

Использование технологии «Своя игра» в учебной работе

Минина Е.И.

учитель информатики

МАОУ «Байкаловская средняя общеобразовательная школа»

Аннотация: В статье рассматриваются возможности применения игровых технологий на уроках информатики. В качестве игровой технологии выбрана викторина, на подобии телевизионной передачи «Своя игра», которая состоит не только из теоретической части, но и практической.

Ключевые слова: игровые технологии, урок-игра, викторина, «Своя игра».

В современном образовании развитие мышления учащихся происходит в процессе обучения. Процесс обучения обязывает учителя решать такие задачи как: сделать уроки интересными и донести материал до учащихся так, чтобы процент усвоения был наибольшим. Использование игр при обучении информатике является одним из решений таких непростых задач. Основой обучения с использованием игр на уроках информатики являются принципы развивающего обучения, индивидуализации и дифференциации обучения, наглядность, доступность подачи информации, самостоятельность.

Использование игр в обучении недостаточно частое явление. К одной из многообразия причин можно отнести нецелесообразность методики игр из-за сложности реализации, по мнению многих учителей. Современному учителю необходимо и важно владеть умением планировать игровую деятельность и интегрировать ее в процесс обучения. Это обуславливает актуальность темы данного исследования.

Чаще всего на уроках информатики используют следующие игровые элементы: уроки – игры; интеллектуальная разминка; найди ответ;

анаграмма; ребусы; антианаграмма; разновидности кроссвордов; мозаика; викторина танграм; викторина.

Подробно остановимся уроке-игре, также его можно отнести к викторине, на подобии телевизионной передачи «Своя игра». Конкурсная форма построения урока позволяет в большей степени сконцентрировать и активизировать внимание обучающихся, выступает в роли дополнительного стимула учебной деятельности.

Одним из наиболее эффективных способов повторения и закрепления материала является игра с элементами соревнования.

Данный вид урока как игра с элементами соревнования является эффективным способом повторения и закрепления знаний по учебному предмету и развитие познавательного интереса.

Предварительно на урок необходимо приготовить мультимедийную презентацию для игры, оформлена как в телевизионной передаче «Своя игра»; таблички «Подсчет результатов»; жетоны и таблички для различия групп; бланки для ответов команд. Также нам необходимы будут компьютеры для выполнения практической части.

В начале урока классу предлагается разделиться на 3 группы.

Каждый учитель, использующий на уроках групповой метод работы, сталкивался с проблемой деления учеников на группы: деление воспринимается детьми эмоционально, а подчас, когда сама процедура не понята и не принята детьми, вызывает споры, выплеск негативных эмоций и потерю времени урока.

Разделение детей случайным образом можно организовать множеством способов.

Один из способов является разделение по темам. Детям предлагается вытянуть жетон с названием, определить к какой теме относится. Предварительно перед игрой готовить листочки с темами, связанные с уроком, в дальнейшем это и будет название команды. Например, к теме

«Системный блок» будут соответствовать жетоны названий устройств, принадлежащих к системному блоку.

Далее сформированные команды выбирают капитанов. Начинают игру команды по жребию (кто из капитанов правильно и быстрее ответит на вопрос).

Правила командной игры похожи на правила телевизионной версии.

Игра состоит из 2-х раундов (рисунок 1):



Рисунок 1 – вид презентации с игрой

- В игре принимают участие все команды одновременно.
- Игра 1 раунда включает несколько тем, на каждую из которых дано 5 вопросов различной степени стоимости – 50, 40, 30, 20 и 10 баллов.
- Кроме обычных вопросов, в игре имеются специальные, под названием «Кот в мешке». Если команде достался «Кот в мешке», она должна сделать выбор: или попробовать ответить самим или передать его одному из соперников. Тема «Кот в мешке», как правило, не совпадает с исходной темой выбранного вопроса.
- Команды отвечают на вопросы устно и письменно.
- Команда, которая правильно и быстрее остальных ответила на вопрос, получает право выбрать тему и номер вопроса первой.
- На обсуждение каждого вопроса темы дается 30 сек - 1 минута.
- 2 раунд представляет собой практическую часть работы команд.

Все команды выполняют одинаковую практически работа, алгоритм работы которой представлен на листках команд.

Баллы получают команды по качеству и скорости выполнения работы – 60, 80 и 100 баллов соответственно.

– В конце 1 раунда подводим промежуточные итоги, в конце 2 раунда – всей игры.

– Итог. Рефлексия.

В результате опытно–экспериментальной работы выявления:

1) игры являются эффективным средством развития мыслительных способностей учащихся;

2) игровая деятельность позволяет превратить урок в более интересное для ученика занятие, тем самым повышая мотивацию к обучению;

3) с помощью такого занятия происходит закрепление, повторение материала и так же с помощью такого вида урока просматривается пробелы знаний учеников.

Интерес к изучению информатики во многом зависит от того, как проходят уроки. Даже на самых хороших уроках элемент обязательности сдерживает развитие увлеченности предметом. Поэтому на уроках информатики нужно как можно шире применять нетрадиционные образовательные технологии, в данном исследовании рассмотрено применение игровых.

Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по проблеме материалов дали возможность определить теоретические основы использования педагогических игр разных типов, предназначенных для применения на уроках информатики, огромное количество различных игр подвело к необходимости подбора комплекса игр, применение которых возможно на различных этапах урока информатики.