

Учитель информатики
МОБУ СОШ № 82
Хлопонина Т.В.

Игровые технологии на уроках информатики.

«Игра - путь детей к познанию мира,
в котором они живут и который
призваны изменить»

А.М. Горький

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность игры положительно сказывается на эмоциональном состоянии школьника, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

Применение игровых технологий необходимо, так как ценность игры очевидна: игра учит и тоже время выступает как метод воспитания и передачи накопленного опыта.

В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии;
- как элемент педагогической технологии;
- в качестве формы урока или его части;
- его внеклассной работе.

Место и роль игровой технологии, ее элементов в учебном процессе во многом зависят от функции игры. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во вторых, от целенаправленного построения их программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями.

Так как в образовательном процессе мы применяем системно-деятельностный подход, который даёт возможность получать знания на основе поиска, творчества, общего продвижения в развитии. Учитель на уроке вместе с детьми учится, развивается, ставит себя

на место ученика, старается понять его состояние, его чувства, его мысли. Именно такое сотрудничество ученика и учителя, сотрудничество, в ходе которого происходят дискуссии, совершаются хотя бы маленькие открытия, и делает процесс обучения действительно интересным, творческим, развивающим.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Любая игра - одно из средств воспитания умственной активности учащихся. Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Важно, чтобы всем ученикам было интересно заниматься на каждом уроке.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.




Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на

творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Виды игровой деятельности на уроках информатики

Вид игровой деятельности	Определение (значение слова)	Достоинства	Функции Результаты деятельности	Применение	Необходимое оборудование и программное обеспечение
Кроссворды	Кроссворд - головоломка, заключающаяся в заполнении буквами перекрещивающихся рядов клеточек так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям слова.	стимулирует познавательную активность (дети по собственному желанию начинают обращаться за помощью к учебникам, дополнительным пособиям и другой литературе); расширяет кругозор, обогащает лексикон новыми словами, терминами развивает логическое мышление и память, творческие способности; повышает грамотность способствует осуществлению дифференцированного подхода к обучению (как путем	обучающая контролирующая творческая. При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление.	<ul style="list-style-type: none">  творческое домашнее задание;  тема небольшого проекта;  форма контроля знаний учащихся 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сервис составления кроссворда онлайн из слов – CROSS Ссылка: http://cross.highcat.org/ru_RU/ 2. Создание кроссворда в табличном процессоре Excel 3. Создать кроссворд Ссылка: https://biouroki.ru/workshop/cross.gen.html

		создания ресурсов разного уровня сложности, так и постановкой задач: разгадать/составить)			
Ребусы	Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в комбинации рисунков, букв, знаков. сочетания с буквами и некоторыми др. знаками.	Разгадывание ребусов это своеобразная гимнастика ума, превосходная тренировка для логического мышления, терпения, силы воли, усидчивости, настойчивости	обучающая контролирующая творческая.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Внеурочная деятельность (на КВН, вечерах по информатике, играх, викторинах, в кружковой работе); ✚ в учебной деятельности применение в качестве средства снятия умственной нагрузки или создания положительного эмоционального фона ✚ средство графического кодирования, когда для сокрытия информации применяются рисунки и символические обозначения (расшифровка рисунков закрепляются знания о кодировании/ декодировании информации) ✚ для изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл ✚ при повторении, когда учащиеся сами объясняют смысл предложенного понятия 	http://rebus1.com/ русскоязычный генератор ребусов. Задайте любое слово и программа моментально сгенерирует по вашему запросу ребус.

Анаграмма	Анаграмма – слово или фраза, получаемые из других осмысленных слов или фраз посредством перестановки букв, либо просто слово, в котором переставлены буквы.	Развитие фонематического анализа и синтеза слов, фонематических представлений Расширение словарного запаса, обогащение активного словаря. Развитие мышления, памяти, слухового и зрительного внимания. Расширение «поля зрения» ребенка. Воспитание интереса к чтению.	обучающая контролирующая творческая	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Внеурочная деятельность (на КВН, вечерах по информатике, играх, викторинах, в кружковой работе); ✚ в учебной деятельности применение в качестве средства снятия умственной нагрузки или создания положительного эмоционального фона ✚ для изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл ✚ при повторении, когда учащиеся сами объясняют смысл предложенного понятия 	сервис решение, составление анаграмм он-лайн http://poncy.ru/anagram/
Аналогия телевизионной игры-викторины («Своя игра», «Поле чудес» и т.д.)	Викторина — игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания	Развитие познавательного, творческого потенциала коллектива; активизация личностных качеств; воспитание чувства коллективизма, умения работать в команде.	обучающая контролирующая	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Внеурочная деятельность (на КВН, вечерах по информатике, играх, викторинах, в кружковой работе); ✚ в учебной деятельности: повторение изученного материала. 	

Используемая литература.

1. <https://videouroki.net/razrabotki/ispolzovanie-igrovykh-tehnologiy-na-urokakh-informatiki.html>
2. <https://urok.1sept.ru/articles/657733>
3. https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00776133_0.html
4. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» - М.Просвещение, 1992г.
5. Толковый словарь русского языка <http://tolkslovar.ru/>
6. <https://nsportal.ru/blog/shkola/inostrannye-yazyki/all/2015/05/12/onlayn-servisy-sozdaniya-krossvordov>
7. «Своя игра» https://infourok.ru/metodicheskaya_razrabotka_analogiya_televizionnoy_igry_svoya_igra-110202.htm

Ресурсы для простого и быстрого составления кроссвордов онлайн.

1. Как составить кроссворд? Три подготовительных этапа

Составление кроссворда онлайн или на бумаге обычно сводится к выполнению следующих этапов:

- ✓ придумать набора слов, из которых будет состоять кроссворд;
- ✓ сформулировать задание-вопрос, по которым данное слово будет угадываться;
- ✓ составление самого кроссворда на листе.

2. Как составить кроссворд онлайн из набора слов и скачать в Word?

- ✓ Если у вас есть готовый набор слов, которые должны быть в кроссворде, воспользуйтесь сервисом составления кроссворда онлайн из слов – CROSS

Ссылка: http://cross.highcat.org/ru_RU/

- ✓ Составляем кроссворд онлайн сами – Фабрика кроссвордов
Ссылка: <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

В этом сервисе создания кроссвордов онлайн вы можете составить кроссворд как самостоятельно, введя свои слова и располагая их на поле, так сгенерировать кроссворд по списку слов.

- ✓ Кроссвордус – создаем красивые кроссворды
Ссылка: <http://crosswordus.com/ru/puzzlemaker>

Для создания кроссворда сначала нужно ввести слова по ссылке Редактор слов – Добавить. Слова можно добавлять через пробел или каждое на новой строке. После добавления слов нужно нажать кнопку «Добавить»