

**Пономаренко Мария Владимировна**  
преподаватель  
**ГБОУ ОО СПО «Энгельсский политехникум»**  
**Саратовская область, г.Энгельс**

## **Игровые технологии, применяемые в преподавании спец.предметов по профессии «Мастер по обработке цифровых технологий».**

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и развертывается в игре и как игра.

С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [1].

Игра используется в качестве :

- 1) самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элемент более обширной технологии;
- 3) в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технологии внеклассной работы [2].

На своих уроках я использую такие виды дидактических игр, как сюжетно-ролевые и игры-упражнения.

Имея опыт работы проведения занятий по безкомпьютерному и компьютерному варианту преподавания информатики, хорошие результаты можно достичь, используя игровые методики.

Примерами таких игр служат:

Игра 1. "Построй изображение".

Задание: Даны координаты точек в 2-й системе счисления. Переведите их в 8-ю и постройте изображение.

Учебная задача: закрепление пройденного материала по теме системы счислений.

№ точки	Двоичная		№ точки	Двоичная		№ точки	Двоичная	
	X	Y		X	Y		X	Y
1	011 1	0001	8	0111	0110	15	1111	0100
2	010 1	0011	9	1001	1000	16	10000	0001
3	010 1	0100	10	1011	1000	17	1110	0011
4	001 1	0100	11	1010	0111	18	0110	0011
5	000 1	0101	12	1010	0110	19	0111	0010
6	001 1	0111	13	1110	0101	20	0111	0001
7	010 0	0111	14	10001	0111			

### Игра 2. Деловая игра "Подбор оборудования".

Задание: Представьте, что вы работаете в крупной фирме секретарем. Подберете тип сканера, наиболее подходящий для вашей работы. Ответ обоснуйте.

Учебная задача: контроль знаний по пройденной теме; отработка умения выступать с докладом

### Игра 3. «Создание макета сайта».

Задание: Создать макет образовательного сайта:

сайт образовательного учреждения (техникума), сайт дошкольного учреждения, энциклопедический сайт (электронная энциклопедия), сайт по подготовке к экзаменам, электронные библиотеки.

При этом следует продумать:

основные вкладки, которые будет содержать сайт, вид главной страницы, веб-дизайн сайта, онлайн-тестирование, онлайн-опросы, обратная связь и т.д.

Защита работ проходит в форме презентации.

Учебная задача: закрепление знаний по пройденной теме; отработка умения выступать с докладом.

### Игра 4. «Приобретение устройства».

Задание: Представьте, что вы собираетесь приобрести цифровое устройство (телефон, видеокамеру, планшетный компьютер). На что вы обратите внимание при его покупке? Какие сведения имеют значения?

Информация представляется в виде таблице.

Учебная задача: закрепление знаний по теме «исследование информационных моделей», формирование самостоятельности при изучении материала.

Игра 5 «Вопрос-ответ».

Задание: Разделение студентов на две группы. Первая задает вопросы по тексту, вторая отвечает на них. Соревнование состоит в выборе лучшего ответа и вопроса по тексту. Учитывается также и активность участников команд. На подготовку командам дается 15 минут.

Учебная задача: изучение нового материала на основе направляющего текста, развитие познавательной активности студентов.

Данный вид игры можно применить по таким темам как: «Средства массовой информации в интернете. Сетевые СМИ», «Классификация веб-сайтов и их характеристика», «Принципы лицензирования мультимедийного контента. Лицензионные права».

Кроме того, игровые технологии можно применять и на этапе домашнего задания. Студентам предлагается составить кроссворд, сканворд или чайворд по изучаемой теме, составить родословное дерево своей семьи.

Игровые технологии позволяют раскрывать творческие способности обучающихся; обеспечивать свободный обмен мнениями; организовывать процесс обучения в форме состязания; облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех обучающихся в учебный процесс.

*Список литературы:*

1. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. *Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной.* – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.
2. Шайхетдинова Л.Р. *Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся.* Электронный ресурс – ИД «Первое сентября».