Опорна школа 2 Ігрові технології

Учиться можно только весело...
Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом.
А. Франс

Гра - ідеальний інструмент для розвитку продуктивного мислення і людських якостей взагалі. Недарма гра - основне проведення часу будь-якої дитини. Саме рання підсвідома пам'ять штовхає дорослої людини до такого методу особистісного розвитку, яке приносить велику радість і емоційний підйом. Крім того, гра дозволяє на певний час побути в чужій ролі, творити іншу лінію поведінки і одночасно відпочивати від самого себе.

Ігрова форма вивчення складних понять, умінь і навичок є дуже ефективною для дітей, втім, як і для дорослих. Для дітей же 5 - 10 років гра переважає над іншими видами діяльності. На звичайному уроці вчителю доводиться витрачати багато часу і сил на підтримку дисципліни і концентрацію уваги учнів, в цьому випадку не завжди дитина приймає і розуміє досліджуваний матеріал, тому що він не відчув його, чи не відкрив для себе. Через ігрові ж моменти на уроці активізується і розвивається творча і пізнавальна діяльність дитини. Контрольні або перевірочні роботи проводяться зазвичай у вигляді ігор-змагань або творчих завдань. Що це дає? По-перше, у дітей молодшого віку сильно розвинене прагнення до лідерства в колективі, потреба до заохочення, що є одним з видів мотивації виконуваної навчальної роботи, по-друге, тільки добре орієнтуючись в матеріалі, можна виконати роботу творчо і грамотно, по-третє, це просто цікаво і захоплює дітей, їм подобається вчитися.

Ігрові технології стимулюють пізнавальний інтерес, адже будь-яка навчальна гра штовхає на пошук відповіді, ситуація успіху створює сприятливу атмосферу, а результат у грі команди залежатиме від усіх учасників. Використання ділових ігор у навчально-виховному процесі дозволяє сформувати в учнів:

вміння знаходити шляхи вирішення, виробити спільну точку зору;

прагнення зрозуміти і прислухатися до точки зору інших;

вміння розрізняти емоційний стан співучасників і використовувати це в ході спілкування;

професійні вміння в спілкуванні, інтереси, позиції, психологічні якості.

Ігрові заняття індивідуалізують процес навчання, що дає можливість кожному учаснику демонструвати свій власний потенціал. Досвід показує, що на уроках, де проводиться гра, відзначається висока активізація діяльності учнів. Змагальність у роботі, можливість порадитися, реалізувати і заповнити гострий дефіцит часу - всі ці ігрові елементи активізують навчальну діяльність учнів, формують інтерес до предмета. Ігри припускають проблемний характер навчання, так як виникають питання, на які потрібно дати відповідь, ситуації, в яких необхідно знайти шляхи вирішення, що в підсумку призводить до творчого пошуку.

Гра є унікальним механізмом акумуляції та передачі соціального досвіду - як практичного (оволодіння засобами вирішення завдань), так і етичного, пов'язаного з певними правилами і нормами поведінки в різних ситуаціях.

Ігрова технологія, яка представляється як певна послідовність дій педагога по відбору, розробці, підготовці ігор, включенню дітей в ігрову діяльність, здійсненню самої гри, підведенню підсумків, результатів ігрової діяльності.

Перш ніж включити ігрову технологію в учбовий процес необхідно визначити: який учбовий матеріал доцільно вивчати з використанням ігрової технології; для якого складу учнів слід її застосовувати; як пов'язати гру з іншими способами навчання; як знайти час в учбовому плані для її проведення; яку ігрову технологію слід вибрати по конкретній учбовій темі; як підібрати гру, для вирішення певних учбових завдань на кожному етапі уроку.

Метою використання ігрових технології на уроці є розробка методичних рекомендацій по застосуванню ігрових технологій в процесі викладання інформатики та ігрові технології на різних етапах зайняття з інформатики.

Розроблений матеріал може бути використаний учителями інформатики, що зацікавилися темою «Використання ігрових технологій на уроках «Сходинки до інформатики»

1. Ігрові технології як вид педагогічних технологій

Педагогічна гра має суттєвою ознакою - чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обгрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально- пізнавальної спрямованістю. Ігрове навчання передбачає вирішення проблем, пов'язаних з професійною діяльністю, людськими взаєминами і особистими труднощами.

Структуру навчального процесу на основі гри можна представити у вигляді етапів:

1. створення проблемної ситуації;

2. хід гри;

3. обговорення результатів гри.

4. підведення підсумків гри.

**Структура організації гри**

Гра - це яскраве і емоційне свято. У організації гри все повинно бути продумано до дрібниць.

**I. Вибір гри.** Учитель повинен вибрати гру що відповідає програмному змісту і чітко уявити собі, які результати він хоче отримати. Від цього часто залежить оформлення задуму, ігрові дії, зміст і формулювання правил, хід гри.

Вибір ігрових технологій в практиці роботи педагогічного колективу продиктований принципом активності дитини в процесі навчання, яка характеризується високим рівнем мотивації, усвідомленою потребою в засвоєнні знань і умінь, результативністю і відповідністю соціальним нормам, оскільки гра разом з працею і навчанням - один з основних видів діяльності людини. Гра використовується як:

1. самостійна технологія для освоєння поняття, теми і навіть розділу учбового предмета;

2. як елемент проектної технології;

3. в процесі уроку (зайняття) або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);

4. як технології позакласної роботи.

Різні види ігор використовуються практично на усіх етапах навчання.

Проте щоб використати ігрові технології на уроці педагогові необхідно знати, уміти підібрати педагогічну гру.

Ігри можна розділити:

- по області діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні);

- за характером педагогічного процесу (повчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнювальні, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні;

- за ігровою методикою (предметні, сюжетні, ролеві, ділові, імітаційні, змагання, драматизації);

- по предметній області (математичні, екологічні, фізичні, мистецтвознавчі, музичні, літературні, прикладні, виробничі, спортивні, народні, туристичні, управлінські, економічні, педагогічні, позакласні та ін.);

- по ігровому середовищу (з предметами і без предметів, комп'ютерні, просторово-часові).

У учбовій практиці ж виділяють дидактичні, імітаційні, проблемні, сюжетні, ситуаційні, ролеві, ділові ігри. До цих ігор застосовано поняття "Учбова гра". Учбова гра як спеціальний вид діяльності, спрямований на засвоєння певних знань, умінь і навичок, є засобом навчання, основний педагогічний сенс і призначення якого - створити умови для саморозвитку особистості учня.

Е. А. Крюкова підрозділяє учбові ігри на ситуаційні, ролеві і ділові. Об'єднують усі ці ігри, підкреслює автор, те, що вони особово орієнтовані. Виграє та особа, яка була оригінальніша, зуміла представити себе в новій ролі, переконала більшість в правоті своїх переконань.

Класифікація за сутнісною ігровою основою виглядає таким чином:

- ігри з правилами;

- ролеві ігри;

- комплексні ігрові системи(КВН).

також важлива класифікаційна модель по структурних елементах уроку, залежно від дидактичних цілей гри, її візьмемо як основну:

- ігри для вивчення нового матеріалу;

- ігри для закріплення;

- гри для перевірки знань;

- узагальнювальні ігри;

- релаксаційні ігри - паузи.

При плануванні педагогічної роботи в певних випадках важливо розділяти ігри по кількості учасників на: групові, індивідуальні, діалогові(парні), масові.

Джерелом виникнення і впровадження подібних до приведених і інших ігор являється наявність і можливість функціонування їх:

- в технології одного окремо взятого зайняття;

- в структурі ряду занять з однієї, окремо взятої теми;

- в структурі усього курсу дисципліни.

Ігри, як елемент системи зайняття існують в певних умовах, які впливають на них і вони у свою чергу активно впливає на умови, в яких діють, також вони активно взаємодіють з традиційними методами проведення зайняття. При цьому система розвивається, розширюються її межі.

I. Підготовка гри.

1) Попередня підготовка учнів до гри.

Завдання учителя полягає в тому, щоб усі діти розуміли, що вони повинні робити вході підготовчій роботі. Попередня підготовка частенько несе основне дидактичне навантаження. Це в основному відноситься до ролевих ігор. Але учителеві потрібно більше довіряти дітям, не потрібно повністю організовувати підготовку, нехай вони самі проявлять самостійність.

2) Підготовка безпосередньо перед грою.

Цей етап має бути спрямований на створення емоційного ігрового настрою.

Розглянемо основні вимоги до гри і умов її проведення. А.Деркач виділяє наступні вимоги:

 Психологічні вимоги. Учбова гра повинна володіти релевантностью і мати особистий сенс і значущість для кожного з учасників. Ігрова діяльність на зайнятті має бути мотивована, а учні повинні використати потребу в ній. Важливу роль грає психологічна і інтелектуальна готовність до участі в грі. Обстановка повинна сприяти створенню радісного настрою і розташовувати до спілкування в атмосфері дружелюбності, взаєморозуміння і співпраці. Велика роль в цьому належить учителеві, який повинен враховувати індивідуальні особливості учеников – характер, темперамент.

Вимоги соціально-психологічного характеру мають на увазі створення умов, що забезпечують взаємодію, спілкування і співпрацю учасників гри. Однією з таких умов є соціально - психологічна готовність учнів до такого роду діяльності. Цей вид готовності припускає компетенції учасників спілкування в області тієї або іншої проблеми, що зачіпає, і наявність комунікативних умінь, що обумовлюють ефективність взаємодії в процесі гри. Зміст учбової гри має бути цікавий і значний для її учасників, а будь-яка ігрова дія повинна завершуватися отриманням визначеного результату.

Педагогічні вимоги зводяться до наступного: застосовуючи гру як форму навчання, учитель має бути упевнений в доцільності її використання, повинен визначити цілі гри відповідно до завдань учбового процесу. Учбові ігри повинні складати систему, певну послідовність, що припускає їх, і поступове її ускладнення. При цьому необхідно враховувати особливості групи і її членів. Всяка учбова гра повинна вирішувати учбову задачу, посильну для її учасників. Учитель визначає цілі і завдання гри, її зміст і хід.

Учасники гри також мають бути забезпечені методичними матеріалами: завданнями, інструкціями, реквізитом, документацією і т.п.

**Введення в гру**.

1) Пропозиція гри дітям.

Зазвичай організаторові гри досить сказати: "А тепер давайте пограємо в: "Назва гри" або "А щоб ви краще запам'ятали цей матеріал, ми з вами пограємо в гру" або "У зв'язку з цим є така гра:". Цього вистачає.

2) Пояснення правил гри.

Необхідно сформулювати їх коротко і конкретно.

3) Вибір учасників гри.

Учасників учитель може сам вибирати, тому що учні можуть образитися. Учитель може запропонувати головоломку. Хто швидше вирішити, той і грає. Чи грають ті, у кого прізвище на букву "А", ті, у кого день народження в січні або учні з 15-го по 19-й номер журналі і т. п. для учителя важливо включити кожного школяра в активний пізнавальний процес. Тому доцільно, щоб учасників було якомога більше.

**Хід гри.**

1) Початок гри.

Дуже важливо, щоб гра набрала оберти. Ігри з правилами зазвичай вимагають хорошого темпу. І це "в руках" організатора: комусь підказати, когось підігнати вигуками "Прискорюємо темп"!, "Довга пауза"!:

2) Розвиток ігрової дії(кульмінація).

На цій стадії максимально проявляється азарт тих, що грають, одночасно зростає інтерес і учасників і глядачів. Організаторові важливо стежити за виконанням правил і іноді, підбадьорити того, що грає.

3) Завершальний етап гри.

Учителеві необхідно відчути, коли спадає напруга, не слід чекати, що гра сама набридне учням. Для того, щоб вчасно зупинити гру, треба заздалегідь сказати про наближення її закінчення. Таким чином, у учнів, з'являється час, щоб психологічно підготуватися до закінчення гри.

При організації і проведенні ігрової технології необхідно прагнути до максимальної концентрації в часі, оскільки при значних перервах учні втрачають нитку гри, емоційний настрій, забувають правила. У теж час слід враховувати і такі чинники, як стомлюваність гравців, необхідність продумати отримані результати, проаналізувати ситуацію, що склалася, змінити стратегію або тактику ігрових дій. Якщо окремі гравці або ігрові групи не в змозі просуватися за змістом ігрової технології, учитель може поміняти початкові дані і потім продовжити гру. Такий же підхід в ігровому процесі можливий, якщо одна або декілька ігрових груп значно випереджають інших за усіма іншими показниками. В цьому випадку ввідну інформацію потрібно міняти для того, щоб у тих, хто явно лідирує, не пропало бажання грати, а у тих, хто відстав, все-таки з'явилася можливість вирівняти гру.

. **Підведення підсумків**. (Оцінка і заохочення школярів).

Підведення підсумків гри включає як дидактичний результат(що нового учні дізналися, як впоралися із завданням, чому навчилися), так і власне ігровий(хто виявився кращим, і що допомогло йому досягти перемоги). Складний момент оголошення результатів змагання. Щоб клас не пересварився, учитель повинен уміло приймати рішення. Нездоровий емоційний фон в учнівському колективі після гри, проведений на уроці, - провина учителя.

Щоб уникнути цих проблем, необхідно:

 перед початком підготовки до гри чітко оголосити критерій, про який робитиметься оцінка результатів;

 з усією ретельністю обов'язково відмітити позитивні сторони команд(учасників), які не зайняли призових місць;

 відмітити, що заважало грі, якщо таке було. І, звичайно, усім має бути граничне ясно, що команди, які отримали призові місця, дійсно були сильніші.

**Аналіз гри**(обговорення, анкетування, оцінка емоційного стану).

Найважливіша роль в ігрових технологіях належить завершальному ретроспективному обговоренню, в якому учні спільно аналізують хід і результати гри, співвідношення ігрової(імітаційною) моделі і реальності, а також хід учбово-ігрової взаємодії.

Попри те, що учитель сам відчуває настрій класу, все ж це не може представляти повноцінну картину, оскільки цей колективний настрій. Учителеві важливо розуміти кожну дитину, щоб зробити висновки для проведення подальшої гри - з урахуванням індивідуальних особливостей кожного. І тому важливо, попри те, що часу завжди катастрофічно бракує, провести аналіз гри - він запорука ефективності ігрової діяльності, розвитку методичної майстерності учителя.

Оцінка в грі - ще одна проблема. Артистичні діти можуть отримати оцінку не за знання, а за артистизм.

Проте, не дивлячись на все ретельність розробки і підготовки учителя до уроків з використанням ігрових технологій, все ж існують наступні негативні сторони у використанні ігор в процесі навчання:

- по-перше, нерідко пояснення правил і демонстрація гри займає багато часу(особливо у учителів з невеликим досвідом організації ігор). Часто це призводить до того, що діти не устигають за час, що залишився, вивчити або закріпити матеріал;

- по-друге, нерідко порушується механізм гри, т. е. порушується строгий порядок виконання ігрових дій. Найчастіше це спостерігається в групових і колективних формах ігор, що призводить до плутанини, а головне, до сумнівних результатів;

- по-третє, після проведення ігор(і це особливо торкається молодших і середніх класів) буває важко відновити дисципліну в класі, на що скаржаться учителі, до яких приходять діти на наступний урок;

- по-четверте, при проведенні парних, групових і колективних форм гри змагання між дітьми, буває, переростає в нездорове суперництво, що не завжди устигають помітити учителя, а тим більше запобігти. Це призводить до зіпсованих взаємовідносин між дітьми поза грою.

- В грі немає повної передбачуваності. Багато різних проблем встає перед учителем: як часто слід притягати гру, скільки часу треба витрачати на неї на уроці і т. д.

Виконаний аналіз дозволяє зробити наступні висновки:

 гра повинна включатися в тому або іншому вигляді в кожне заняття з інформатики;

 використання гри на зайнятті - обов'язковий засіб створення ситуації спілкування;

 вибір гри залежить від того, яких результатів хоче добитися педагог;

 проведення ігор на заняттях з інформатики дозволяє реалізувати виховні цілі навчання. Одне із завдань учителя - навчити культурі гри і культурі поведінки взагалі;

 розробка і впровадження ігор в процесі навчання сприяє успішнішому рішенню основних завдань навчання на різних етапах навчання інформатиці;

 ігри є цінним засобом виховання розумової активності дітей, активізують психічні процеси, але тільки у тому випадку, якщо проводить її тямущий організатор.

2. **Актуалізація знань** - це перенесення вже наявних знань у нову ситуацію щодо змісту теми і цілей уроку через постановку проблемних завдань. Діти повинні зуміти застосувати знання, а не відтворити їх. Таким чином, на уроці йде процес повторення, але на рівні мислення, а не пам'яті. Розглянемо мети процесу актуалізації знань: активізація особистісного досвіду кожного і використання його в навчанні, формування уявлення про досліджуваних об'єктах, формування у дитини зацікавленості в засвоєнні досліджуваного матеріалу. Результатом даного етапу уроку з'явиться образ досліджуваного об'єкта (у вигляді словесного опису, зображення і т. п.). Щоб отримати зворотній зв'язок, вчитель формулює завдання, які виконують всі учні ( наприклад: розкажіть один одному, запишіть у вигляді висновку в зошиті, складіть схему, покажіть...). На даному етапі можна запропонувати такі ігри:

Гра « Хто більше? »

Гра «Знайди помилку»

Гра « Зіпсований телефон»

Вправи, які проводяться на початку уроку і займають зазвичай 10-15 хвилин.

Тема « Інформація та інформаційні процеси». Заповніть таблицю:

Професії Інформаційні процеси

Тема « Системи числення ».

Тема « Комп'ютер. Основні пристрої ».

Тема « Пам'ять комп'ютера ».

Тема « Алгоритми ».

Тема « Пристрій комп'ютера ».

Тема « Програмування ».

3. **Формування нових знань**. Мета - формування знань на рівні осмислення сутності понять. Якщо ми визначаємо цілі вивчення нового матеріалу через термін « формувати...», то ми вже створюємо ситуацію на уроці суб'єкт - об'єктних відносин вчителя з учнями. Формулюючи мети уроку як «організацію умов формування...», ми створюємо умови для розвитку суб'єкт - об'єктних відносин. Результатом даного етапу уроку будуть основні характеристики досліджуваних явищ, а висловити результати можна через формулювання визначення поняття самими учнями, таблицю, схему, модель і т. д.

У **практичній частині уроку** завдання вчителя: створення умов формування вміння застосувати теоретичні знання на практиці, використовуючи диференційований підхід до учнів. 1 рівень застосування знань - дія за алгоритмом. 2 рівень - дія у зміненій ситуації. 3 рівень - дія в новій ситуації.

На даному етапі можна використовувати гру при роботі з книгою.

Гра « Питання -відповідь»

Гра « Іменники »

4. **Закріплення знань**. На даному етапі закріпити знання учнів,

необхідні для самостійної роботи, домогтися розуміння правильного використання отриманих алгоритмів для вирішення приватних завдань, контроль і коригування різними способами виконання завдань. Умовами досягнення позитивних результатів є використання декількох однотипних завдань, виконання яких нетривало за часом і спрямоване на виявлення особливо значущих знань і вмінь для подальшої самостійної діяльності учнів, раціональне місцезнаходження вчителя для того, щоб одночасно бачити і контролювати дії всіх учнів, що сидять за комп'ютерами, вміння вчителя надати екстрену допомогу учням, не знижуючи темпу роботи всього класу.

Гра «Ланцюжок »

Гра « Виконавці алгоритмів »

Гра «Розгадай слово»

5. **Процес узагальнення і оцінювання відповідей учнів.**

 - Це створення ситуації спілкування, що дозволяє кожному учневі проявити свою самостійність, ініціативу до способів роботи з вивчення теми, тобто це момент уроку, де кожен може висловити своє ставлення до нього.

 - Це визначення проблем по засвоєнню досліджуваного матеріалу (виявлення труднощів).

 - Це порівняння досягнень учнів з цілями уроку.

 - Це самооцінка зацікавленості учня по засвоєнню матеріалу.

Учитель бачить кінцевий результат діяльності кожної дитини на уроці через завдання, що дозволяють « матеріалізувати » уявлення, отримані на уроці у вигляді схеми, таблиці, графіка, правила, визначення і т.д.

6. **Підсумок уроку. Під час оцінювання йде процес матеріалізації**

відповідей учнів. За що ставимо оцінку « 3 » ? «Я знаю... », тобто за відтворення вивченого. За що - « 4 » ? «Я знаю і розумію, що кажу, наводжу приклади...». За що - « 5 » ? «Я знаю, розумію, наводжу приклади, можу застосувати в іншій ситуації...». Іноді на даному етапі доцільно акцентувати увагу на основних поняттях або основної думки пройденого матеріалу.

Гра « Поле чудес»

Гра « Крокодил»

Гра « Спільна справа»

Гра «Створи розповідь »

Гра « Як краще запам'ятовується ? »

Основна мета гри - підняти інтерес учнів до навчання, і тим самим підвищити ефективність навчання.

Для продуктивної пізнавальної діяльності учнів з урахуванням їх інтересів, нахилів та потреб вибираються різні види ігор. Актуалізація матеріалу таким чином, призводить до позитивних результатів. По-перше, це дозволяє систематизувати базові поняття теми, а по-друге, веде від стандартних відносин учитель- учень (питання- відповідь), що дозволяє учням більше розкритися.

Особливо хочеться виділити **вправи, які проводяться на початку уроку** і займають зазвичай 10-15 хвилин. Це різноманітні ребуси, головоломки, кросворди, які допомагають не тільки систематизувати навчальний матеріал, а й розвинути логічне мислення.

Користь **ребусів** полягає в незвичайному уявленні термінів Інформатіо ¬ ки. Їх можна вирішувати на початку вивчення нової теми: заінтригувати новим сло ¬ вом, а потім пояснити його зміст. З'явилися таким незвичайним способом тер ¬ міни, як правило, запам'ятовуються краще. Ребуси можна розшифровувати і при повторенні, коли учні самі пояснюють зміст запропонованого поняття.

Складання ребусів - завдання складна і цікава як для учня, так і для вчителя. Для учнів - це можливість самовираження незалежно від рівня успішності, для вчителя - творча лабораторія з вивчення характеру учня. За створеним малюнками можна проаналізувати, що діється в даний момент в душі дитини, ці спостереження можна використовувати в особистісному підході до учню, може бути, вони допоможуть і класному керівнику відкрити якісь нові якості учня.

Рішення кросвордів, сканвордів - корисне розумовий заняття на будь-якому етапі навчання. Вони дозволяють одночасно згадати забуті і придбати нові знання. За змістом ця гра нагадує вікторину з підказкою. Кросворди корисні кожному, так як розширюють кругозір, допомагають краще орієнтуватися в постійно зростаючому потоці інформації. Їх рішення тренує пам'ять, відточує кмітливість, вчить працювати з довідковою літературою, пробуджує інтерес до поглиблення знань, виробляє вміння доводити розпочату справу до кінця.

**Кросворди і сканворди** можна використовувати при повторенні. Учні заповнюють клітинки самостійно. Якщо виникають питання, то діти радяться один з одним, згадують терміни і знаходять рішення. Активізується процес спілкування учнів.

На уроках можливі і короткі перевірочні роботи у вигляді рішення кросвордів. Для такої роботи готуються кілька варіантів завдань. Якщо в кросворд записані всі слова, то це оцінюється в 10 балів, якщо залишаються питання, то після з'ясування характеру невідгаданних слів дається можливість скористатися зошитом, літературою.

Іноді з правилами рішення і складання ребусів і кросвордів учні вперше знайомляться на уроці, і така робота їм подобається.

Одним з методів активного навчання є **ділові ігри**. У літературі немає однозначного визначення поняття «ділова гра», але аналіз різних його трактувати ¬ вок показує, що у всіх них відзначається головна особливість ділової гри - наявність ситуації або імітаційної моделі, яка представляє технологію виробництва якихось робіт (укладання договору, складання плану роботи і т. д.).

Для ділової гри характерна наявність:

• імітаційної моделі професійної діяльності і виробничих відносин;

• проблемної ситуації;

• ролей;

• рольових цілей і загальної мети всього колективу;

• взаємодії учасників, виконуючих ті чи інші ролі;

• колективної діяльності;

• ланцюжка рішень.

Для ділових ігор характерна наявність декількох етапів: на початку гри ставиться проблемна ситуація; потім вона розбивається на підзадачі, кожна з яких вирішується на одному з етапів; останній етап гри виводить на дозвіл вихідної проблеми. Таким чином, в процесі гри утворюється ланцюжок рішень.

Ділові ігри допомагають наблизити навчальний курс до реального життя. Але це можливо за умови, якщо ці ігри моделюють реальні ситуації, а не схеми з підручника. Ефект від навчання за методом ділових ігор посилюється також за рахунок перевтілення учасників гри в конкретних дійових осіб.

Чому необхідні ділові ігри ? Гра оживляє повсякденність навчального процесу, посилює інтерес хлопців до досліджуваної дисципліни, підвищує ступінь засвоєння ними матеріалу.

Для чого необхідні ділові ігри ? Гра породжує потужне ігрове психологічне поле, яке залучає в дію всіх учасників, викликаючи великий емоційний підйом. Гра надає можливість кожному її учаснику проявити творчі здібності, що є задоволенням потреби в самореалізації; дає можливість позмагатися, підтвердити або змінити статус в групі.

Підводячи результати роботи, можна зробити наступні висновки:

1. Ігрові технології є одним з видів педагогічних технологій, методом навчання в яких є гра. Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давнини. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах. Існує безліч класифікацій ігор, в даному дослідженні особливо виділена класифікаційна модель за структурними елементами уроку: ігри для вивчення нового матеріалу, ігри для закріплення, ігри для перевірки знань, узагальнюючі ігри, релаксаційні ігри - паузи. Ігри є цінним засобом виховання розумової активності дітей, активізують психічні процеси, але тільки в тому випадку, якщо проводить її тлумачний організатор.

2. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність на уроках інформатики використовується в якості елементів уроку або його частини ( введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю). Найбільш доцільно її застосування на уроках по закріпленню, систематизації чи повторення матеріалу.

3. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. При плануванні гри дидактична мета перетворюється на ігрову завдання, навчальна діяльність підкоряється правилам гри, навчальний матеріал використовується як засобу для гри, в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігрову, а успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом.

Сучасні програми, які сконцентрували всю увагу тільки на навчанні дитини роботі на комп'ютері і розвитку логічного мислення, збіднюють позна ¬ вательность процес. Учень початкової школи не повинен бачити перед собою тільки одну мету - навчитися працювати на комп'ютері, так як це може призвести до формування односторонньо розвиненої особистості, що ми сьогодні, власне, часто і спостерігаємо. Наша мета - долучити школяра до роботи з книгою, розвинути пізнавальний інтерес і комунікативні здібності.

Можна використати наступні ігри:

**Рухлива гра "Хто швидший"**

Клас ділиться на 2 команди. Під час повторення або узагальнення теми "Облаштування ЕОМ" до дошки викликаються по одному учасникові з ряду, їм пропонується завдання, заповнити таблицю(Додаток, таблиця №1). Викликаються 2 учні, на кожен крок вони повинні назвати облаштування введення або облаштування виведення.

**Гра "Жарт видавця (издателя)"**

При наборі слів складач вирішив пожартувати, це приголосні він вставив, а голосні пропустив. Знайди невідомі букви по темі "Пам'ять комп'ютера"

(Додаток, рис.1).

Актуалізація знань

**Гра « Хто більше? »**

При вивченні теми «Інформація та інформаційні процеси » учням пропонується заповнити таблицю (Додаток, таблиця № 2).

При вивченні теми « Застосування ЕОМ » учням потрібно записати сфери виробництва, де використовуються комп'ютери, можна провести цю гру усно, кожен ряд називає по черзі сферу виробництва.

**Гра «Знайди помилку»**

Учитель читає фрази з помилковою інформацією з певної теми. При появі помилки в тексті потрібно підняти жетон. Та команда, яка знайде більше помилок, виграє. Також можна наділити в дану форму тестові завдання, але учні повинні відповідати на питання тільки «так» і «ні».

Питання по темі «Програмне забезпечення ».

Текстовий процесор виробляє обчислення.

У графічному редакторі можна побудувати коло.

Операційна система - спеціальна програма для вставки символів.

Архіватор може знайти заражену вірусом програму.

Калькулятор виконує арифметичні обчислення в двійковій системі.

У текстовому редакторі Блокнот можна вставити таблицю.

Електронні таблиці виконують побудова діаграм.

лексична гра

Учитель читає словосполучення, а учні повинні вгадати про яку частину комп'ютера йде мова:

Енергозавісім, як...

Жорсткий, як...

Намагнічений, як...

Надоперативність, як...

Глобальний, як...

Регіональний, як...

Маніпульований, як...

Монохромний, як...

**Гра « Зіпсований телефон»**

Група ділиться на дві команди, кожна вибудовується в ряд. Учитель перших в кожному ряду повідомляє інформацію, наприклад слова «комп'ютер » і « алгоритм », і вони передаються по ряду кожному від другого до останнього:

a) пошепки на вушко, (інші не чують);

b) жестами, пантомімою (решта із закритими очима);

c) знаками, малюнками (решта із закритими очима).

Останній повідомляє отриману інформацію, і вона порівнюється з первісною Завдання: обговорити ситуацію втрати, спотворення інформації.

**Формування нових знань**

**Гра « Питання -відповідь»**

Перед вами текст. Швидко і уважно прочитайте його. Тепер розділимося на дві команди. Нехай ліва команда буде задавати питання, права - відповідати. Змагання на кращий відповідь і краще запитання по навчальному тексту. Будуть враховуватися активність учасників команд в звичайно, кількість і глибина заданих питань і якість відповідей, також гумор, оригінальність, винахідливість.

Команди, ще раз уважно прочитайте текст. Тепер за 1 - 2 хвилини ліва команда придумає свої цікаві питання ( можна коротко записати), права - обговорить текст, виділить в ньому головне, щоб оцінити якість задаються. Будь ласка, готуйтеся до турніру

Будь ласка, права команда, задавайте питання своїм противникам, а ліва команда постарається відповісти. Почали!

Отже, давайте оцінимо проведену гру. Ведучий, визначте переможців.

Законспектуйте текст, відбивши основні поняття

**Гра « Іменники »**

Перед вами навчальний текст. Увага! Прочитаємо його. Ми зараз будемо переповідати текст колективно. Зліва направо, по порядку, ви будете говорити іменник, який найбільш точно відповідає даному абзацу. Причому подальший називає іменник, вимовлене перед ним гравцями, і далі додає своє. Таким чином, ми повинні відтворити навчальний текст іменниками, його основну ідею.

**Закріплення знань.**

**Гра «Ланцюжок »**

Клас ділиться на команди. Для кожної команди учитель записує число в 2-ий, 8-ий або 16-ій системі числення. Учні повинні по одному виходити до дошки і записувати числа стовпчиком по порядку або за зростанням або спаданням (Додаток, таблиця № 3).

**Гра « Виконавці алгоритмів »**

Опишіть керованого і керуючого у казці « Коник- Горбоконик», «Морозко», «Казка про золоту рибку», «Казка про попа та його працівника Балду ». Опишіть алгоритми і систему команд виконавця у казці « Ріпка», «Курочка Ряба », « Кощій безсмертний », « Жаба - царівна" та ін

**Гра «Розгадай слово»**

На дошці заготовлені приклади перекладу одиниць виміру інформації і кілька відповідей. Вирішивши приклади, учні повинні прочитати закодоване слово.

0,5 Кб = \_\_\_\_ Б

1,2 Мб = \_\_\_\_ Кб

0,3 Гб = \_\_\_\_\_ Мб

1024 Мб = \_\_\_\_ Гб

2700 Кб = \_\_\_\_ Мб

3600 Б = \_\_\_\_\_ Кб

К = 1228,8 Кб; А = 307,2 Мб; С = 512 Б; Р = 3,51 Кб; Е = 2,63 Мб; Н = 1Гб

**5. Процес узагальнення і оцінювання відповідей учнів**

**Гра « Поле чудес»**

Розгадати основні поняття, які вивчалися сьогодні на уроці з теми « Глобальна мережа». На дошці відображені тільки голосні літери даних слів.

**Гра « Крокодил»**

 Група розбивається на пари. Партнер А задумує слово ( пише на картці) і невербально ( жестами, мімікою) повідомляє його партнеру В. Партнер В висуває припущення, його завдання - відгадати ( прийняти) повідомлення. Партнери А і В міняються ролями.

Завдання: обговорити різноманітність подання ( кодування) інформації і важливість збігу уявлень у відправника і одержувача.

**Гра « Спільна справа»**

Група розбивається на трійки. Партнер А не може бачити ( очі закриті), партнер В не може чути, партнер С не може говорити, але їм потрібно домовитися про спільну справу (наприклад, про те, що паркан слід пофарбувати в зелений колір).

Завдання: обговорити, як відбувається обмін інформацією при обмеженнях на який-небудь з каналів введення або виведення інформації.

**Гра «Створи розповідь »**

Вся група ( по одній пропозиції від кожного) складає зв'язну розповідь.

Завдання: обговорити можливість перестановки пропозицій в оповіданні, взаємопов'язаність подій, дій.

**Гра « Як краще запам'ятовується ? »**

Тест: учитель диктує 10 слів, їх необхідно відновити по пам'яті. Визначається кількість вірно запомненних слів. Тест повторюється з іншими словами, але вчитель дає інструкцію - після кожного почутого слова:

а) подати написання його золотими літерами;

б) представити його смак;

в) представити його колір;

г) представити його запах;

д) подати його на дотик.

Визначається кількість вірно запомненних слів.

Завдання: обговорити залежність збереження та відтворення інформації людиною від кількості каналів її отримання.

Розглянемо застосування цих вправ на уроці.

**Тема « Інформація та інформаційні процеси».**

Заповніть таблицю:

Професії Інформаційні процеси

|  |  |
| --- | --- |
| Профессии | Информационные процессы |
|  |  |

**Тема « Системи числення ».**

Клас ділиться на команди. Одна команда - шіфровщікі, інша - дешифровщики. Переведіть число з однієї системи числення в іншу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2-я | 8-я | 10-я | 16-я |
| 1001 |  |  |  |
| 1010 |  |  |  |
| 1011 |  |  |  |

**Тема « Комп'ютер. Основні пристрої ».**



Пристрій відображення інформації.

Пристрій для спілкування комп'ютерів один з одним.

Пристрій для друку на папері за допомогою комп'ютера.

Пристосування для комп'ютерних ігор.

Пристрій для друку малюнків і креслень.

Пристрій, що дозволяє за кілька секунд ввести текст з аркуша в комп'ютер,

Шарик, що дозволяє управляти курсором.

Пристрій для введення інформації в комп'ютер.

Пристосування, які управляються рукою.

**Тема « Пам'ять комп'ютера ».**

 

**Тема « Алгоритми ».**

Вкажіть виконавця і керуючого у казці « Коник- Горбоконик», «Морозко», «Казка про золоту рибку», «Казка про попа та його працівника Балду ». Опишіть алгоритми і систему команд виконавця у казці « Ріпка», «Курочка Ряба », « Кощій безсмертний », « Жаба - царівна » і т.д.

**Тема « Пристрій комп'ютера ».**

Ребуси (малюнок 1 - малюнок 4).

 

Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3



Рисунок 4

**Тема « Програмування ».**

Можна запропонувати учням розгадати або самим скласти кросворд, ребус або чайнворд.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Бабанский Ю. Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. - М., Просвещение, 1985. - 208 с.

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М., Педагогика, 1989. - 190 с.
2. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика: Учеб. для вузов. - СПб., Питер, 2000. - 304 с.
3. Волков И.П. Педагогические технологии. - М., Просвещение,1990. -381 с.
4. Выбор методов обучения в средней школе./Под ред. Ю.К. Бабанского. - М., Педагогика, 1981. – 176 с.
5. Газета «Информатика». – Изд. «Первое сентября», №21, 1-7 июня 2002 г. Златопольский Д. М. Внеклассная работа по информатике.
6. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения

иностранным языком. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с

1. Еременко М. И. Развитие ключевых компетентностей старшеклассника в условиях имитационного моделирования жизненных ситуаций. – Волгоград, Панорама, 2006. – 64с.
2. Ильина Т.А., «Педагогика». - М., Просвещение, 1984. - 496 с.
3. Крюкова Е. А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация. – Волгоград., Перемена, 1999. - 195с.
4. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. Учебное пособие. - М., Прометей, 1992. - 528 с.
5. Монахов В.М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. - Волгоград., Перемена, 1995. - 152с.
6. Педагогика/ Под ред.П.И. Пидкасистого. - М., Роспедагентство, 1996, - 440с.
7. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. - Ростов н/Д., Март, 2002. - 336 с.
8. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. "Технология игры в обучении и развитии". - М., Российское педагогическое агентство,1996. - 270с.
9. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины./ Прутченков А.С. //ПЕДАГОГИКА. - 1999. - N3. - С. С.121-126
10. Прутченков А.С. Учимся и учим, играя. - М., МПА, 1997. - 320 с.
11. Рубинштейн С. Л.Основы общей психологии. - СПб., «Питер», 2000.- 712 с.
12. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., Народное образование, 1998. - 256 с.
13. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс]/ - С.Х. Усманова//Интернет и образование.-2008.-Т.2008,№2.-Режим доступа:<http://www.openclass.ru/io/2/igrovye>, свободный. - Загл. с экрана.
14. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельноси учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок».-Режим доступа:<http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный.- Загл. с экрана.
15. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. - М., ЮНИТИ, 1994. - 194 с.
16. Эльконин Д. Б. «Психология игры». - М., Педагогика, 1978. - 269 с.
17. www.1september.ru. Фестиваль педагогических идей. Применение элементов игрового компонента на уроках информатики. Емельянова В. В., учитель информатики.