**Командная ролевая игра по информатике**

**на тему «Тайна пропавшей звезды»**

для 5 класса

по теме «Кодирование информации»

Автор: Третьякова Е.С. учитель информатики

МОУ «СОШ №5 УИМ»г. Магнитогорска

*(Все персонажи взяты из*

*произведения Олега Роя «Джинглики» )*

**Цель: создать условия для повышения мотивации и развития обучающихся, решая комплекс задач:**

***Личностных:***

* освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

***Метапредметных:***

*Регулятивные*

* Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
* умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

*Познавательные*

* умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
* умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

*Коммуникативные*

* умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

***Предметных:***

* формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствие с поставленной задачей;
* формирование навыков кодирования и декодирования сообщений, используя простейшие коды;
* развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.

**Этапы урока:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Задание** | **Средства** | **Результат** |
|  | Вводное слово учителя:  В городе Джингли-сити живут маленькие, веселые и очень звонкие человечки – Джинглики. Все они очень трудолюбивые, добрые и дружные.  Знакомьтесь:  Панкрат – ученый, больше всего на свете любит читать книги и смотреть на звезды.  Динёк – поэт и художник, сочинитель музыки. Умеет творить – то есть создавать нечто новое и прекрасное. Задумчив, любит сладкое.  Манюня – волшебница кулинарного дела, фея тортов, печень и пирожных.  А также в городе живут маленькие проказливые существа – животинки. Один из них Бедокур – самый проказливый, любопытный и никогда не унывающий животинка.  В один прекрасный августовский вечер, друзья-джинглики собрались на полянке, понаблюдать за падающими звездами.  Федюня взял с собой телескоп, а заботливая Манюня напекла для всех печенья в форме звезд.  Аппетитный запах привлек Бедокура. Недолго думая проказник решил подшутить над друзьями. Он спрятал их печенье, а его месте оставил лишь подсказку, которая должна помочь в поиске утраченного.  Помогите джингликам разгадать все тайны бедокура и найти пропажу. (Задание 1 на слайде): | Рассказ + презентация *(Введение.ppt)*  (Слайд 1)    (Слайд 2)    (Слайд 3)    (Слайд 4)    (Слайд 5)    (Слайд 6)    (Слайд 7)    (Слайд 8) | Формирование мотивации учащихся; мотивация к поисковой деятельности.  Познавательная компетентность:  анализ, синтез, формулирование выводов, развитие логического мышления.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  взаимодействие в группе. |
|  |  | Задание в архиве. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на ребус)  *Архив 1.rar* | Познавательная компетентность:  анализ, развитие логического мышления.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  выполнение действий по заданной инструкции. |
|  |  | Задание распечатано и спрятано под вторым столом на первом ряду (указание на это в расшифровке предыдущего задания) + к заданию прилагаются обрывки пароля (слова Алкадиен).  *Файлы:*  *Печать (стол 1,2).docx*  *+ к стол 1,2.docx* | Познавательная компетентность:  развитие логического мышления, развитие навыков смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  кодирование информации, выполнение действий по алгоритму, ввод пароля с учетом регистра. |
|  |  | Задание в архиве 2. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на предыдущее задание)  *Файл:*  *Архив 2.rar* | Познавательная компетентность:  развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  декодирование информации, выполнение действий по инструкции. |
|  |  | Задание разделено на 3 части, распечатано и спрятано в зеленой коробке в шкафу.  *Файл:*  *В зеленой коробке.docx* | Познавательная компетентность:  анализ результатов полученных в малых группах, принятие решения, развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  работа в малых группах, умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  декодирование информации, выполнение действий по инструкции, построение изображения на координатной плоскости. |
|  |  | Задание в архиве 3. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на предыдущее задание)  *Файл:*  *Архив 3.rar* | Познавательная компетентность:  развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, нахождение пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  кодирование информации, выполнение действий по алгоритму. |
|  |  | Задание распечатано и спрятано под клавиатурой в соседнем кабинете. Для корректного выполнения этого задания необходимо предупредить учащихся, что выходить из кабинета можно только одному учащемуся и только 1 раз.  *Файл:*  *Под клавиатурой.docx* | Познавательная компетентность:  принятие решения, развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  декодирование информации. |
|  |  | Задание в архиве 4. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на предыдущее задание)  *Файл:*  *Архив 4.rar* | Познавательная компетентность:  принятие решения, развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  декодирование информации, представление информации в различных формах. |
|  |  | Задание в архиве 5. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на предыдущее задание)  *Файл:*  *Архив 5.rar* | Познавательная компетентность:  развитие логического мышления, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  умение организовать сотрудничество и взаимодействие в группе.  Предметная компетентность:  декодирование информации, нахождение закономерностей. |
|  | D:\Ленкино\Drop\Dropbox\Подготовить конспект\ИТОГ.jpg | Задание в архиве 6. Доступ осуществляется по паролю (пароль-ответ на предыдущее задание)  *Файл:*  *Архив 6.rar* | Итоговое послание, за которым следует рефлексия.  Познавательная компетентность:  анализ полученных результатов, навыки смыслового чтения.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи. |
|  | Рефлексия | Устный опрос | Познавательная компетентность:  анализ собственной деятельности  Коммуникативная компетентность:  умение отстаивать свою точку зрения, выражать свои мысли, слушать одноклассника, понимать и принимать точку зрения других людей. |
|  | Домашнее задание:  Учащиеся должны придумать небольшую историю, дать ей название и придумать 2-3 задания аналогичных тем, что были на уроке, объединенных выбранной тематикой. | Запись в дневник | Познавательная компетентность:  анализ ранее полученных навыков, развитие логического мышления.  Регулятивная компетентность:  постановка задачи, выбор пути решения задачи.  Коммуникативная компетентность:  Выполнение индивидуальной работы.  Предметная компетентность:  кодирование, декодирование информации, представление информации в различных формах. |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Возможные варианты выполненных работ учащихся:**

*ВАРИАНТ 1*

*Название игры «Кот учёный»*

*Описание:* Кот учёный попал в лабиринт. В лабиринте нужно идти так: влево, вправо, вверх, вниз. Чтобы выбраться из него, нужно помочь ему решить задачи.

Задание 1.

В этом шифре ты должен отгадать, куда ему идти.

Шифр: вовле

P.S. обрати внимание на слоги.

*(влево)*

Задание 2.

Кот дошёл до поворота и увидел новый шифр, но в этот раз там есть лишние буквы. Убери их.

Шифр: нврпереащвбо

*(вправо)*

Задание 3.

Когда кот дошёл до тупика, то он увидел спуск и подъём. Чтобы узнать, куда ему идти, реши этот ребус:

,, В ,,, Р,,,

*(вверх)*

*ВАРИАНТ 2*

*Название игры «Великий могучий русский язык»*

Задание 1.

Составьте страну из букв:

Н А Г Я Р И М Е

*(Германия)*

Задание 2.

Составьте 1 словосочетание из букв

Л О С О Н Д О О В  
*(одно слово )*

Задание 3.

Измени по одной букве в слове и получи новые слова. Сделайте из слова «куб» – шар.

куб- - - - - -шар

*(куб – дуб – дух – пух - пах – шах - шар).*