

Управление по образованию
Администрации Рыльского района Курской области

Технология использования в обучении игровых методов на уроках информатики: ролевых, деловых и других видов обучающих игр

Подготовила: Лупанова Т.В.,
учитель информатики
МБОУ «Щекинская СОШ»

Рыльск, 2017

“...в игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества”.

Ф.Шиллер

Перемены, происходящие в современном обществе, требуют ускоренного совершенствования образовательного пространства, определения целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. В связи с этим приоритетным направлением становится обеспечение развивающего потенциала нового образовательного стандарта. В основе федерального государственного стандарта нового поколения лежит системно-деятельностный подход, который предполагает воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества.

Очевидно, что обучение любому предмету в школе должно быть организовано таким образом, чтобы ученикам было интересно на уроках, чтобы они сами *стремились* получать новые знания и учителю не приходилось бы *заставлять* их усваивать учебный материал. Предмет «Информатика», с одной стороны, находится в более выгодном положении, нежели другие школьные предметы, так как использование на уроках компьютера само по себе уже привлекательно для ребят. Но, с другой стороны, многие ученики связывают компьютер исключительно с играми, а детей нужно научить использовать компьютер не только для игровых целей, но и для рабочих. Кроме того, даже на уроках информатики ученикам приходится воспринимать «сухую», ненужную, на их взгляд, теорию.

Решение этих проблем связывается с применением **методик развивающего характера**. Чтобы ученики продуктивно и деятельно работали на уроках, требуется использовать **активные методы обучения**. Игра и игровые ситуации имеют большой потенциал для общего развития и воспитания ребенка, помогая решать разнообразные педагогические задачи. В игре происходит усвоение ребенком отдельных знаний, умений, навыков, вырабатываются личностные качества.

Игра необходима для:

- *адаптации*
- *релаксации*
- *развития потребности в знаниях*
- *способности*
- *анализировать*
- *развития самоконтроля и самооценки*
- *повышения мотивации учебно-познавательной деятельности*

Целесообразность использования игровой технологии на уроках информатики

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения:

- позволяют сделать интересной и увлекательной работу учащихся на творческо-поисковом уровне;
- разнообразить будничные шаги по изучению информатики;
- активизировать все психические процессы и функции ребенка;
- способствуют использованию знаний в новой ситуации;
- вносят разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.

В мировой педагогике игра рассматривается как соревнование или состязание между играющими, действия которых, ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз, хорошая оценка).

Игровые технологии повышают эффективность учебного процесса, уменьшают время на изучение учебного материала, превращают процесс обучения в творческое и увлекательное занятие. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игры заставляют учащихся рассуждать логически, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ФОРМЫ УРОКОВ ПО ИНФОРМАТИКЕ:

- Тематические праздники
- Ролевые уроки
- Деловые уроки
- Эстафеты
- Конкурсы

Нестандартные уроки:

- «Сказка»
- «Морской бой»
- «Путешествие»
- «Соревнование»
- «Эврика»
- «Игра – обобщение»
- «Парадокс»
- Урок – сочинение по информатике
- Урок – деловая игра
- Уроки творчества

Игра в начальной школе.

Курс «Занимательная информатика» использован в начальной школе для проведения занятий внеурочной деятельности по информатике. Особенностью представленного материала является то, что он написан в стихотворной форме, содержит развивающие задания. Учащимся предлагаются увлекательные путешествия с героями книги «Энциклопедия профессора Фортрана». Сущность занятий составляет организация мною различных видов работы учащихся по усвоению ими новых знаний, умений и навыков за счет подобранных и разработанных заданий и упражнений. Стихотворная форма изложения материала обеспечивает легкость усвоения материала каждым ребенком, а учителю предоставляет широкие возможности для организации интересных и познавательных уроков, которые можно проводить в виде инсценировок и спектаклей, чтения по ролям и т. д.

Для учащихся начальной школы игра преобладает над другими видами деятельности. На обычном уроке учителю приходится тратить много времени и сил на поддержание дисциплины и концентрацию внимания учеников, в этом случае не всегда ребенок принимает и понимает изучаемый материал, потому что он не прочувствовал его, не открыл для себя. Через игровые же моменты на уроке активизируется и развивается творческая и познавательная деятельность ребенка. Контрольные или проверочные работы проводятся обычно в виде игр-соревнований или творческих заданий.

Игра в классах среднего звена.

Важной задачей в курсе информатики 5-9 классов является усвоение детьми правильной предметной терминологии.

Решать поставленную задачу помогает работа с ребусами, кроссвордами и сканвордами. При разгадывании сканворда косвенно осуществляется повторение материала, не говоря уже о возможности проверки уровня усвоения материала по любому из разделов информатики в явном виде. Кроме того, решение сканвордов расширяет кругозор обучаемых, развивает наглядно-образное и пространственное мышление, внимание, позволяет отработать грамотное написание терминов.

Польза ребусов заключается в необычном представлении терминов информатики. Их можно решать в начале изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл. Появившиеся таким необычным способом термины, как правило, запоминаются лучше. Ребусы можно расшифровывать и при повторении, когда ученики сами объясняют смысл предложенного понятия.

Решение кроссвордов, сканвордов — полезное умственное занятие на любом этапе обучения. Они позволяют одновременно вспомнить забытые и приобрести новые знания. По смыслу эта игра напоминает викторину с подсказкой. Кроссворды расширяют кругозор, помогают лучше ориентироваться в постоянно возрастающем потоке информации. Их решение тренирует память, оттачивает сообразительность, учит работать со справочной литературой, пробуждает интерес к углублению знаний, вырабатывает умение доводить начатое дело до конца.

Игра в старших классах.

В основе активного обучения лежит принцип непосредственного участия, который обязывает учителя сделать каждого учащегося участником учебно-воспитательного процесса, действующим, ведущим поиск путей и способов решения изучаемых в учебном курсе проблем.

Одним из методов активного обучения в старших классах являются **деловые игры**.

Для деловой игры характерно наличие:

- имитационной модели профессиональной деятельности и производственных отношений;
- проблемной ситуации;
- ролей;
- ролевых целей и общей цели всего коллектива;
- взаимодействия участников, исполняющих те или иные роли;
- коллективной деятельности;
- цепочки решений.

Для деловых игр характерно наличие нескольких этапов: в начале игры ставится проблемная ситуация; затем она разбивается на подзадачи, каждая из которых решается на одном из этапов; последний этап игры выводит на разрешение исходной проблемы. Таким образом, в процессе игры образуется цепочка решений.

Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни. Но это возможно при условии, если эти игры моделируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Игра оживляет повседневность учебного процесса, усиливает интерес ребят к изучаемой дисциплине, повышает степень усвоения ими материала.

Для чего необходимы деловые игры? Игра порождает мощное игровое психологическое поле, которое вовлекает в действие всех участников, вызывая большой эмоциональный подъем. Игра предоставляет каждому ее участнику проявить творческие способности, что является удовлетворением потребности в самореализации; дает возможность посоревноваться, подтвердить или изменить статус в группе.

Игра — идеальный инструмент для развития продуктивного мышления и человеческих качеств вообще. Недаром игра — основное времяпрепровождение любого ребенка. Именно ранняя подсознательная память толкает взрослого человека к такому методу личностного развития, которое доставляет большую радость и эмоциональный подъем. Кроме того, игра позволяет на определенное время побыть в чужой роли, творить другую линию поведения и одновременно отдыхать от самого себя.

Что можно получить в результате проведения игры?

- Понимание и усвоение материала любой степени сложности;
- развитие умений и навыков работы в команде, наблюдения и принятия решения, способностей контактировать и слушать других, риторических способностей, лидерских качеств;
- развитие продуктивного мышления, наблюдательности, памяти, творческих способностей, настойчивости, упорства, умения доказывать и отстаивать свою точку зрения, организаторских способностей.

Таким образом, деловые игры позволяют за короткий срок в несколько приемов добиться целей, на достижение которых при традиционном обучении уходят без особенной эффективности многие часы и огромные усилия преподавателя.

Заложить в мышление ребенка информационные структуры и научить ими пользоваться в логическом моделировании помогают обучающие игры: деловые игры в профессии, проектные игры-конкурсы, информационные исследовательские обучающие игры и компьютерные предметные и профессиональные тренажеры. Активный ребенок сможет в дальнейшем наполнять свою информационную структуру и формировать в своем мышлении базу знаний. Только тогда учащийся будет готов к творческой профессиональной деятельности и дальнейшему образованию в условиях столетия «фантастических» технологий.

«У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворить. Надо не только дать время ему поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра»

А. С. Макаренко