

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Панова Юлия Алексеевна

студентка

Югова Наталья Леонидовна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Глазовский государственный
педагогический институт им. В.Г. Короленко»
г. Глазов, Удмуртская Республика

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: авторы сообщают, что современная школа обязана начать работу по формированию у учащихся начальных классов информационной культуры и компьютерной грамотности. В статье представлены результаты исследований использования игровых технологий и их влияние на формирование компьютерной грамотности.

Ключевые слова: игровые технологии, урок информатики, начальная школа.

Проблема обучения информатике в начальной школе, несмотря на многочисленные работы в этой области (Н.В. Матвеева, Т.П. Бокучава, С.Н. Тур, А.В. Хуторской, А.В. Горячев, Е.П. Бененсон и др.), продолжает оставаться актуальной в связи с введением федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО).

Согласно требованиям ФГОС НОО основной задачей обучения информатике в начальной школе является формирование логического и алгоритмического мышления, воображения, обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

Среди требований, предъявляемых к младшим школьникам, умение активно использовать речевые средства и средства информационно-коммуникационных

технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

Таким образом, современная школа обязана начать работу по формированию у учащихся начальных классов информационной культуры и компьютерной грамотности, специфика организации обучения которым определяется возрастными и психофизиологическими особенностями обучающихся.

Мы считаем, что наилучшим образом эти требования достигаются посредством использования на уроках игровых технологий.

Отметим, что применение игровых технологий оказывает сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формирует многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя, активизирует познавательную деятельность учащихся.

Следовательно, использование в учебном процессе игровых технологий позволяет решать целый комплекс педагогических задач, а в первую очередь, реализовать требования ФГОС НОО, поэтому игры необходимо рассматривать в системе всех форм и методов учебной работы, применяемых в обучении информатике.

В связи с этим особую актуальность приобретает наша исследовательская работа, связанная с возможностями использования игровых технологий на уроках информатики, которые являются частью педагогических технологий и одной из уникальных форм обучения.

В рамках исследования нами была создана система дидактических материалов (конспекты уроков, игры, рекомендации учителям), которая была апробирована на уроках информатики в 3 классе в МБОУ «Камская СОШ» Воткинского района Удмуртской Республики.

В результате апробации мы пришли к следующим выводам:

1. Учащиеся эмоционально положительно реагируют на дидактические игры, а правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, стимулирует умственную деятельность, что помогает учащимся выработать речевые умения и навыки, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

2. Использование игровых технологий мотивирует учащихся на восприятия новых знаний, что активизирует познавательный интерес и формирует компьютерную грамотность.

3. В составе команды каждый учащийся несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся и является одним из приёмов преодоления пассивности.

4. Практически у всех учащихся наблюдается положительная динамика в уровне обученности.

Таким образом, в результате теоретических и эмпирических поисков мы пришли к следующему, что разработка системы дидактических материалов (конспектов уроков, игр, рекомендации учителям) для их использования на уроках информатики в начальной школе, обеспечит возможность повысить уровень внутренней мотивации, что, в свою очередь, позволит повысить успеваемость по предмету, способствовать дальнейшему формированию компьютерной грамотности и информационной культуры.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утверждён приказом Минобрнауки России от 6.10.2009 г. №373; в ред. приказов от 26.11.2010 г. №1241, от 22.09.2011 г. №2357).

2. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 3 класса: в 2 ч. Ч.1 / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова и др. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 126 с.

3. Матвеева Н.В. Информатика. Программа для начальной школы: 2–4 классы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.