

Открытый урок по информатике для учащихся 2-го класса

Игра «Путешествие в страну Информатики с Незнайкой»

Цель: создание условий для развития интереса к предмету и творческой активности обучающихся.

Формируемые универсальные учебные действия:

- *Регулятивные:* владение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами; развитие навыков числового конструирования.
- *Познавательные:* извлечение информации в разных формах (текст, иллюстрации и т. д.)
- *Коммуникативные:* умение слушать собеседника и вести диалог; признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; изложение своего мнения и аргументирование своей точки зрения и оценки событий; воспитание уважения к сопернику, воли к победе, находчивости умения работать в команде.

Планируемые результаты образования:

- *Предметные:* применение на практике знаний, полученных на уроках; повторение и закрепление пройденного материала;
- *Личностные:* осознание важности исполнения роли хорошего ученика, необходимости учебы и познания нового.

Основное содержание темы, понятия и термины: кодирование информации, устройства ввода и вывода информации.

Форма работы: коллективная.

Оборудование: компьютеры, карточки с заданиями, подарки для команд.

Аннотация: использование игровой формы на уроках информатики является продуктивным средством проверки знаний. Эффективность использования такой формы заключается в развитии интереса у обучающихся к изучению предмета, так как даёт возможность попробовать свои силы каждому ученику. На каждом этапе выполнения задания подсчитывается результат. Критерии оценки могут быть разными, в зависимости от задания. Можно будет получить как дополнительный балл, так и штрафной балл.

Структура мероприятия:

Организация начала мероприятия.

Постановка проблемы и задачи учащихся.

Выполнение заданий.

Задание 1. Загадки.

Задание 2. Ребусы (шифрование).

Задание 3. Рисунок.

Подведение итогов.

Ход мероприятия

Ведущий: - Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас с Вами необычное путешествие. Один наш знакомый сказочный герой попал в беду. Кто это? Сейчас отгадаете. У него есть друг, который много всего знает и зовут его...Знайка. А попал в беду...Незнайка. Да, Незнайка увидел компьютер у Знайки и ему конечно захотелось узнать, что это такое. Но пользоваться он еще им не умел и попал в страну Информатики. И все жители Цветочного города обратились к нам за помощью. Будем спасать? Поможем?

А для этого мы отправимся с Вами в виртуальное путешествие за Незнайкой! Ваша задача, преодолев все препятствия найти его в стране Информатики и вернуть в Цветочный город. Итак, отправляемся.

Ведущий: Для того, чтобы помочь Незнайке вернуться домой, нам с вами нужно отгадать Загадки. Если мы не докажем, что знаем основные элементы компьютера, нас не пустят в страну Информатики!

1 задание. Загадки (Слайд 4-8)

Ведущий: Молодцы, вы прекрасно справились с первым заданием. Теперь нам нужно пройти систему защиты виртуальной страны. Для этого придется разгадать зашифрованное послание.

2 задание. Шифрование. (Слайд 9) (кодирование информации)

Необходимо разгадать фразу, заменяя картинки на буквы из таблицы.

Ведущий: Итак, мы получили с вами ключ-шифр! Но этого мало. Скажите, пожалуйста, почему Компьютер наш друг и как необходимо с ним обращаться (правила работы и техники безопасности)? Идем дальше.

Как же можно побывать в мире информатики и не оставить себе на память о нем ни одного рисунка или фотографии. Незнайка отправился к информационному художнику за сувенирной открыткой. Мы его нашли!

3 препятствие. Остров графики. (Слайд 11)

Необходимо проанализировать данный код и соотнести с рисунком.

Ведущий: Молодцы, ребята! Вы преодолели последнее испытание и помогли Незнайке и его друзьям вернуться домой. Вы сегодня хорошо потрудились и за освоение разных видов кодирования, помощь Незнайке, вам всем будут вручены сладкие призы. Поздравляю!