**Урок игра «В поисках сокровищ»**

**Цели:**

* Развивать логическое, абстрактное мышление, память, внимание, сообразительность.
* Познакомить учащихся с инструментами «выделение», «копирование», «вставка» в графическом редакторе Paint и PowerPoint
* Расширить кругозор учащихся.
* Стимулировать интерес к предмету.
* Воспитывать взаимопомощь, самоорганизацию.

**План.**

1. Организационный момент.
2. Повторение темы «Кодирование информации»
3. Этапы игры.
4. Итог.

**Ход урока**

1. **Организационный момент**

Добрый день, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня мы с вами попробуем найти сокровища, которые спрятал великий художник сэр Пайнт. Сэр Пайнт считал, что главное сокровище - знания!

 Мы нашли карту с помощью, которой можно найти «Главные сокровища»

**Разминка**

1. Повторение темы «Способы кодирования информации» Декодировать фразу (слайд 1) «Научить никого нельзя - можно только научиться»
2. Графический редактор Paint знакомство с инструментами «выделение», «копирование», «вставка», «вырезать» . Копировать (вырезать) фрагменты карты в PowerPoint.

В программе PowerPoint собрать карту

Декодировать задание на карте

Выполнить задание.

1. Подведение итогов.

**Если осталось время, то можно поиграть**

Встали из-за парт и слушаем внимательно.

Физкультминутка на внимание

1. Если я спрашиваю как живешь? – Вот так! (Показывают большой палец)
2. Как идешь? – Вот так! (Руки сгибаю и локте, идут)
3. Ночью спишь? – Вот так! (Кладут руки под щеку, а на них голову)
4. Как берешь? – Вот так! ( Делают руками хватательные движения)
5. А даешь? – Вот так (Делают руками движения, как будто дают что-то)
6. Как шалишь? – Вот так! (Надувают щеки  и слегка шлепают по ним ладонями)
7. А грозишь? – Вот так! (Грозят пальчиками своему соседу)

А теперь будите внимательны!

 Ночью спишь?

 А грозишь?

Как идешь?

А даешь?

Как берешь?

Как живешь?.

Учитель  Мы расстаемся, но не прощаемся.

Приложение

Каждой букве алфавита поставлена в соответствие пара чисел: первое число - номер строки, а второе - номер столбца следующей кодовой таблицы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| **1** | к | л | м | н | о | ь | ъ | ы | э | ю | я | <пробел> |
| **2** | п | р | с | т | у | ф | х | ч | ц | ш | щ | , |
| **3** | а | б | в | г | д | е | ё | ж | з | и | й | . |