

Тимонова Светлана Сергеевна

студентка

Гальцева Оксана Александровна

старший преподаватель

Педагогический институт

ФГАОУ ВО «Белгородский государственный
национальный исследовательский университет»

г. Белгород, Белгородская область

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

НА УРОКЕ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: в данной статье рассмотрены особенности применения игровой технологии на уроках. Перечислены основные функции игровой технологии. Исследована игра как способ повышения интереса учеников к уроку на примере занятий по информатике.

Ключевые слова: игровая технология, игра, ролевая игра, информационная культура.

Современное общество очень требовательно к работе педагога. Родители все чаще задают вопросы: «Почему мой ребенок получил тройку?», «Почему у моего ребенка что-то получается хуже, чем у других?», «Почему вы так много задаете, ведь у детей не один предмет для изучения?» и так далее. Все это говорит об обеспокоенности родителей нагрузками на ребенка в школе. Дети теряют интерес к учению, познанию и этому способствует не только школьная атмосфера, но и настрой родителей. Большую помощь в поддержании того самого интереса может оказать игра на уроке.

Говоря об игре как технологии, можно сказать, что игровая технология – это комплекс форм, методов, способов приёмов обучения и воспитательных средств. Это один из способов влияния на процессы развития, обучения и воспитания ребёнка [3].

Игровая технология выполняет ряд определенных функций:

1. Игра инициирует интеллектуальную работу учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

2. Правильно организованная, с учетом специфического материала, игра, тренирует память, может помочь ученикам выработать речевые умения и навыки.

3. Игра – один из способов преодоления пассивности учащихся.

Одна из ключевых функций игры – разнообразная полезность, и у всякого вида игры своя полезность. Выделяется большое количество функций игры, перечислим наиболее важные:

- 1) социокультурное назначение игры;
- 2) межнациональная коммуникация;
- 3) самореализация человека в игре;
- 4) диагностическая;
- 5) игротерапевтическая;
- 6) коррекционная;
- 7) развлекательная.

Безусловно, в одной игре невозможно совместить все функции, так как игры сами по себе бывают разной направленности.

Многие учителя информатики желают продемонстрировать значимость своего предмета в реальное время. К сожалению, в основном дети расценивают данный урок как возможность поиграть в компьютерные игры, отдохнуть, ведь «мы итак все знаем». Любой преподаватель, в свою очередь, обязан привить ребенку информационную культуру, продемонстрировать современные возможности компьютера. Интерес к исследованию информатики во многом зависит от того, как протекают уроки. Даже на самых хороших уроках элемент обязательности сдерживает становление увлеченности предметом. Вследствие этого, на уроках информатики необходимо как можно обширнее применять нетрадиционные формы [4].

Игровые составляющие, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную работу обучающихся и увеличивают усвоение материала. Использование компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему прогрессивным, осуществлять индивидуализацию обучения, беспристрастно и своевременно проводить контроль и подведение итогов [2].

В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, энергичность ребенка, готовность подключаться к разным видам деятельности, самостоятельности, умение защищать собственную точку зрения, выражать инициативу, отыскивать оптимальное решение в конкретных условиях. Как демонстрирует практика обучения и специальные исследования, ученикам импонируют положительные роли [1].

В заключение, хотелось бы отметить, что игра – не только наслаждение для ребенка. В игре, владея своей ролью, ребенок имеет возможность самореализоваться. При помощи игровых технологий возможно диагностировать пробелы в знаниях учащихся, зафиксировать навыки по применению знаний, усвоенных уже давно. Таким образом, можно смело сказать, что игровая технология играет ведущую роль в развитии ребенка и содействует увеличению внимания к предмету.

Список литературы

1. Гриценко З.А. Применение компьютерных игр в учебном процессе общеобразовательной и профессиональной школы [Текст] / З.А. Гриценко. – М.: Пресс, 2014. – 87 с.
2. Дидактические игры на уроках информатики [Текст]: Кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 2016. – 96 с.
3. Игровые технологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/01/15/igrovye-tehnologii>
4. Использование игровых технологий на уроках информатики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/79/137/89851.php>