

УДК 371.315.5

Зверева Т.С

студент

факультет «Физико-математический»

Воронежский государственный педагогический университет

Россия, г. Воронеж

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Аннотация: В современном мире достаточно большой объем информационного потока, который окружает нас повсюду и перед нами становится необходимостью раннего изучения информационных технологий и информатике уже начиная с начальной ступени обучения.

Каждому педагогу необходимо использовать все возможности для того, чтобы дети учились с интересом, осознали и испытали притягательные стороны информатике, ее возможности в совершенствовании умственных способностей, в преодолении трудностей. Применение нетрадиционных, нестандартных форм обучения, в частности игровых технологий, благотворно сказывается на учебном процессе

Ключевые слова: игра, технологии, информатика, младший школьник, метод обучения, мышление, память.

Zvereva T.S

students

faculty of Physics and mathematics»

Voronezh state pedagogical University, Voronezh

THE ROLE OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING COMPUTER SCIENCE IN PRIMARY SCHOOLS

Abstract: In the modern world, there is a fairly large amount of information flow that surrounds us everywhere and we are faced with the need for early learning of information technologies and computer science from the initial stage of training. Every teacher should use all opportunities to ensure that children learn

with interest, understand and experience the attractive aspects of computer science, its possibilities in improving mental abilities, in overcoming difficulties. The use of non-traditional, non-standard forms of education, in particular game technologies, has a beneficial effect on the educational process.

Keywords: game, technology, computer science, primary school student, learning method, thinking, memory.

Основным видом деятельности младшего школьного возраста является игра. Наиболее прочно процесс запоминания связан с преобладанием наглядно-образного мышления младшего, которое требует множество «ярких» и эмоционально окрашенных приемов и методов обучения. Таким средством может выступать игровая технология.

Под игровой технологией подразумевается деятельность, организуемая в процессе обучения, целью, которой является развитие познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий, основанных на имитационном или символическом моделировании изучаемых объектов. Игровая технология, способствует возникновению интереса не только к приобретению определенных знаний, но и к их самостоятельному получению, вызывая у младших школьников потребность в самообразовании и самосовершенствовании, игровые технологии можно рассматривать в качестве средства развития познавательной активности школьников.

Учителям, преподающим информатику и ИКТ необходимо владеть не только знаниями из своей предметной области, но и игровыми технологиями, которые в свою очередь помогут повысить эффективность и продуктивность урока. Например, изучая тему «Алгоритм и исполнители» можно предложить игру с персонажем сказки или роботом, которому нужна помощь (приготовить чай гостям, погладить рубашку и т. д.)

Так же можно предложить уроки путешествия, поиск клада или взять сюжет популярной телепередачи «Где логика?», «Умники и умницы», уроки соревнования. Для усиления эмоциональной составляющей урока можно

приглашать сказочных героев или героев мультфильмов, получать письма, видеообращения и т. д.

Каждый учитель стремится построить свой урок таким образом, чтобы ученик был заинтересован на протяжении всего урока.

Если рассмотреть предмет информатика, то можно заметить, что на первый взгляд он находится в более выгодном положении, чем другие дисциплины, так как современных детей привлекают компьютеры, дети рассматривают их, как что-то развлекательное не требующие применения каких-либо навыков для выполнения практических задач урока.

Стоит отметить, что на уроке информатики приходится не только выполнять практические работы на компьютере, но воспринимать и теоретические знания. Поэтому передо мной стал вопрос, как сделать преподавание информатики для начальной школы наиболее ярким интересным и в то же время, чтобы на уроке происходило продуктивное усвоение знаний.

Для этого я изучила психолого-педагогическую и методическую литературу младшего школьного возраста и пришла к выводу, что в младшем школьном возрасте ведущим видом деятельности является игра, а на уроке информатики для получения наиболее высокой степени усвоения материала можно применять игровые технологии.

При включении игровых технологий в учебный процесс необходимо учесть следующие методические рекомендации: прежде всего - определиться с целью, которую мы хотим достичь. Также не маловажно определить какое умение или навык будет сформирован в ходе игры. На каком из этапов игры необходимо акцентировать внимание. Далее необходимо задать следующий вопрос сколько учеников примет участие в игре?

После предварительной подготовки следует приступить к материально-технической обеспеченности игровой технологии, если для игры необходим дидактический материал необходимо продумать его использование и способ изготовления.

- Чаще всего большинство не опытных учителей совершают ошибку слишком много времени тратят на ознакомление с правилами игры или правила достаточно сложны для обучающихся

- Еще следует продумать и проговорить более четкие временные рамки, так как у детей чаще всего возникает желание вернуться к игре несколько раз.

- Далее следует продумать на каком этапе необходимо применить игру. Это необходимость будет проявляться прежде всего исходя из дидактической и педагогической цели.

- В силу возрастных особенностей детей младшего школьного возраста необходимо задействовать всех детей класса.

- Следует продумать также и возможную корректировку игры по ходу урока, чтобы не «потерять» интерес и активность детей.

- Для более высокого результата необходимо продумать основную часть игры, а затем можно использовать эту же игру для объяснения другого материала.

- Подводить итог следует четко и с комментированием результатов игры.

- Самое главное необходимо продумать какой вывод в конце игры извлекут для себя обучающиеся.

Владение игровыми технологиями для учителя, преподающего информатику в начальной школе просто необходимо, так как на уроках в начальной школе некоторые структурные компоненты урока заменяются игровыми технологиями, они даже могут быть применимы не только на уроках объяснения нового материала, закрепления, но и на уроках коррекции знаний и даже на уроке контроля.

Применяя игровые технологии на уроках информатики и на других уроках, учителю следует наиболее внимательно подойти к подбору материала, для того, чтобы каждый учащийся независимо от его уровня подготовленности принимал активное участие в образовательном процессе.

Это необходимо для того, чтобы он увлекся предметом и неожиданно для себя заметил, что в процессе игры он учиться, применяет полученные знания в необычной ситуации.

Так же применяя игровые технологии у обучающегося можно развивать любознательность, сосредоточенность, способствовать к формированию самостоятельной мыслительной деятельности.

Использованные источники:

1. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя. - М.: БАЛЛАС, 2012. – 138с.

2. Гузеев В.В. Эффективные образовательные технологии // Электронное периодическое издание. – 2008. - №1. – С. 86-89.