

## СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

**Хрипунова Елена Николаевна,**

учитель математики и информатики,

МБОУ СОШ №2,

г. Константиновск, Ростовская область

### **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ УРОКА ИНФОРМАТИКИ**

**Аннотация.** Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы, но самым привлекательным для детей является занимательность. Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. Одним из видов организации игр являются игровые элементы. Их можно использовать на различных этапах урока (на этапе изучения нового материала, на этапе первичного закрепления). Игровые элементы можно применять не только в уроках-играх, но и как отдельные игры.

**Ключевые слова:** игра, активные методы обучения, технология организации игровых методик

**Игровые технологии как средство развития познавательной деятельности на разных этапах урока информатики**

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. В.А. Сухомлинский*

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы, но самым привлекательным для детей является занимательность. Даже у самых слабых учеников можно вызвать интерес к предмету, используя на уроках занимательный материал. А особенно интересны детям игровые уроки. В процессе игры можно выработать у детей умение сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание и стремление к знаниям. Увлечшись, ребенок и не замечает, что учится — он познает, запоминает новое, ориентируется в необычной ситуации.

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

## СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках информатики используется в качестве элементов урока или его части. Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики 7 – 9-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Заложить в мышление ребенка информационные структуры и научить ими пользоваться, 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.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Используя классификацию игр в зависимости от дидактических целей игры в данной разработке рассматриваются этапы организации уроков с использованием игр, игровых элементов, используемые на уроках информатики.

Одним из видов организации игр являются игровые элементы. Их можно использовать на различных этапах урока (на этапе изучения нового материала, на этапе первичного закрепления). Игровые элементы можно применять не только в уроках-играх, но и как отдельные игры.

Каждая игра требует определенного количества участников. Исключение составляет лишь массовая игра.

Нежелательно приглашать учащихся в игру в вопросительной форме, поскольку могут возникнуть ситуации, в которых выйдут больше детей, чем нужно, или может никто не выйдет. Приглашать в игру надо столько участников, сколько необходимо для ее проведения. Обращаться следует к тем членам аудитории, которые нужны в данный момент игры: мальчикам или девочкам, юношам или девушкам.

## СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Приглашать можно следующими способами:

- 1) предложить детям жетоны разного цвета и просить выйти учащихся, у которых жетоны определенного цвета;
- 2) использовать карточки с цифровым обозначением и приглашать, например ребят с четными (нечетными) номерами;
- 3) для всех участников задаются несколько вопросов или загадок, достаточно сложных, чтобы исключить ответ хором. Правильно ответивший ученик становится участником;
- 4) педагог бросает детям мяч и оговаривает, кто его ловит.

После необходимо разбить учащихся на команды и распределить роли между участвующими. Разбивка на команды требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

При распределении ролей необходимо учитывать их разновидность. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение ролей не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, учитель использует следующие приемы:

- 1) назначение на роль непосредственно взрослым;
- 2) назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- 3) выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- 4) добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
- 5) очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала участникам. Роль может помочь неавторитетным приобрести авторитет, неактивным ученикам проявить активность, недисциплинированным стать организованными, новичкам сдружиться со всеми. В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными ролями. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие. Ребенку, чья роль не имеет действия, быстро наскучит процесс игры. При распределении ролей нельзя использовать отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

Под развитием игровой ситуации понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и

## СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

В ходе всей игры педагог должен поощрять участников или группу участников словами: спасибо, молодцы, умники, умницы и т.д., предложить зрителям поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания или остроумный ответ, чтобы подбодрить участников.

При подведении итогов игры возможны следующие варианты:

1) если проводятся тематические игры, в которых участвуют две или несколько команд, то для оценки конкурсов необходимо жюри. Слово жюри – это закон. Конкурсы могут оцениваться по балльной системе. У каждого члена жюри имеется своя табличка с баллами, которые они выставляют, затем подсчитывается средний балл или жюри ставит коллективную оценку выступлений той или иной команды;

2) другой формой оценки игры может быть жетонная система. Она удобна при учете активности личного участия играющих, например, в викторинах, конкурсах, концертах, олимпиадах и т.д., когда за правильный ответ участник игры получает жетон. По окончании игры победителем является участник, набравший наибольшее количество жетонов. Эта система необходима, когда в играх принимают участие большое количество детей, и работает одновременно несколько игровых площадок. Тогда организаторам необходимо заблаговременно оговорить, за сколько жетонов дети получают приз.

Не менее значима и процедура награждения победителей. В начале желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла почетное место, а затем награждать победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков и зрителей в виде вымпела, значка, рисунка, игрушки и т.д.

Рассмотрев, технологию организации игровых методик можно сделать следующий вывод: процесс подготовки и проведения таких уроков трудоемкий, требующий физических и эмоциональных затрат. Необходимо учитывать на каком этапе урока следует проводить определенный вид игровой методики, как лучше построить такие уроки, важно верно подобрать виды игровых элементов. Далее необходимо уточнить какие игровые элементы следует проводить на уроках информатики.