)
- доступом к свойствам объектов используется контекстное меню. (Да)
- Монитор это стандартное устройство для ввода данных в компьютер. (Нет – клавиатура)
- для работ с графическими данными в состав Windows входит стандартный графический редактор WORD. (Нет - Paint)

**110100**

# ИТОГИ:

