

Применение игровой методики при обучении информатике учащихся младшего школьного возраста

Темы	Активные (групповые)	Компьютерные	Развивающие (индивидуальные)
Информация. Каналы получения	1. Восстанови скульптуру. 2. Кто задает ритм.	1. Азбука. Собери слово 2. Собери рисунок из частей	1. Пазлы. 2. Собери рисунок из частей 3. Запомни рисунок
Кодирование информации	1. Общее дело 2. Испорченный телефон 3. Угадай по рисунку	1. Внимание. Рисовать по образцу. 2. Отгадай букву 3. Отгадай цифру	1. Ребусы 2. Танграм 3. Зашифрованное письмо
Передача информации	1. Крокодил 2. Продолжи рассказ 3. Отгадай предмет по признакам	1. Роботландия (Привет) 2. Текстовый редактор	1. Допиши предложение 2. Напиши письмо 3. Придумай знак по ТБ
Обработка информации	1. Три "Да" 2. Зеркальное отражение 3.	1. Микро-диктант, вставь пропущенную букву 2. Найди лишнего 3. Кроссворды	1. Раскрась по правилам 2. Найди отличия 3. Что за чем следуют? 5. Загадки 6. Лабиринт

Игра 1. Испорченный телефон

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:

1. шепотом на ушко, (остальные не слышат);
2. жестами, пантомимой (остальные с закрытыми глазами);
3. знаками, рисунками (остальные с закрытыми глазами).

Последний сообщает полученную информацию, и она сравнивается с первоначальной.

Задание: обсудить ситуацию потери, искажения информации.

Игра 2. Я тебя понимаю (Три «Да»)

Группа разбивается на пары. Партнер А задает вопросы партнеру В относительно его состояния, настроения. Необходимо добиться не менее трех положительных ответов. Например:

- Тебе грустно?

- Нет.
- Тебе весело?
- Да.
- Ты доволен, что мы играем?
- Да.
- Тебе нравится такая игра, когда тебя спрашивают?
- Да.

Партнеры А и В меняются ролями.

Задание: обсудить процесс обмена и коррекции информации (запрос-ответ).

Игра 3. Крокодил

Группа разбивается на пары. Партнер А задумывает слово (пишет на карточке) и невербально (жестами, мимикой) сообщает его партнеру В. Партнер В выдвигает предположения, его задача - отгадать (принять) сообщение. Партнеры А и В меняются ролями.

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

Игра 4. «Общее дело»

Группа 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 из каналов ввода или вывода информации.

Игра 5. «Создай рассказ»

Вся группа (по одному предложению от каждого) составляет связный рассказ.

Задание: обсудить возможность перестановки предложений в рассказе, взаимосвязанность событий, действий.

Игра 6. «Перескажи по картинкам сказку»

Весь класс по рисункам определяют последовательность рисунков и выполняют пересказ сказки.

Игра 7. «Как лучше запоминается?»

Тест: учитель диктует 10 слов, их необходимо восстановить по памяти. Определяется количество верно запомненных слов. Тест повторяется с другими словами, но учитель дает инструкцию - после каждого услышанного слова:

- а) представить написание его золотыми буквами;
- б) представить его вкус;
- в) представить его цвет;
- г) представить его запах;

д) представить его на ощупь.

Определяется количество верно запомненных слов.

Задание: обсудить зависимость сохранения и воспроизведения информации человеком от количества каналов ее получения.

Игра 8. «Общее дело»

Учитель выбирает тему согласно мета-темы данной недели и учащиеся по очереди рисуют на доске объекты общего рисунка.

Задание: Рисовать согласно темы, мотивируя выбор своего рисунка, обсудить общее название рисунка согласно выполненного на доске.

Игра 9. "Рыба, птица, зверь"

Проходя по классу, учитель произносит слова: "Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь...". Внезапно прерываясь на каком-либо слове, учитель указывает на одного из учеников. Ученик должен назвать или птицу, или рыбу, или зверя (зависит от того, на каком слове учитель указал на ученика). Хорошо, если учитель сможет так поиграть с каждым учеником. Цели игры:

- дети учатся перечислять знакомых им животных,
- узнают новых животных,
- учатся внимательно и сосредоточенно слушать товарищей,
- учатся быстро находить правильный ответ,
- оценивают правильность ответа товарищей.

Эта игра может быть изменена по образцу "Цветы, деревья, овощи, фрукты" и т.д. Игра может иметь продолжение в теме "Множества".

Игра 10. "Продолжи ряд"

Учитель устно перечисляет детям ряд однородных предметов (4-5 штук). Дети должны определить общее название этих предметов и продолжить ряд. Например, учитель предлагает ряд: гусь, утка, воробей, ворона, ... Или такой ряд: Москва, Лондон, Киев.

Игра 11. "День-ночь"

Дети закрывают глаза и поднимают руки, ставя локти на парту. Учитель задает примеры на сложение и вычитание в пределах десятка. Дети должны, не глядя на руки, показать на пальцах ответ. Учитель проходит по классу и, касаясь детских рук, говорит, верно или нет. Цель игры – научить детей устно считать, не включая в процесс мышления зрительный аппарат. Опыт показывает, что первоначально даже взрослым людям очень трудно дать ответ на пальцах, не произнося ответ вслух и не видя рук.