

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

***Белоглазова Е.В.***

*МОУ «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов №30» го Саранск Республики Мордовия*

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**

Ни для кого не секрет, что обучение любому предмету должно быть построено так, чтобы обучающимся было интересно на уроке, чтобы они сами тянулись к новым знаниям, а педагогу, не приходилось бы «заставлять» их усваивать учебный материал. С таким предметом, как «Информатика», все намного проще, так как использование компьютеров на уроках – это уже своего рода развлечение для детей. К сожалению, сегодня многие обучающиеся применяют компьютер только для игр и общения в социальных сетях, и им надо объяснить, что компьютер должен использоваться не только как средство для организации досуга, но и как источник знаний и информации. Кроме того, даже на уроках информатики ученикам приходится воспринимать «сухую», ненужную, на их взгляд, теорию.

Решить данную проблему помогут методики развивающего характера. Чтобы работа была продуктивной, а ученики проявляли активность, нужно использовать активные методы обучения. Активные формы обучения помогут воспитать конкурентоспособную, творческую личность, которая будет в состоянии решить различные проблемы. Для достижения поставленных целей учитель должен поставить перед собой такие задачи, как повышение ученического интереса к учебе, налаживание взаимоотношений педагога и ребенка, создание на занятии условий для творчества и самореализации обучающихся.

Многие исследователи рассматривали в своих работах процесс организации игр как активную форму обучения. В исследовании В.А Трайнева отмечается, что игры оказывают влияние на формирование интереса к знаниям, улучшение их усвоения, активизацию влечения к самообразованию. Кроме того, автор обращает внимание на то, что «игры являются способом сокращения адаптационного периода и повышают их учебную успеваемость, направляют к самообразованию и проявлению креативности» [1, 22].

Активные методы обучения побуждают ребенка к активности. Особенно это касается игровых форм. При помощи игры дети учатся самостоятельности, развивают умения делать выводы без привлечения взрослых. Кроме того, игра способствует сплочению подросткового коллектива, и достойному отношению к труду. Игры также развивают логику, мышление, воображение, все виды памяти.

Несмотря на то, что с возрастом игра утрачивает свои позиции, и в средних, и в старших классах она может сохранить своё влияние как средство стимулирования интереса к обучению. Метод дидактических игр позволяет изучаемый материал сделать лично значимым для ученика, создает повышенную мотивацию к учению, формирует коммуникативные качества.

Элементы игры на уроках информатики можно применять на любом этапе. Особенно эффективен этот метод на уроках повторения, закрепления и систематизации пройденного материала. Как известно, такие типы урока сложны, и игра поможет «разгрузить» занятие, сделав его познавательным и интересным.

Самым сложным на уроках информатики является усвоение терминологии. Решить эту проблему поможет работа с кроссвордами. Хотелось бы остановиться на данном виде работы и рассказать о его педагогических возможностях.

### **Игра «Кроссворд»**

Цель игры «Кроссворд» - подвести учащихся к новой теме. В этом случае вопросы головоломки могут быть не только образовательными, но и развивающими. Игра может проводиться на любом этапе урока и на любом типе урока. Если это закрепление знаний, то учитель контролирует детей по определенной теме и может подготовить для кроссворда вопросы на повторение. Главное, чтобы любой вопрос был корректен, сформулирован четко и понятен.

Включая игру «Кроссворд» на уроке в средней и старшей школе, учитель может предположить, что ученик не угадает нужное слово. Педагог настраивает учащихся на поиск информации в учебнике, Интернет-источниках, справочной литературе.

Игра «Кроссворд» проводится следующим образом. Весь класс принимает участие, все сидят за своими партами. Учитель задает вопросы, ученики поднимают руку и отвечают. Верно, ответивший ученик заполняет строку кроссворда. Такая работа расширяет кругозор обучающихся, позволяет отрабатывать грамотное написание терминов.

### **Игра «Верю – не верю»**

Игра проводится на этапе проверки домашнего задания. Обучающиеся делятся на команды, выбирается капитан команды. Командам задаются вопросы, в процессе ответа на которые учащиеся соревнуются, зарабатывая баллы. Ответ, может быть «Верю» или «Не верю» и дано его обоснование. В игре они максимально используют свои знания и умения, свою эрудицию, проявляют свои организаторские качества и качества личности. Данная игра является коллективной, а, следовательно, в ней проводится большая воспитательная работа.

### **Игра «Найди лишнее»**

Игра проводится на этапе проверки домашнего задания или закрепления изученного.

Пример. Тема «Компьютер – универсальное устройство для работы с информацией» (7 класс). Найдите «лишнее» устройство в каждой группе. Объясните свой выбор:

1. Принтер, монитор, сканер, наушники.
2. Клавиатура, мышь, сканер, акустические колонки.
3. Графопостроитель, джойстик, принтер, монитор.
4. Сканер, микрофон, клавиатура, принтер.

### **Игра «Все на поиск терминов»**

Как отмечалось выше терминам и определениям предмета «Информатика» отводится, как правило, мало времени на уроке. Но без их знания сложно ориентироваться в современном информационном мире. Выбор содержания материала для проведения игры обусловлен местом данной игры в курсе. Игра может проводиться, например, на итоговых уроках четверти и выполнять не только контролирующие функции знаний обучающихся, но и носить развивающий, творческий и воспитывающий характер.

Пример. В приведённых текстах идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их и дайте им толкование.

1. Миска **не** разбилась, лишь звонко ударилась о грязный пол.
2. Пригласим **волейболистов** из соседней школы и устроим товарищеский матч.
3. Старый **фарфор** матушки во время уборки переставили на самую высокую полку шкафа.
4. По указанию хозяйки, подушки и **матрас** требовалось вынести во двор.

### **Игра «Синквейн»**

Данная игра проводится на этапе подведения итогов урока. Обучающиеся знакомятся с алгоритмом составления синквейна:

На первой строчке – написать выбранное существительное.

На второй строке - придумать к этому существительному два прилагательных, описывающие основную мысль.

На третьей – придумать три глагола, описывающие действия в рамках темы.

На четвертой – придумать фразу из нескольких слов, показывающую отношение к теме.

На пятой строке – сделать обобщающий вывод.

Пример. Составьте синквейн со словом «компьютер»

Компьютер

Универсальный, необходимый

Помогает, хранит, обрабатывает

Помощник при работе с информацией.

Применение игр и использование различных активных методов на уроках информатики способствуют прочному усвоению знаний и развитию мышления обучающихся. Также это разнообразит процесс изучения информатики, делает его более интересным.

### **Список использованных источников**

1. Игровые и активные методы обучения/ под ред. В.А. Трайнева. – Москва: Прометей, 1991. - 182 с.
2. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя/ А.В. Горячев. – Москва: БАЛЛАС, 1999. - С. 135.
3. Петричук И.И. Еще раз об игре// Педагогика, №7. 2007 с.55-60.