

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

**1001**  
**ИДЕЯ ИНТЕРЕСНОГО  
ЗАНЯТИЯ С ДЕТЬМИ**

СЕЗОН  
2012/2013



Редактор сборника: О.В.Анисимова

Дизайн обложки Бориса Юшманова.

Тексты печатаются в авторской редакции.

1001 идея интересного занятия с детьми. Москва, 2012. – 100 стр.  
В сборник вошли методические разработки участников 13-го Всероссийского интернет-педагогического конкурса <http://13.pedsovet.org>.

Отпечатано в «ОнтоПринт» [www.ontoprint.ru](http://www.ontoprint.ru)

© Авторские права на отдельные произведения  
сборника сохраняются за их авторами.  
© ООО «Образ-Центр», составление и оформление  
сборника.

## Содержание

<b>Дополнительное образование</b> .....	<b>4</b>
СЦЕНАРИЙ СПЕКТАКЛЯ «СПЯЩАЯ КРАСАВИЦА» .....	4
ВЫПОЛНЕНИЕ СЮЖЕТНОЙ РОСПИСИ НОВОГОДНЕЙ ИГРУШКИ. ОБВОДКА АКРИЛОВЫМ КОНТУРОМ .....	11
<b>Английский язык</b> .....	<b>18</b>
РАЗРАБОТКА УРОКА «ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ» .....	18
<b>Математика</b> .....	<b>23</b>
УРОК – ЗАЧЁТ ПО ТЕМЕ «РАЦИОНАЛЬНЫЕ ЧИСЛА И ДЕЙСТВИЯ НАД НИМИ» .....	23
<b>Дошкольное образование</b> .....	<b>26</b>
ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ РОДНОГО ГОРОДА .....	26
КОНСПЕКТ ИНТЕГРИРОВАННОГО ЗАНЯТИЯ «ВОДА И ЕЕ СВОЙСТВА» .....	38
НАШИ ПОМОЩНИКИ .....	44
В ГОСТИ К ЛЕСНЫМ ЖИТЕЛЯМ .....	48
<b>Воспитание детей и молодежи</b> .....	<b>52</b>
СЕМЬЯ. СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ .....	52
НОВОГОДНЯЯ ПРОГРАММА "ПИСЬМО ДЛЯ ДЕДУШКИ МОРОЗА" .....	58
ПРАЗДНИК МОРОЖЕНОГО .....	65
<b>Начальная школа</b> .....	<b>70</b>
СТАРАЯ СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД «КУРОЧКА РЯБА» .....	70
ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ПОСЛОВИЦ И ПОГОВОРОК .....	72
ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ «СЛЕДОВ ВОЙНЫ НЕ ЗАМЕТУТ СТОЛЕТЬЯ...» .....	73
<b>Информатика и ИКТ</b> .....	<b>80</b>
УРОК-КОНКУРС «СТРАНА КУМИР» .....	80
<b>Физическая культура</b> .....	<b>88</b>
РАЗРАБОТКА УРОКА - ИГРЫ «ПОХОД» .....	88
<b>История</b> .....	<b>93</b>
ВОССТАНОВЛЕНИЕ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ .....	93
<b>Коррекционное образование</b> .....	<b>96</b>
ЛУГ – ПРИРОДНОЕ СООБЩЕСТВО .....	96

# Информатика и ИКТ

## УРОК-КОНКУРС «СТРАНА КУМИР»

Куклина Ирина Джониковна, МБ НОУ «Лицей №11», учитель информатики, Кемеровская обл. г. Новокузнецк

**Предмет (направленность):** информатика и ИКТ.

**Возраст детей:** 5 класс.

**Место проведения:** класс.

**Аннотация.** Представленный сценарий урока-конкурса легко трансформируется в зависимости от поставленных целей и задач. Меняя фабулу или задания, он хорошо подойдет для занятий с учащимися 4-6 классов, где одной из основных тем является «Основы алгоритмизации с исполнителями». Сегодня большинство учителей при изучении этой темы используют среду КуМир (сайт Научно-исследовательского института системных исследований Российской академии наук (НИИСИ РАН): <http://www.niisi.ru>). Данная разработка может стать отправной точкой изучения темы «Исполнители». Мероприятие можно проводить в двух вариантах: с использованием компьютеров и без них. Для машинного варианта необходимо создать файлы-задания, а также целесообразно подготовить сопровождающую презентацию.

**Цели:** развитие интереса к информатике, углубление знаний по предмету, активизация деятельности учащихся.

**Задачи:** обобщить изученный материал по темам «Кодирование информации», «Логика», «Координатная плоскость»; познакомить с исполнителями среды КуМир.

**Реквизит:**

- карта (в 2-х экземплярах для каждой команды);
- два набора карточек с буквами И, С, П, О, Л, Н, И, Т, Е, Л, Ъ двух цветов для двух команд; за каждое задание команда получает от 0 до 3 карточек своего цвета (3 карточки, если выполнили задание первыми и правильно; 2 карточки – если выполнили задание вторыми или не полностью; 1 – задание выполнено с ошибками; 0 – задание не выполнено);
- три коробки и ключ;

- маска-колпак на голову;
- 6 магнитов;
- два набора карточек с заданиями.

### Ход мероприятия

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята. В этом году нас ждет увлекательное путешествие в компьютерную страну, в которой живут удивительные жители. А что это за страна и кто в ней живет, вы узнаете, совершив небольшое путешествие.

Вездесущие компьютерные вирусы запутали дорогу к этой стране и заколдовали ее жителей. Добраться до нее смогут только самые смелые, умные и находчивые. Вы готовы? Тогда в путь. Чтобы увеличить наши шансы на победу, разделимся на две команды.

Первый, кто встретился нам по пути, назвался Чертежником. Каждой команде он передал пакет (каждая команда получает конверт с картой и запиской).

«Пожалуйста, помогите. Вирусы внедрились в наши микросхемы и повредили их. Если вы не поможете нам, то мы все погибнем. Мы находимся в квадрате...». К сожалению, в этом месте оказалась большая клякса. Но вы сможете восстановить информацию, если выполните задание.



### Конкурс 1.

**Задание.** Соедините точки с координатами (1,1); (3,3); (1,3); (3,5); (1,5) отрезками красного цвета; а клетки с координатами (6,5); (4,5); (4,3); (6,3); (6,1); (4,1) отрезками. Ответ подскажет вам, куда двигаться дальше.

**Участники:** вся команда за одним компьютером.

Реквизит: карточка с заданием или файл.

**1 КОНКУРС**

*Пожалуйста, помогите!  
Вирусы внедрили в наши микросхемы и повредили их. Если вы не поможете нам, то мы все погибнем.  
Мы находимся в квадрате*



Соедините точки с координатами (1,1); (3,3); (1,3); (3,5); (1,5) отрезками красного цвета,

а точки с координатами (6,5); (4,5); (4,3); (6,3); (6,1); (4,1) отрезками синего цвета.

Примечание:  
Точка (x, y),  
x – столбец, y – строка

Ответ подскажет, куда идти дальше.

Ответ: 35

**Ведущий:** Поспешим в квадрат (3,5). Мы оказались в стране Роботов. Но что это? Вирусы воспользовались ситуацией и шестерых из нас также превратили в роботов. Вирус-новичок проговорился, что если эти заколдованные роботы смогут починить настоящих роботов, то заклятье перестанет действовать.

### Конкурс 2.

**Задание.** Приклеить «микросхемы» к изображению робота на доске.

Командир подает команды исполнителю, у которого завязаны глаза (или надет глухой колпак-маска).

**СКИ:** Влево, Вправо, Вверх, Вниз, Стоп, Приклеить. По командам Влево, Вверх, Вправо, Вниз – медленно двигает руку с магнитом над доской в соответствующем направлении до команды Стоп. По команде Приклеить ставит магнит.

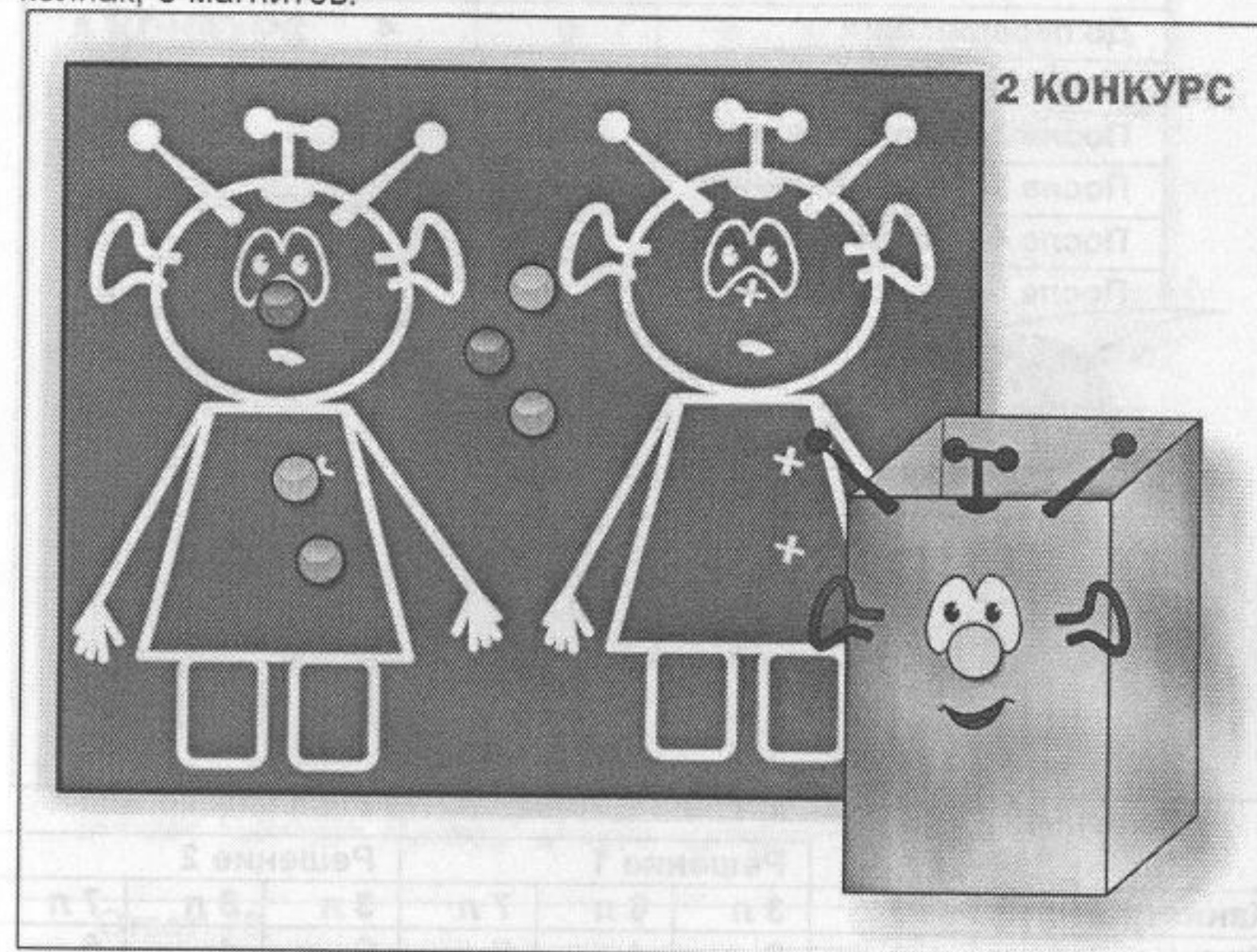
Задача состоит в том, чтобы как можно более точно поставить магниты. Учитывается также точность подачи и выполнения команд, как командиром, так и исполнителем.

Предварительно все Исполнители выходят из класса. На доску для каждой из команд рисуется или вешается изображение робота, на котором крестиками помечены места для микросхем. Исполнители

заходят по одному, на них надеты маски (можно просто завязать глаза).

**Участники:** от каждой команды 4 участника: командир и 3 исполнителя.

**Реквизит:** магнитная доска, два изображения робота, маска-колпак, 6 магнитов.



**Ведущий:** Спасенные роботы в благодарность рассказали нам, что слышали о заколдованной стране, но не знают, где она находится. Верное направление может указать Мудрая Черепаха, которая живет на другом берегу реки. Лучшее место для переправы в квадрате (5, 3).

Преодолев высокие горы, мы оказались на берегу реки, где увидели катер и Водолея. «Я дам вам катер, - сказал Водолей. - Но чтобы отправиться на нем в путешествие необходимо заправить его бензином. У меня есть три канистры вместимостью 3 литра, 6 литров и 7 литров. Первая канистра пуста, а во второй и третьей содержится 4 и 6 литров бензина соответственно. Вы можете взять половину».

### Конкурс 3.

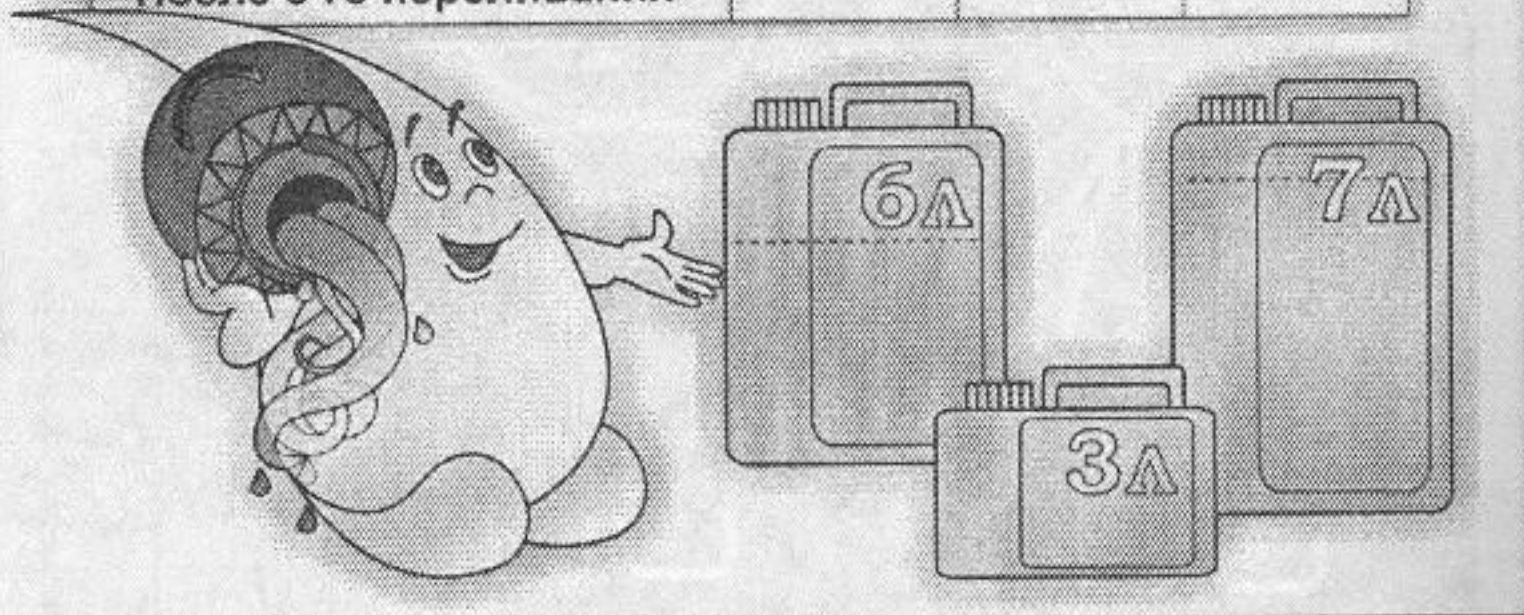
**Задание.** Даны три канистры: в канистре вместимостью 6 литров налито 4 литра бензина, в канистре вместимостью 7 литров налито 6 литров бензина, а канистра вместимостью 3 литра пустая. Пользуясь только тремя канистрами, разделите бензин поровну.

Участники: вся команда

Реквизит: карточка с заданием или файл.

### 3 КОНКУРС

Канистры	3 литра	6 литров	7 литров
До переливания	0	4	6
После 1-го переливания			
После 2-го переливания			
После 3-го переливания			
После 4-го переливания			
После 5-го переливания			



Решение:

Канистры	Решение 1			Решение 2		
	3 л	6 л	7 л	3 л	6 л	7 л
До переливания	0	4	6	0	4	6
После 1-го переливания	3	4	3	3	1	6
После 2-го переливания	1	6	3	2	1	7
После 3-го переливания	1	2	7	2	6	2
После 4-го переливания	3	2	5	3	5	2
После 5-го переливания*	0	5	5	0	5	5

\* В контексте конкурса данное действие может отсутствовать.

Ведущий: Переправившись через реку, мы отправились на поиски Черепахи. Вскоре она была найдена в квадрате (7, 4).

Черепаха очень обрадовалась нашему визиту и сказала: «Я помогу вам найти то, что вы ищете, но поскольку я не просто Черепаха, а Мудрая Черепаха, то вам придется решить задачу: я задумала число, умножила его на 8, потом отняла 237, разделила на 7, прибавила 35 и получила число 88. Какое число я задумала? Ответ подскажет вам, куда идти дальше».

#### Конкурс 4.

Задание. Выполнив действия в обратном направлении, найдите задуманное число.

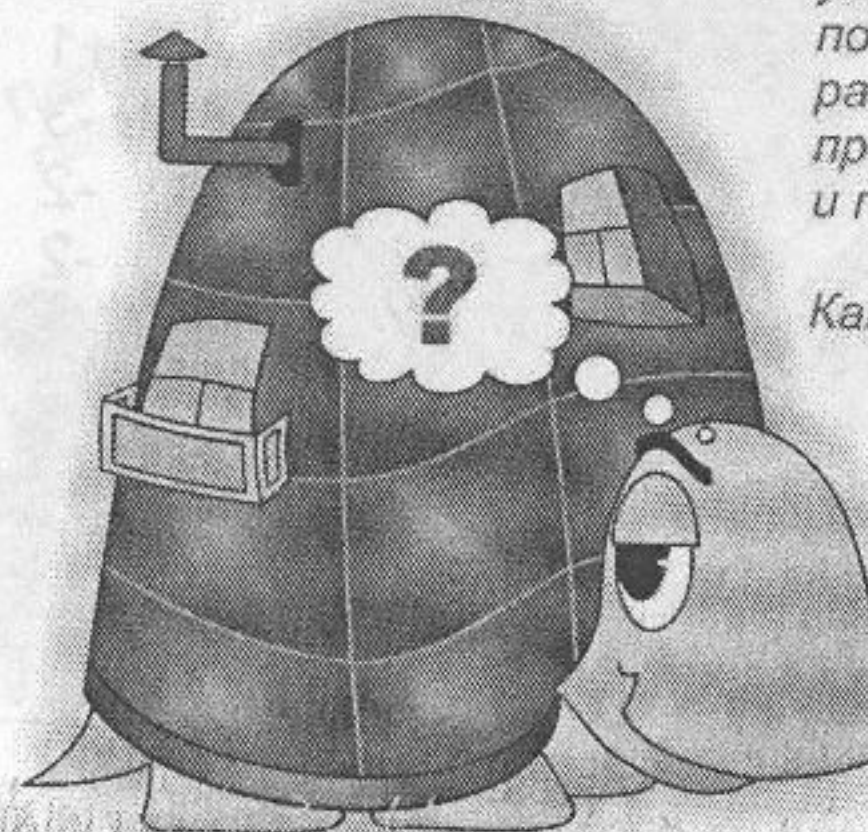
Участники: вся команда за одним компьютером.

Реквизит: калькулятор на компьютере; карточка с заданием:

### 4 КОНКУРС

Я задумала число, умножила его на 8, потом отняла 237, разделила на 7, прибавила 35 и получила число 88.

Какое число я задумала?



Ответ: 76.

Ведущий: Мы догадались, что речь шла о квадрате (7, 6). Но здесь мы никого не нашли... Может быть веселый Кузнечик поможет нам?

#### Конкурс 5.

Участники: вся команда за одним компьютером.

Задание. Найдите ключ к шифру и прочитайте, что хочет сказать Кузнечик.

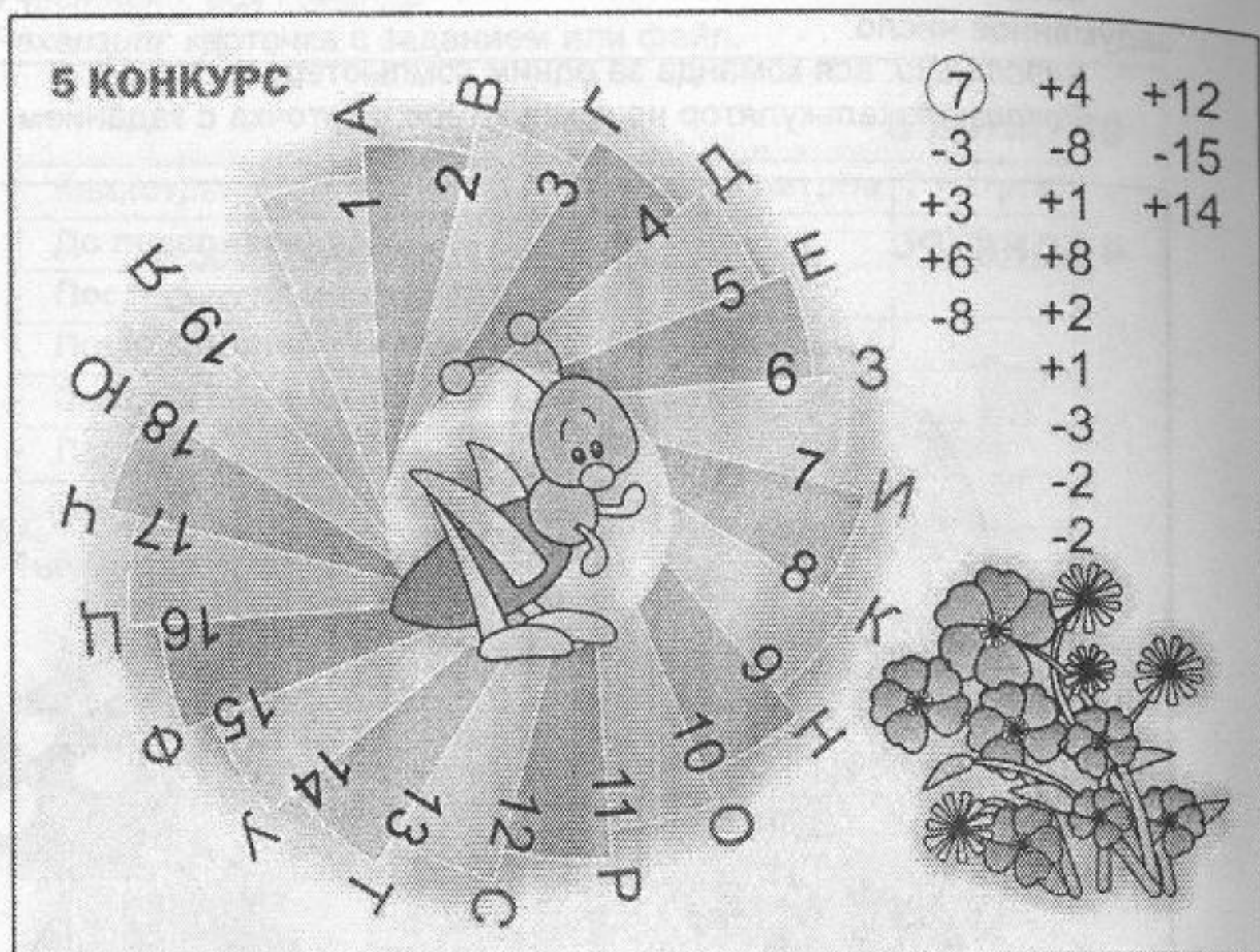
Шифр:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	В	Г	Д	Е	З	И	К	Н	О

11	12	13	14	15	16	17	18	19
Р	С	Т	У	Ф	Ц	Ч	Ю	Я

Сообщение: и.п. 7; команды: -3, +3, +6, -8, +4, -8, +1, +8, +2, +1, -3, -2, -2, +12, -15, +14

Реквизит: карточка с заданием или файл.



**Ответ:** Идите на восток 3 юг 4 (от исходного положения переходим на К шагов по часовой стрелке, если  $K > 0$  и на К шагов против часовой стрелки, если  $K < 0$ ).

**Ведущий:** «Идите на восток 3, юг 4». Где это мы оказались?

Неужели мы у цели? Мы нашли город, который искали. Чтобы попасть внутрь, надо открыть ворота. Где взять ключ? Спросить у вирусов? Но скажут ли они правду?

#### Конкурс 6.

**Задание.** Ключ находится в одной из коробок. Три вируса сделали свои заявления о том, где взять ключ.

**Первый:** Ключ в синей коробке.

**Второй:** Первый говорит правду.

**Третий:** Ключа нет в красной коробке.

Известно, что только один из вирусов сказал правду. Найдите ключ.

**Участники:** вся команда, коробку открывает капитан.

**Реквизит:** три коробки разного цвета (синяя, красная, желтая); ключ (в желтой коробке); карточка с заданием.

#### 6 КОНКУРС

**Второй:** Первый говорит правду.



**Ответ:** ключ в желтой коробке.

**Ведущий:** Ворота открыты. Вот мы и в городе КуМир. Кто же живет в этом компьютерном городе? Отгадайте слово из 11 букв, в нем обязательно встречаются все те буквы, которые вы получили на конкурсах. Карточек может и не хватать.

#### Конкурс 7.

**Участники:** вся команда.

**Задание.** Составить слово из букв И, С, П, О, Л, Н, И, Т, Е, Л, Ь.

**Ответ:** исполнитель.

**Ведущий:** Вот и закончилось наше путешествие, но впереди нас ждут новые встречи с Чертежником, Черепахой, Роботом, Водолеем и Кузнечиком. Ведь они все – исполнители КуМира, среды программирования для начинающих программистов.

**Подведение итогов. Рефлексия.** Учащиеся могут записать свои впечатления в «вахтенный журнал».

#### ЛИТЕРАТУРА И ССЫЛКИ

1. Свитки: <http://mojphotoshop.listbb.ru>
2. Сайт НИИСИ РАН. <http://www.niisi.ru>