

## **Игровые упражнения на уроках информатики в начальной школе:**

**Автор:** Дунаева Светлана Евгеньевна, МБУ сш № 41, г.о Тольятти

*Многие упражнения, на мой взгляд, можно использовать и на других уроках в начальной школе. Результативность таких упражнений будет ощутима как в начальной школе, так и в среднем звене.*

### **Упражнение № 1. «Цепочка».**

Ученики класса должны по очереди называть слова-термины по изученной теме (например, при изучении состава компьютера называют основные устройства ввода, вывода). Если кто-то не сможет выполнить задание, он выбывает из игры. Выигрывает тот, кто заканчивает игру последним.

### **Упражнение № 2. «Собрать фразу» (вариант для 3-4 класса)**

Все ученики разбиваются на пары, тройки. Каждой паре достается конверт со словами-заготовками. В конверте спрятана фраза – определение, изученный термин, понятие. Учителю рекомендуется разделить каждую фразу на 5-8 частей. После выполнения задания готовый вариант фразы и найденное определение записывается в тетрадь или на чистый лист, и сдается на проверку учителю. В конце упражнения класс с учителем еще раз разбирает предложенные для отгадывания определения, исправляет ошибки. Во 2 классе целесообразно учащимся дать одно общее задание, свой ответ каждый ученик запишет себе в тетрадь, правильное решение лучше показать на доске.

Данное задание ценно своей пропедевтической ролью при изучении новой темы. Но оно может быть использовано и при повторении, и при закреплении пройденного, его можно использовать во внеклассной деятельности.

#### **Примеры фраз для заготовок:**

*Настройка- установка параметров, режимов работы.*

*Палитра – набор цветов, которые могут использоваться при изображении картинки.*

*Пиксель – минимальный элемент изображения на экране монитора.*

*Меню – изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант*

*Абак – вычислительное устройство у древних римлян и греков, похожее на счеты.*

*Сеть – несколько соединенных между собой компьютеров.*

*Сервер – компьютер в сет, предоставляющий свои услуги другим компьютерам.*

*Шрифт – комплект символов, воспроизводящий знаки алфавита на экране или на принтере.*

*Эскиз – предварительный, незаконченный рисунок.*

*Курсор – указатель места ввода очередного символа на экране.*

*Сигнал – условный знак или физический процесс, передающий некоторую информацию.*

### **Упражнение № 3. «Так или не так».**

Ученикам предлагается на слайдах (доске, плакате и т.д) ряд определений, терминов, среди которых присутствуют и ошибочные. Задача детей указать на них и исправить ошибки. Ученики отвечают по очереди или по желанию.

**Упражнение № 4. «Слепой капитан»**

Ученики каждого ряда выбирают на урок своего капитана. «Капитан» каждого ряда вытягивает билетик с заданием для своего ряда (или команды). На информатике это упражнение интересно применить при изучении темы «Алгоритмы». На математике, например, капитан дорисовывает или исправляет чертеж на доске, ищет ошибки в решении задачи, записывает правильный ответ на доске и т.д

**Упражнение № 5. «Составь слово».**

Ученикам предлагаются заранее приготовленные карточки с записанными на них слогами. Ученики, разбитые на четверки, составляют из них слова по изученной теме. Побеждает та четверка, которая ровно за 3 минуты, составит больше слов. Эта игра может применяться и во внеклассных занятиях.