

Використання ігрових технологій навчання на уроках інформатики

Поліщук А. С.

студентка

ВДПУ імені Михайла Коцюбинського

e-mail: anastasia1polishchuk@gmail.com

Косовець О.П.

кандидат педагогічних наук, старший викладач

кафедри математики та інформатики

ВДПУ імені Михайла Коцюбинського

kosovets.op@vspu.edu.ua

Сучасне життя знаходиться у постійному русі, розвиток та використання цифрових технологій змінює світ навколо нас з великою швидкістю. І те, наскільки нинішній учень завтра зможе проявити гнучкість, мобільність, здатність до саморозвитку і самоосвіти, визначить його особисту успішність у майбутньому.

У проєкті Концепції розвитку освіти України на період 2015-2025 років зазначено, що основною метою навчання є формування активної особистості, тому цей процес має бути спрямованим на активізацію діяльності учнів. Основою державного стандарту нового покоління є системно-діяльнісний підхід, який передбачає виховання і розвиток таких якостей особистості, що відповідають вимогам інформаційного суспільства.

У педагогіці в якості основних видів освітньої діяльності виділяють ігрову, навчальну та трудову діяльність.

Щоб покращити, активізувати процес навчання, зробити його ефективним, насиченим, творчим і цікавим, на уроках інформатики слід використовувати активні методи навчання, до яких відносяться ігрові методики [2].

У світовій педагогіці гра розглядається як змагання між гравцями, дії котрих обмежені визначеними умовами (правилами) і спрямовані на досягнення певної мети (виграш, перемога, приз, гарна оцінка тощо).

Проаналізувавши науково-педагогічну літературу, ми виявили відмінності ігрових технологій від інших педагогічних технологій, а саме:

- гра – звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

- під час гри учні знаходяться у високій емоційній і фізичній напрузі, в грі значно легше долаються труднощі, перепони, психологічні бар'єри;

- гра сприяє використанню різних способів мотивації: мотиви спілкування, моральні мотиви, пізнавальні мотиви;

- у грі учні виявляють такі риси характеру, як ініціативність, наполегливість, креативність, самостійність та ін.;
- за допомогою гри вирішуються питання передачі знань, умінь і навичок учнів;
- гра сприяє практичному використанню знань, умінь і навичок, отриманих на уроці;
- за допомогою гра учні краще засвоюють навчальний матеріал, гра розширює їхній світогляд через використання додаткових джерел;
- гра – переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект, розвиває в учнів комунікативні якості, вміння працювати в парах і командах.

Ігрові технології підвищують ефективність навчального процесу, скорочують час на вивчення навчального матеріалу, перетворюють процес навчання в творче і захопливе заняття. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання та відповідний їй результат, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [2].

При організації ігрових форм навчання інформатики необхідно обмірковувати такі питання методики:

- 1) мета гри. Які вміння й навички в галузі інформатики будуть засвоєні в процесі гри. Якому моменту гри необхідно приділити найбільшу увагу;
- 2) скільки учнів прийматиме участь у грі? Кожна гра вимагає певного мінімальної чи максимальної кількості учасників;
- 3) які матеріали чи посібники знадобляться для гри? Дидактичний матеріал повинен бути простим у виготовленні й у використанні;
- 4) необхідно з найменшими затратами часу познайомити учнів (учасників гри) з правилами. Правила гри повинні бути простими, лаконічно і точно сформульованими;
- 5) на який час має бути розрахована гра, враховуючи, що діти захотять знову повернутися до неї;
- 6) на якому етапі краще використати гру. Це залежить від дидактичних і педагогічних цілей;
- 7) як забезпечити участь усіх дітей у грі. Які зміни слід ввести до гри, щоб підвищити інтерес і активність учнів;
- 8) як можна використати основу гри, щоб застосувати в ній інший матеріал;
- 9) підбиття підсумків гри має бути чітким і справедливим;
- 10) які висновки слід повідомити учням в кінці гри [3].

У науково-педагогічній літературі існує різноманітна класифікація дидактичних ігор. Наведемо класифікацію за дидактичними цілями уроку (рис 1.) [1, с. 89].

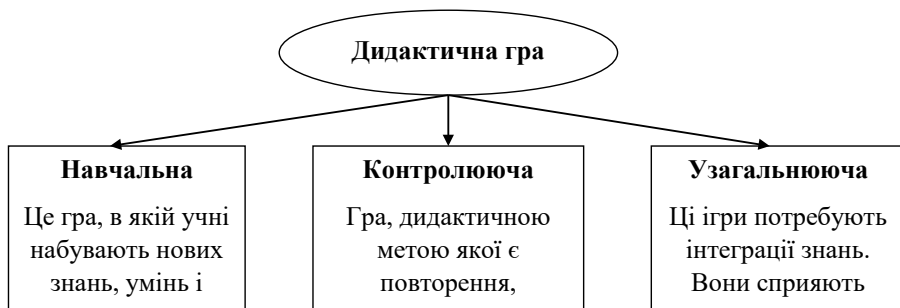


Рис.1. Класифікація дидактичних ігор за дидактичними цілями.

Розглянемо етап уроку «закріплення знань». На цьому етапі необхідно закріпити знання учнів, які їм знадобляться для самостійної роботи, досягти розуміння правильного використання отриманих алгоритмів для розв'язування практичних задач. На цьому етапі можна запропонувати учням пограти у гру «Ланцюг». Клас поділяється на дві команди. Для кожної команди вчитель записує число у 2-ій, 8-ій або 16-ій системі числення. Учні повинні по одному виходити до дошки і записувати числа стовпцем по черзі або за зростанням чи спаданням.

При організації і проведенні ігрової технології необхідно прагнути до максимальної концентрації в часі, бо при значних перервах учні втрачають суть гри, емоційний настрій, забувають правила. Разом із тим слід враховувати такі фактори, як втома гравців, необхідність обміркувати отримані результати, проаналізувати складену ситуацію, змінити стратегію чи тактику ігрових дій. Якщо окремі гравці чи ігрові групи не в змозі просуватися за змістом ігрової технології, вчитель може змінити початкові дані (правила) і потім продовжити гру.

Підсумовуючи усе вищевикладене, можемо зробити висновок про те, що за умов систематичного використання ігрових технологій на уроках інформатики на різних етапах вивчення різноманітного за характером матеріалу є ефективним засобом активізації навчальної діяльності школярів, що позитивно впливає на підвищення якості знань, вмінь та навичок учнів, розвиток їхньої розумової діяльності.

Список використаних джерел

1. Захарченко Н.В. Дидактичні ігри як засіб активізації навчання на уроках математики в основній школі// Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми // 36. наук. пр. – Вип. 22 /Редкол.: І.А. Зязюн (голова) та ін. – Київ-Вінниця: ТОВ «Планер», 2009. – 87-92.
2. Перспективні педагогічні технології в шкільній освіті: Навчальний посібник / За заг. Ред.. С.П. Боднар – Рівне: Редакційно-видавничий центр «Тетіс», 2003. – 200 с.
3. Хлебнікова Т.М. Ділова гра як метод активного навчання педагога: Навчально-методичний посібник для викладачів, слухачів ПЮ, директорів шкіл, керівників РУО. – Х.: Вид. група «Основа», 2005. – 80 с.