

УДК 373.5.016:002

О.А. Лыскова, Т.В. Кривобокова

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ И ИКТ

Авторы рассматривают применение дидактических игр на уроках информатики. В статье показано отношение обучающихся к предмету «Информатика и ИКТ», на котором используются дидактические игры.

*Ключевые слова:* игра, дидактическая игра.

O.A. Lyskova, T.V. Krivobokova

## DIDACTIC GAMES AT THE LESSONS OF INFORMATICS AND ICT

The application of didactic games in computer science lessons is considered. Features of the application of games. The ratio of students to the subject «Informatics and ICT» is revealed, which uses didactic games.

*Key words:* game, didactic game.

В настоящее время все чаще педагоги говорят о том, что их не устраивают традиционные формы и методы организации учебно-воспитательного процесса, а ученики стремятся реализовать свой интеллектуальный потенциал, ищут более активные способы приложения своих сил. Задача школы сегодня – помочь подрастающему человеку найти смысл и свое достойное место в жизни, создать для этого все соответствующие условия. Поэтому необходима такая перестройка внутри системы образования, которая бы позволила учащимся с интересом выполнять поставленные задачи. Сегодня каждому учителю необходимо использовать все необходимое для того, чтобы дети учились с интересом, осознавали необходимость изучения предмета «Информатика и ИКТ». Помощь педагогам в процессе обучения оказывают нетрадиционные (нестандартные) формы обучения, например использование дидактических игр.

Когда ребенок приходит в первый класс, его социальная позиция меняется. Обучая посредством игры, можно удобно дать учебный материал учащимся. Ведь совсем недавно это была их основная деятельность. Приходя в школу, игровая деятельность превращается в учебную, основным видом деятельности ребенка становится учение. Для учащихся процесс осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, неустойчивостью внимания, произвольностью памяти и мышления. С течением времени ученик научится учиться. Несмотря на это,

в любом возрасте целесообразно использовать игровые формы активности детей.

Проанализировав использование игр на уроках информатики, можно сделать вывод, что играть любят школьники любого возраста. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. На самом деле она требует, чтобы играющий отдавал максимум своей энергии, ума и выдержки, а педагог тщательно продумывал и подготавливал игру.

Игру на уроках характеризуют следующие особенности: свободное творчество и самостоятельность ребенка; активный характер деятельности; эмоциональная насыщенность.

В школе основная форма обучения – урок. На уроке, при помощи игровых приемов и ситуаций, учитель может стимулировать учащихся к учебной деятельности. Для этого применяются дидактические игры, которые являются учебным материалом, используемым в качестве средства игры [1]. Но игру нельзя использовать как отдельный и самостоятельный элемент урока. Включение ее в урок должно быть оправданным. Дидактическая игра применима ко всем типам урока. Педагог имеет большой выбор при определении темы урока, на котором будет проводиться игра.

Ведущие педагоги видели в игре источник физического и психического развития ребенка, мощный фактор, способствующий развитию [2]. Они считали, что игра оказывает благоприятное влияние в первую очередь на развитие внешних чувств: зрения, мышечного чувства, слуха, мото-

рики. В игре все внешние чувства упражняются, следовательно, игра действует на них развивающе. В игре получают развитие такие интеллектуальные процессы, как память, мышление, воображение. Все высшие чувства находят в играх «почву» для своего развития.

Игра – это способ обогащения знаний детей, расширения их кругозора, уточнения понятий, таким образом, расширяя сферу игры, ребенок расширяет и сферу своего мышления, в игре он открывает новые свойства вещей и явлений, получает о них более точные представления.

Игра действенна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию сущности вопроса, уточнению и формированию знаний учащихся. Дидактические игры способствуют общению между учащимися и учителями, отдельными учениками, т. к. в процессе проведения этих игр взаимоотношения между учащимися начинают носить более непринужденный и эмоциональный характер.

В КГБПОУ «Волчихинский политехнический колледж» на уроках информатики и ИКТ среди студентов первого курса (на базе 9 классов) в период с 01.09.2017 по 30.11.2017 года была проведена серия уроков с использованием дидактических игр.

Необходимо было выявить: влияет ли на отношение обучающихся к предмету «Информатика и ИКТ» методика обучения, включающая дидактические игры.

Перед началом серии занятий обучающимся была предложена анкета, в которой просили указать свое отношение к урокам информатики на данном этапе. В анкетировании приняли участие 60 обучающихся. После были проведены уроки, на которых применялись дидактические игры, а также состоялось повторное анкетирование по выявлению рейтинга дисциплины. Результаты анкетирования «до» и «после» проведенных уроков представлены на рисунках 1–4.



Рис. 1. Вопрос «Чувство, преобладающее у вас на уроках информатики»

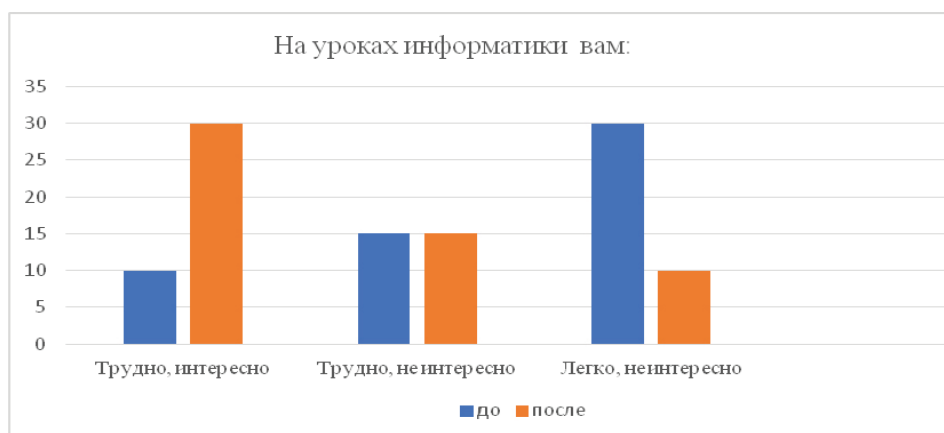


Рис. 2. Вопрос «Всегда ли вы довольны своим результатом на уроке?»



Рис. 3. Вопрос «Какая характеристика урока более точна?»

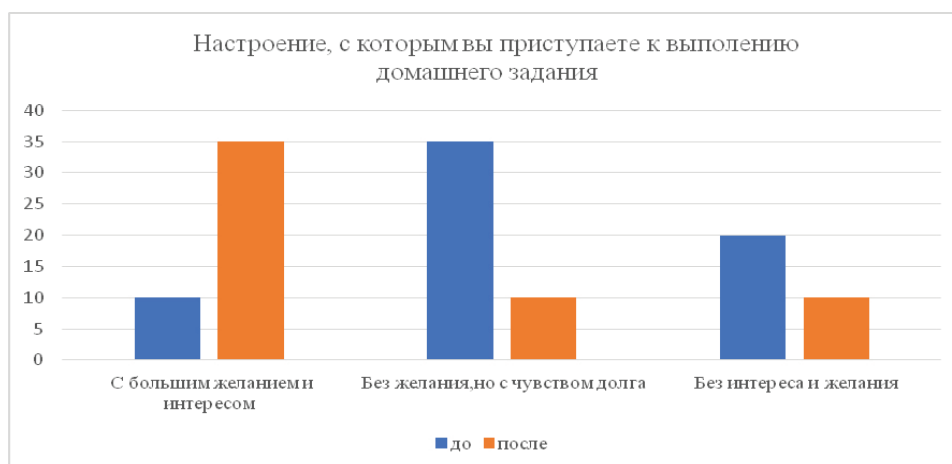


Рис. 4. Вопрос «С каким настроением вы приступаете к выполнению домашнего задания?»

Анализируя проделанную работу, можно прийти к выводу, что периодическое использование игры на уроках помогает лучше усвоить и закрепить ту или иную тему и привить большой интерес к урокам информатики. Также данные методы позволяют подтянуть «слабых» учеников.

При выборе игры на урок необходимо следовать содержанию программы и учитывать принципы построения системы игр: дидактического, психологического и общественно-нравственного.

Дидактическая игра позволяет активно включать учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Дидактическая игра может помочь учителю в более доступной форме преподнести учащимся трудный материал, а значит, использование игры целесообразно при обучении учащихся.

Таким образом, для применения дидактических игр на уроках информатики следует придерживаться следующих советов:

- Выбирая игру к уроку, не следует спешить и действовать в одиночку. Выбирая уже готовую игру, не стоит принимать ее без соответствующей проверки. Педагогу необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности игровых форм обучения. Хорошо было бы поиграть с коллегами и хорошо играющими детьми.

- Разрабатывая игру, необходимо все тщательно продумывать. Не стоит сразу нести ее в класс. Целесообразно проработать ход игры, посмотреть, какие могут возникнуть трудности, особенно в коллективных играх, еще раз проверить, кто из учащихся может быть главным помощником в игре. Бывает и так, что игра останавливается внезапно на самом интересном месте и никакое восстановление не сможет вернуть прежний ход игры.

- В игре все равны, заставлять играть не следует. Все люди равны перед арбитром, и все должно быть построено на добровольном сотрудничестве.

- Педагог контролирует, помогает в игре. Никогда не следует позволять себе играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом необходимо соблюдать все внешние признаки строгости и безотказной требовательности, как бы ни было увлекательно в игре.

### Библиографический список

1. Анисеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Анисеева. — Москва : Просвещение, 1987. — 144 с.
2. Астафьева, Н. Е. Информатика и ИКТ : практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей / Н. Е. Астафьева, С. А. Гаврилова, М. С. Цветкова. — 4 изд., стер. — Москва : Академия, 2014. — 272 с.