

Ребуси

Вчитель: Чала Марина Станіславівна

Предмет: Інформатика

Клас: 6-11

Навчальний заклад: Комунальний заклад «Навчально – виховне об'єднання № 6 «Спеціалізована загальноосвітня школа I-III ступенів, центр естетичного виховання «Натхнення» Кіровоградської міської ради Кіровоградської області».



Короткий опис гри

Ігри спрямовані на формування понятійного апарату за допомогою розгадування ребусів і можуть бути використані як випереджальне завдання до вивчення теми “Безпека і інтернеті”, в якості засобу контролю чи самоконтролю.

Ребус - це загадка-жарт, одна з найпопулярніших і найпоширеніших ігор. В навчальному процесі ребуси пробуджують інтерес до вивчення предмета, сприяють більш успішному засвоєнню навчального матеріалу, розвивають логічне мислення учнів, творчу уяву і допомагають у формуванні понятійного апарату.

Інструменти створення

Електронну інтерактивну гру “Інтернет-загрози: ребуси” створено за допомогою сервісу [LearningApps.org](https://learningapps.org/).

Посилання на створені завдання:

[Інтернет-загрози: ребуси](#)

[Терміни віртуального світу](#)

Усі ребуси створені автором гри без використання генератора.

У підготовці ребусів використано сервіси безкоштовних зображень:

www.imagesbot.com/ - Awesome Image Gallery

ru.freepik.com/ - Свободные векторы, фотографии и PSD загрузок Freepik

commons.wikimedia.org/ - Вікісховище

www.kidsplaycolor.com/ - Free Online Coloring Page to Download & Print

freecoloringpages.co.uk/ - Free coloring pages

Тема, розділ за програмою

Предмет “Інформатика”. Гра може бути використана під час вивчення:

6 клас - Тема “Комп’ютерні мережі” (Авторське право та Інтернет, Правила безпечного користування Інтернетом при пошуку інформаційних матеріалів);

7 клас - Тема “Електронне листування” (Етикет електронного листування. Правила безпечного користування електронною скринькою);

8 клас - Тема “Опрацювання об’єктів мультимедіа” (Сервіси розміщення аудіо та відео файлів в Інтернеті, Розміщення аудіо- та відеоматеріалів в Інтернеті)

9 клас - Тема “Мережеві технології”, Тема “Основи інформаційної безпеки”

10 клас - Теми “Інформаційні технології у навчанні” (Навчання в Інтернеті), “Служби Інтернету”, “Інтерактивне спілкування”

11 клас - Тема “Інформаційні технології персональної та колективної комунікації”

Мета

Програма

Вміння, навички, компетенції з предмета

Мета створення завдання: ознайомити учнів (або перевірити їх знання) з основними загрозами мережі інтернет через цікаву інтерактивну інтелектуальну діяльність.

5-9 класи

6 клас

учень описує правила безпечної роботи в Інтернеті при пошуку інформаційних матеріалів; уміє дотримуватися правил безпечної роботи в Інтернеті при пошуку інформаційних матеріалів.

7 клас

учень знає та дотримується: етикету електронного листування; правил безпечної роботи в Інтернеті при електронному листуванні.

8 клас

учень вміє розміщувати аудіо та відеоматеріали в Інтернеті.

9 клас

учень уміє: обирати стратегію пошуку інформаційних матеріалів в Інтернеті; здійснювати розширений пошук інформаційних матеріалів (повідомлень) в Інтернеті.

учень описує етичні і правові основи захисту даних та інформаційних ресурсів; загрози, що виникають в процесі використання Інтернету.

10-11 класи

10 клас

учень формулює правила етикету електронної переписки; вміє брати участь в обговореннях на інтернет-форумах і чатах.

11 клас

на жаль в програмі не прописано вимоги до знань учнів з безпечної поведінки в мережі інтернет.

Державний стандарт

Ключові компетенції

здатність до аналізу та самоаналізу;

здатність ефективної роботи з інформацією у всіх формах її представлення;

оперативність мислення в ситуаціях пошуку та перетворення необхідних даних.

Тип завдання

- Дослідницьке завдання
- Творча вправа
- Перевірка
- Інтелектуальна гра

Форма організації

- Індивідуальне завдання
- Робота в групах
- Змагання в групі

Інструктаж	Правила розгадування ребусів, основні прийоми Раджу виконувати завдання організувавши роботу віртуального класу http://learningapps.org/myapps_teacher.php
Необхідні матеріали	В залежності від мети, етапу уроку та вікових особливостей учнів вправи можна виконувати на комп'ютерах, мультимедійній дошці та планшетах. Виконання вправ не потребує додаткового програмного забезпечення.
Час виконання дитиною	Не має сенсу обмежувати учня в часі виконання завдань. Він має самостійно або за домовленістю у групі спланувати виконання завдань.
Час створення	На складання ребусів - 36 годин На створення власне вправ в learningapps - 3 години
Труднощі	
Досвід використання	<i>Кількість учнів</i> ● Скільки учнів виконували завдання - 32 ● У кількох класах паралелі пропонувалось його виконати - 2 підгрупи одного класу ● Пропонувалось учням один раз з однією групою дітей <i>Кількість вчителів</i> ● Завдання створені нещодавно.
Розвиток	Завдання сприяють розвитку ● зорової пам'яті ● просторової уяви ● логічного мислення ● критичне мислення ● нестандартне сприйняття графічних об'єктів. Як вплинуло завдання на формування інших учнівських компетенцій (Держ.стандарт), навичок XXI ст.? Які зміни відбулись? - посилення особистісної спрямованості навчання, вміння домовлятися в групі під час онлайн-суперництва.
Найуспішні завдання	Складно визначити "феєричність" інтерактивних завдань. Цікавим з точки зору використання html в створенні вправ в LearningApps.org є Об'єкти текстового документа та їх властивості