

Федорова Галина Николаевна

преподаватель математики и информатики, стаж работы 34 года, категория высшая
Старооскольский филиал ФГБОУ ВПО «Российский государственный
геологоразведочный университет имени Серго Орджоникидзе»

Из опыта использования игровых технологий в преподавании информатики

Аннотация:

Интерес к изучению информатики во многом зависит от того, как проходят уроки.

Поэтому в преподавании информатики нужно как можно шире применять интерактивные методы обучения, нетрадиционные образовательные технологии, в том числе и игровые.

Автор делится своим опытом работы в этом направлении.

В связи с преимущественным использованием на занятиях активных форм обучения, позволяющих в ходе образовательного процесса решить задачу воспитания творческой личности, готовой к конкуренции, самостоятельной в решении жизненных вопросов, я все чаще прибегаю к использованию интерактивных методов обучения в преподавании информатики. Стараюсь эффективно использовать определенный тип деятельности студентов, связанный с изучением учебного материала в ходе интерактивного занятия.

Многолетняя практика преподавания показывает, что приоритет среди интерактивных методов принадлежит играм. И это вполне объяснимо, ведь игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Без сомнения, игры дополняют традиционные формы и способствуют активизации процесса обучения. В связи с этим хочется вспомнить слова В.А. Сухомлинского: «Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Необходимо отметить, что дисциплина «Информатика» находится в более выгодном положении, нежели другие, так как использование на занятиях компьютера само по себе уже привлекательно для студентов. Однако, в курсе информатики есть и теоретические занятия, где студентам приходится воспринимать «сухую», ненужную, на их взгляд, теорию. Как правило, разнятся и оценки за теорию и практику (они намного выше за работу на компьютере).

Уверена, что даже у самых слабых студентов можно вызвать интерес к предмету, используя на занятиях занимательный материал. А особенно интересны им игровые уроки. В процессе игры можно выработать у студентов умение сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание и стремление к знаниям. Увлечшись,

человек и не замечает, что учится - он познает, запоминает новое, ориентируется в необычной ситуации. Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие.

Каждому преподавателю, решившему включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава студентов следует ее применять; как увязать игру с другими способами обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной учебной теме; как подобрать игру, решающую определенные учебные задачи на каждом этапе занятия.

Нужно четко помнить, что игра обязательно должна быть дидактической, т. е. подчиненной тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на занятии. И это независимо от временных рамок, которые она занимает (фрагмент или целый урок).

Какова же актуальность применения игровых технологий на занятиях информатики?

Игровые формы обучения создают на занятиях возможности эффективной организации взаимодействия преподавателя и студента, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса; в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности. В процессе игр студенты приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира. Игра развивает наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки. В ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды, как собственный.

Я думаю, что каждому преподавателю (в том числе и информатики) приходится задумываться над тем, как вызвать интерес к изучению дисциплины, поддержать его и обеспечить активную деятельность на уроке. В связи с этим становится актуальным применение нестандартных форм и методов обучения, например: дидактические игры; экскурсии в историю предмета; практикумы; нестандартные уроки.

Необходимо помнить и о том, что в метод обучения игра превращается при условиях: наполнения технологии определенным содержанием; придания содержанию

дидактического смысла; наличия мотивации обучаемых; установления дидактических связей с другими методами обучения. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра используется в качестве: самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент более обширной технологии; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технологии внеклассной работы. Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения

Опыт использования игровых технологий показывает, что их применение способствует достижению следующих целей: активизации мыслительной деятельности, развитию познавательных способностей; развитию логического мышления; углублению знаний по информатике; восприятию межпредметных связей; сплочению коллектива, формированию деловых взаимоотношений; развитию индивидуальности и коммуникативных способностей.

На своих занятиях я использую следующие виды игровых технологий, развивающих интеллект, познавательную активность студента: уроки-игры (урок-путешествие, урок-экскурсия); отгадывание ребусов, кроссвордов, решение занимательных задач; строительные, трудовые, технические, конструкторские; игры-упражнения, игры-тренинги, КВН. Считаю, что основная цель игры - поднять интерес студентов к учебе, и тем самым повысить эффективность обучения.

Несомненно, прежде, чем начать использовать игровые формы занятий, нужно учесть некоторые требования: игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей; нужно предусмотреть более легкие варианты игры; игры должны разрабатываться с учетом предмета и его материала. Дидактические игры можно проводить не только в начале занятия, чтобы привлечь внимание детей и подготовить их к усвоению последующего материала, но и в середине занятия, а также в конце занятия, подводя итог.

Каковы основные требования к игре и условиям её проведения?

1). Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать

к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности студентов-характер, темперамент.

2). Требования социально-психологического характера подразумевают создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально - психологическая готовность студентов к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

3). Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Преподаватель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход. Участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д..

В учебной практике я применяю дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые игры, к которым применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого - создать условия для саморазвития личности студента. При этом ситуационные, ролевые и деловые игры объединяет то, что они личностно ориентированы. Выигрывает та личность, которая была более оригинальна, сумела представить себя в новой роли, убедила большинство в правоте своих воззрений.

По сущностной игровой основе выделяют (классифицируют) игры так: игры с правилами; ролевые игры; комплексные игровые системы (КВН). Важна и классификация по структурным элементам занятия, в зависимости от дидактических целей игры: игры для изучения нового материала; игры для закрепления; игры для проверки знаний; обобщающие игры; релаксационные игры - паузы.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые. Источником возникновения и внедрения подобных приведенным и других игр является наличие и возможность функционирования их: в технологии одного отдельно взятого занятия; в структуре ряда занятий по одной, отдельно взятой теме; в структуре всего курса дисциплины.

Игры, как элемент системы занятий существуют в определенных условиях, которые воздействуют на них и они в свою очередь активно воздействуют на условия, в которых действуют, также они активно взаимодействуют с традиционными методами проведения занятий. При этом система развивается, расширяются её границы.

Предварительная подготовка студентов к игре. Задача преподавателя заключается в том, чтобы все студенты понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но преподавателю надо больше доверять студентам, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность. Этап подготовки непосредственно перед игрой должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

Этап введение в игру также состоит из нескольких частей:

- 1) Предложение игры. Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: « Название игры» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра:». Этого достаточно.
- 2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.
- 3) Выбор участников игры. Участников преподаватель может сам выбирать, потому что студенты могут обидеться. Преподаватель может предложить головоломку. Кто быстрее решить, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву «А», те, у кого день рождения в январе или студенты с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. Для преподавателя важно включить каждого в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

Ход игры условно разбивается на три части: начало игры, развитие и заключение.

- 1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»:
- 2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Преподавателю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет студентам. Для того, чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у студентов появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

При организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах студенты теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, преподаватель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру.

Этап подведения итогов игры (оценка и поощрение студентов) включает в себя как дидактический результат (что нового узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы группа не перессорилась, преподаватель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в студенческом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина преподавателя. Чтобы избежать этих проблем, необходимо: перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов; со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест; отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

Этап анализа игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния). Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором студенты совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. Несмотря на то, что преподаватель сам чувствует настроение группы, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Преподавателю важно понимать каждого студента, чтобы

сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства преподавателя.

Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные студенты могут получить оценку не за знание, а за артистизм. Однако, не смотря на все тщательность разработки и подготовки преподавателя к занятиям с использованием игровых технологий, все ж существуют следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

- во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени (особенно у преподавателей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что студенты не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;
- во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;
- в-третьих, после проведения игр бывает трудно восстановить дисциплину в группе, на что жалуются преподаватели, к которым приходят студенты на следующую пару;
- в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между студентами, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить преподаватели, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между студентами вне игры.

В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед преподавателем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д. Многолетний опыт работы в этом направлении позволяет сделать следующие выводы: 1) игра должна включаться в том или ином виде в каждое занятие по информатике; 2) использование игры на занятиях – обязательное средство создания ситуации общения; 3) выбор игры зависит от того, каких результатов хочет добиться педагог; 4) проведение игр на занятиях по информатике позволяет реализовать воспитательные цели обучения. Одна из задач преподавателя - научить культуре игры и культуре поведения вообще; 5) разработка и внедрение игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения на разных этапах обучения информатике; 6) игры являются ценным средством воспитания умственной активности студентов, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.

В процессе преподавания дисциплины я использую самые разнообразные игры: дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые. При этом хочу отметить, что наиболее часто я обращаюсь к деловым играм, так как моделирование различных ситуаций позволяет решать задачи, связанные с будущей специальностью студентов.

Деловые игры помогают приблизить учебный процесс к реальной жизни. Но это возможно при условии, если эти игры моделируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Эффект от обучения по методу деловых игр усиливается также за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц. Моя практика использования деловых игр в преподавании показывает, что студенты с интересом занимаются, проявляют самостоятельность, творческое мышление, учатся эффективно решать конкретные задачи. При этом обучение тесно связано с производством, знания усваиваются легко и просто. Вырабатываются определенные практические навыки, устанавливаются межличностные отношения, что способствует нравственному совершенствованию студентов.

Результаты исследований показывают, что использование деловых игр на занятиях позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых тем время на 30-50 % при большем эффекте усвоения учебного материала. Процесс обучения становится более творческим, увлекательным. Активность студентов в деловых играх проявляется так ярко, что носит настолько продолжительный характер, что можно сказать даже о вынужденной активности, подразумевая, что сама обстановка деловой игры заставляет ее участников быть активными.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания преподавателем функций и классификации педагогических игр. Используя классификацию игр в зависимости от дидактических целей игры, можно подобрать упражнения для каждого этапа урока.

1 этап. Мотивация знаний – это подготовительный этап, когда возникает момент создания положительного эмоционального настроения на усвоение учебного материала. Преподаватель вместе со студентами ставит цели урока и обязательно их анализирует,

чтобы определить конечный результат урока для каждого его участника. На данном этапе урока студенты становятся не объектами, а субъектами обучения, активными его участниками. Через создание проблемной ситуации педагог определяет цели урока. Это произойдет не сразу и не вдруг, но сразу же пойдет опора не на память, а на мышление студентов. И методы обучения: частично - поисковые, и деятельность студентов: - продуктивная. Здесь можно использовать следующие игры:

Игра «Кто быстрее».

Группа делится на 2 команды. Во время повторения или обобщения темы «Устройства ЭВМ» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу. Вызываются 2 ученика, на каждый шаг они должны назвать устройства ввода или устройства вывода.

Еще пример этой игры: во время повторения темы «Кодирование информации» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу:

Декодируй слова с помощью кода Цезаря.	
НЬЦЭ	
БИВФЛБ	
БМХБГЙУ	
ЛМБТТ	
УЁЛТУ	

Игра «Шутка наборщика»

При наборе слов наборщик решил пошутить, все согласные он вставил, а гласные пропустил. Найди неизвестные буквы по теме, например, «Память компьютера»:

2 этап. Актуализация знаний - это перенос уже имеющихся знаний в новую ситуацию относительно содержания темы и целей занятия через постановку проблемных задач. Студенты должны суметь применить знания, а не воспроизвести их. Таким образом, на занятии идет процесс повторения, но на уровне мышления, а не памяти. Рассмотрим цели процесса актуализации знаний: активизация личностного опыта каждого и использование его в обучении, формирование представления об изучаемых объектах, формирование у студента заинтересованности в усвоении изучаемого материала. Результатом данного этапа урока явится образ изучаемого объекта (в виде словесного описания, изображения и т. п.). Чтобы получить обратную связь, преподаватель формулирует задания, которые выполняют все студенты (например: расскажите друг другу, запишите в виде вывода в тетради, составьте схему, изобразите ...). На данном этапе можно предложить такие игры:

Игра «Кто больше?»

При изучении темы «Информация и информационные процессы» студентам предлагается заполнить таблицу:

Профессии	Информационные процессы

При изучении темы «Применение ЭВМ» нужно записать сферы производства, где используются компьютеры, можно провести эту игру устно, каждый ряд называет по очереди сферу производства.

Игра «Найди ошибку».

Преподаватель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок, выигрывает. Также можно облечь в данную форму тестовые задания, но студенты должны отвечать на вопросы только «да» и «нет».

Вопросы по теме «Программное обеспечение»:

Текстовый процессор производит вычисление.

В графическом редакторе можно построить окружность.

Операционная система - специальная программа для вставки символов.

Архиватор может найти зараженную вирусом программу.

Калькулятор выполняет арифметические вычисления в двоичной системе.

В текстовом редакторе Блокнот можно вставить таблицу.

Электронные таблицы выполняют построение диаграмм.

Лексическая игра.

Преподаватель читает словосочетания, а студенты должны угадать, о какой части компьютера идет речь:

Энергозависим, как...

Жесткий, как...

Намагничен, как...

Сверхоперативный, как...

Глобальный, как...

Региональный, как...

Манипулируемый, как...

Монохромный, как...

3 этап. Формирования новых знаний. Цель - формирование знаний на уровне

осмысления сущности понятий. Если мы определяем цели изучения нового материала через термин «формировать ...», то мы уже создаем ситуацию на уроке субъект — объектных отношений преподавателя со студентами. Формулируя цели урока как «организацию условий формирования ...», мы создаем условия для развития субъект — объектных отношений. Результатом данного этапа урока будут основные характеристики изучаемых явлений, а выразить результаты можно через формулирование определения понятия самими студентами, таблицу, схему, модель и т. д.

В практической части занятия задача преподавателя: создание условий формирования умения применить теоретические знания на практике, используя дифференцированный подход к студентам. 1 уровень применения знаний действие по алгоритму. 2 уровень действие в измененной ситуации. 3 уровень - действие в новой ситуации. На данном этапе можно использовать игру при работе с лекционным материалом.

Игра «Вопрос-ответ»

Перед вами текст. Быстро и внимательно прочитайте его. Теперь разделимся на две команды. Пусть левая команда будет задавать вопросы, правая - отвечать. Соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по учебному тексту. Будут учитываться активность участников команд в конечно, количество и глубина заданных вопросов и качество ответов, также юмор, оригинальность, находчивость.

Команды, еще раз внимательно прочитайте текст. Теперь за 1- 2 минуты левая команда придумает свои занимательные вопросы (можно кратко записать), правая - обсудит текст, выделит в нем главное, чтобы оценить качество задаваемых вопросов. Пожалуйста, готовьтесь к турниру.

Пожалуйста, правая команда, задавайте вопросы своим противникам, а левая команда постарается ответить. Начали!

Итак, давайте оценим проведенную игру. Ведущий, определите победителей.

Законспектируйте текст, отразив основные понятия

Игра «Существительные»

Перед вами учебный текст. Внимание! Прочитаем его. Мы сейчас будем пересказывать текст коллективно. Слева направо, по порядку, вы будете говорить существительное, которое наиболее точно соответствует данному абзацу. Причём последующий называет существительное, произнесённое перед ним игроками, и далее добавляет своё. Таким образом, мы должны воспроизвести учебный текст существительными, его основную идею.

4 этап. Закрепление знаний. На данном этапе закрепить знания студентов,

необходимые для самостоятельной работы, добиться понимания правильного использования полученных алгоритмов для решения частных задач, контроль и корректировка различными способами выполнения заданий. Условиями достижения положительных результатов являются использование нескольких однотипных заданий, выполнение которых непродолжительно по времени и направлено на выявление особо значимых знаний и умений для последующей самостоятельной деятельности студентов, рациональное местонахождение преподавателя для того, чтобы одновременно видеть и контролировать действия всех студентов, сидящих за компьютерами, умение оказать экстренную помощь, не снижая темпа работы всей группы.

Игра «Цепочка»

Группа делится на команды. Для каждой команды преподаватель записывает число в 2-ой, 8-ой или 16-ой системе счисления. Студенты должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию.

Игра «Разгадай слово»

На доске заготовлены примеры перевода единиц измерения информации и несколько ответов. Решив примеры, студенты должны прочитать закодированное слово.

$$0,5 \text{ Кб} = \underline{\quad} \text{ Б}$$

$$1,2 \text{ Мб} = \underline{\quad} \text{ Кб}$$

$$0,3 \text{ Гб} = \underline{\quad} \text{ Мб}$$

$$1024 \text{ Мб} = \underline{\quad} \text{ Гб}$$

$$2700 \text{ Кб} = \underline{\quad} \text{ Мб}$$

$$3600 \text{ Б} = \underline{\quad} \text{ Кб}$$

$$\text{K}=1228,8 \text{ Кб}; \text{A}=307,2\text{Мб}; \text{C}=512 \text{ Б}; \text{P}=3,51\text{Кб}; \text{E}=2,63\text{Мб}; \text{H}= 1\text{Гб}$$

5 этап. Процесс обобщения и оценивания ответов студентов. Это создание ситуации общения, позволяющее каждому студенту проявить свою самостоятельность, инициативу к способам работы по изучению темы, т.е. это момент урока, где каждый может выразить свое отношение к нему. Это определение проблем по усвоению изучаемого материала (выявление трудностей). Это сравнение достижений студентов с целями занятия. Это самооценка заинтересованности студента по усвоению материала. Преподаватель видит конечный результат деятельности каждого на уроке через задания, которые позволяют «материализовать» представления, полученные на уроке в виде схемы, таблицы, графика, правила, определения и т.д.

6 этап. Итог занятия. Во время оценивания идет процесс материализации ответов студентов. За что ставим оценку «3»? «Я знаю...», то есть за воспроизводство изученного. За что- «4»? «Я знаю и понимаю, что говорю, привожу примеры...». За что-

«5»? « Я знаю, понимаю, привожу примеры, могу применить в другой ситуации...».

Иногда на данном этапе целесообразно акцентировать внимание на основных понятиях или основной мысли пройденного материала.

Игра «Поле чудес».

Разгадайте основные понятия, которые изучались сегодня на уроке по теме «Глобальная сеть». На доске отображены только гласные буквы данных слов.

_Е_Е_

__О_АЙ_Е_

_О_Е_

__О_О_О_.

Конечно же, я использую игры и во внеурочной деятельности, проводя в этой форме внеклассные мероприятия, например: «Информатику учили», «КВН по информатике», «Информационный бой», «Компьютерный калейдоскоп», «Сто к одному по информатике», «Информационная карусель», «Безопасный Интернет», «Битики и байтики», «ИКТ и человек», «Знатоки информатики», «Компьютер и здоровье».

Уверена, что успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую преподаватель создает на занятии в группе. Опыт использования игр в преподавании информатики позволяет сделать следующие выводы:

1. Игра способствует развитию познавательной активности студентов при изучении информатики.
2. Использование игры на занятиях позволяет формировать и развивать у обучающихся навыки и умения находить необходимую информацию.
3. Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, умениями и навыками, способствует их актуализации.
4. Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия.

Интерес к изучению информатики во многом зависит от того, как проходят уроки. Поэтому на занятиях информатики нужно как можно шире применять нетрадиционные образовательные технологии, в том числе и игровые.