

**Майер Светлана Федоровна**

ассистент

**Бордюгова Татьяна Николаевна**

канд. пед. наук, старший преподаватель

Старший преподаватель кафедры ИТиМПИ

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТКИ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ ДЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ С ПОМОЩЬЮ ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЫ UMARALATA**

***Аннотация:** особенности обучения информатике детей в начальной школе предполагает использование элементов игровой деятельности. В статье представлены методические рекомендации создания дидактических игр с целью контроля изученного материала на основе интерактивной среды umaralata. Материалы статьи могут быть полезны специалистам в данной области.*

***Ключевые слова:** интерактивная среда, дидактические игры, начальные классы, самостоятельное закрепление материала.*

В начальных классах информатика не является обязательным предметом федерального набора, поэтому его изучение возможно за счет части, формируемой образовательным учреждением. Однако, изучение информатики в этих классах является необходимым, в связи с тем, что информатика носит межпредметный, интегративный характер, и полученные в процессе обучения умения и навыки могут выступать мощным инструментом организации и проведения проектно-исследовательской, творческой деятельности обучающихся. В возрасте 6–7 лет у ребенка необходимо формировать ответственность к учебе, дисциплинированность и исполнительность, при этом для него важна мотивация и интерес. Удовлетворение запросов и интересов школьников, развитие их склонностей и дарований, поддержание устойчивого интереса к предмету осуществляются в значительной степени через игровые технологии [1]. В связи, с чем организация и проведения уроков по информатике в игровой форме является решением данной проблемы.

В настоящее время значительно возрос интерес к использованию интерактивных сервисов в образовании, которые позволят ученику, как во время занятий, так и дома выполнить задания или получить необходимую консультацию. Организация урока по информатике в игровой форме на основе дидактических игр в большей степени заинтересует ребенка, чем визуальная презентация или видеоролик. Нами разработан цикл дидактических игр для начальной школы, где процесс обучения совместно с учителем ведет сказочный персонаж, посещающий урок с целью контроля пройденного материала. Таким образом, ученик начальных классов в игровой форме проходит контроль, при этом у него есть мотив – выиграть или достичь определенного уровня в игре.

Все игры проецируются на интерактивной доске. Это позволит проводить уроки прямо в кабинетах начальной школы, и детям не придётся ходить по кабинетам. Так же использование игр-онлайн позволит детям самостоятельно закреплять изученный материал в домашних условиях. При разработке дидактической игры с помощью «Umaigra», необходимо следовать следующей инструкции:

1. На главной сайта выбрать Профиль, затем проект под названием «Umaigra». Далее выбрать команду Создать игру, после зарегистрироваться и приступить непосредственно к созданию игры. На следующей вкладке снова выбрать создать игру.

2. Теперь выбираем шаблон «Сядь на поезд» создания игры из готовых шаблонов. Заполнить слева поля. Название «Заколдованный паровоз». Возраст от 7. И нажимаем создать игру.

3. Заполняем поля: название игры «Заколдованный паровоз», возраст 7–10, Содержание и Дидактическую цель.

4. Далее вперед, выбираем нужные языки, в данном случае русский. Выбираем 1 уровень, заполняем поле «Указание для учеников», число упражнений 7. Далее вперед заполняем поля, выбираем время 15 мин.

5. Далее вперед, пропускаем теоретическую часть. Далее готово. Заполняем все остальные незаполненные поля, слева заполняем поле «Автор». Далее нажи-

маем дидактическое содержание. Выбираем создание вопросов, далее либо варианты ответов, либо, правда или ложь. Теперь приступаем к заполнению полей вопросов и ответов.

Так, например, на уроке информатике с темой «Представление информации» для 3 класса можно использовать следующее содержание дидактической интерактивной игры.

Уровень 1. Завтра мы пойдём в театр. Какая это информация?  $3-1=2$ . Какая это информация? Музыка. Какая это информация? Картинки – это какая информация? К какому способу представления информации относятся схемы? В каком способе представления информации производят действия над числами? К звуковому способу представления информации относится?

Уровень 2. Правда ли, что  $5 + 3 = 8$  это числовая информация? Какой информацией является название улицы? Верно ли, что портрет является графической информацией? Верно ли, что устная речь – это числовая информация? Какую информацию мы получаем в галерее?

Уровень 3. Какой информации не бывает в книгах? Какую информацию можно представить и текстом и рисунком? Какую информацию мы видим глазами? Верно ли, что таблица относится к числовому способу представления информации? Какой информацией является таблица умножения?

Дидактическая игра на уроках по информатике с использованием интерактивных сервисов обеспечит формирование навыков работать с информацией, работы с информационными технологиями, умение составлять алгоритм, работать с мультимедийными программами, а также повышается успешность изучения информатики и закрепления учебного материала по учебному предмету.

### ***Список литературы***

1. Патаракин Е.Д. Социальные сервисы Веб 2.0 в помощь учителю / Е.Д. Патаракин. – М: Интуит.ру, 2007. – 64 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iteach.ru/met>

1. Семенов А.Л. Зачем информатика нужна в начальной школе / А.Л. Семенов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-4.html>