

Гофорова Дилфуза, преподаватель

Gofforova Dilfuza, teacher

Школа №2 Алтиарыкский район

School №2 Oltiarik region

ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ В НАЧАЛЬНОМ КУРСЕ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: Статья посвящена использованию игровых методик на уроках информатики в начальной школе. Выявлено и обосновано отличие игрового обучения от других педагогических технологий.

Ключевые слова: игровые методики, нетрадиционный урок, дидактическая игра.

GAME TECHNIQUES IN THE COURSE OF COMPUTER SCIENCE

Abstract: The article is devoted to the use of game techniques in computer science lessons in primary school. The difference between game-based learning and other pedagogical technologies is revealed and justified.

Keywords: game techniques, non-traditional lesson, didactic game.

Современная школа должна формировать у обучающихся не только определенный набор знаний, но стремление к самообразованию, способность к реализации творческих способностей. Очень важно не только зажигать интерес к учебе в каждом ученике, но и постоянно его поддерживать. У ребёнка в навыках останется гораздо больше, если он не просто наблюдает за чем-то со стороны, а сам непосредственно участвует в процессе. Таким образом, необходима такая реализация технологии обучения, которая бы позволила школьникам младшего возраста с интересом выполнять поставленные задачи.

На наш взгляд, это может быть применение игровых технологий, основная цель которых состоит в углублении интереса к учебе, что ведёт к повышению её эффективности. Игра является главной сферой общения детей, в которой приобретается опыт взаимоотношений. В игре дети раскрываются и развиваются с опорой на подсознание, разум и творчество.

Следовательно, игра имеет большое значение в жизни ребенка. Внешне игра кажется нам беззаботной и легкой, но на самом деле, игра требует от ребенка максимальной отдачи энергии, ума, выдержки, самостоятельности и творчества. Для дошкольника игра является ведущей психической деятельностью, поэтому при переходе в начальные классы дети ещё готовы «поиграть» и учителю следует опираться на игровые технологии.

Нередко педагог предпочитает проводить занятия с детьми в привычной урочной форме только потому, что боится шума и беспорядка, которые нередко сопровождают игру. Однако игра имеет важное значение для процесса обучения. Для учащихся игра - это переход в иное психологическое состояние, вызывающее положительные эмоции и мотивацию к учёбе. Для учителя игра, с одной стороны, возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы общения; с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей.

Игра стимулирует лучшее понимание и запоминание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучающемуся комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить ее в новых ситуациях.

Дидактические игры хороши в системе с другими формами и методами обучения. Использование дидактических игр должно быть направлено на достижение цели: дать ученику знания, соответствующие современному уровню развития любой науки, в частности информатики.

В современной школе на уроках информатики широко используются игровые технологии. Рассмотрим особенности применения дидактической игры в начальном курсе информатики. В качестве примера приведём урок 1 часть на тему «Имя для всех и имя для каждого».

Тип урока - урок систематизации и обобщения знаний (общеметодологической направленности).

Цель урока: научить детей отличать общие и единичные имена объектов и выбирать единичные имена для предметов или существ заданной группы и описывать их отличительные признаки в табличном виде. Приведём задачи урока.

– Обучающие: формировать навыки умения отличать общие и единичные имена объектов; выбирать имя для всех и имя для каждого; вырабатывать умения выбирать единичные имена для предметов или существ заданной группы и описывать их отличительные признаки в табличном виде.

– Развивающие: развивать творческие способности учащихся; формировать операции анализа, синтеза, выделения главного, сравнения, определения и объяснения понятий.

– Воспитательные: развивать эстетические чувства; воспитывать интерес к окружающему миру. Формы работы учащихся: коллективная, индивидуальная. Оборудование: ПК учителя, мультимедийный проектор, цветные карандаши, рабочая тетрадь. Опишем этапы урока. Организационный момент подразумевает самоопределение к деятельности. (2 мин) Проверка домашнего задания является средством актуализации знаний и фиксация затруднений в деятельности. Происходит воспроизведение учащимися знаний, умений и навыков, которые потребуются для выполнения предложенных заданий. (7 мин) Постановка учебной задачи, целей урока. Сообщение темы и цели урока. Составление плана, стратегии по разрешению затруднения. Выполнение учащимися различных заданий, задач, упражнений. (15 мин) Реализация выбранного проекта. Этап самостоятельной работы с проверкой по эталону. Выполнение учащимися различных заданий. Проверка выполнения работ. (8 мин) Задание на дом. (3 мин) Итог урока. Рефлексия деятельности (5 мин) На этапе самостоятельной работы с проверкой по эталону проводится игра «Чем отличаются?» с целью закрепления нового изученного материала. Игра «Чем отличаются?» С помощью отличительных признаков можно описать не

только группу предметов или существ, но и каждый предмет из этой группы. Ученики встают в круг. Учитель называет общее имя группы предметов или существ и бросает мяч одному из учеников. Дети дают ответ на вопрос «Чем могут отличаться предметы в этой группе?». Таким образом, учитель даёт общее название, а ученики называют отличительные черты предметов или существ группы. Выигрывает тот, кто называет больше всего признаков или последний признак.

- Ребята, я вам предлагаю общее название объектов, бросаю мяч одному из вас, а тот, кому брошен мяч, должен назвать, чем отличаются единичные объекты в данной группе. Например, – цветы отличаются цветом лепестков, длиной стебля, количеством листьев, и т. п. Эти отличия вы и должны назвать. В ходе игры предлагаются такие общие объекты:

– реки отличаются длиной, шириной, глубиной, скоростью течения, породами рыб, которые в ней водятся, и т. п.;

– корабли отличаются размерами, количеством палуб, численностью экипажа, назначением (военный, торговый, пассажирский), количеством спасательных шлюпок и т. п.;

– конфеты отличаются формой, начинкой, размерами, внешним видом и т. п.;

– здания отличаются количеством этажей, высотой, шириной, назначением (жилые дома, торговые центры, склады, больницы), дизайном и т. п. Использование данной игры позволяет учителю помочь детям применить новые знания, что способствует более глубокому их усвоению. Обучающиеся учатся различать свойства предметов, отличать признаки общих и единичных объектов и описывать их отличительные признаки.

Литературы:

1. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах 3 класс: Книга для учителя. М.: Баласс, 2008. - 138 с.

2. Методики преподавания информатики. URL: http://works.doklad.ru/view/_4ChLyU0Y6o.html. Дергачёва Л. М.

Методические аспекты использования дидактических игр на уроках информатики URL: <http://ito>