

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБОБЩЕНИЯ И СИСТЕМАТИЗАЦИИ ЗНАНИЙ ПО ОСНОВНЫМ ТЕМАМ ИНФОРМАТИКИ И ИКТ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Копыток Виктория Олеговна
учитель математики и информатики,
МБОУ «Средняя школа № 50 города Макеевки», г. Макеевка, ДНР
e-mail: vika.kopytok97@mail.ru

Актуальность выбранной темы исследования обусловлена следующими факторами. Люди современного общества живут в мире, где во всех сферах используются компьютерные устройства и информационные технологии. Умение использовать их стало необходимостью. Молодое поколение с энтузиазмом применяет средства связи, интернет, интерактивное оборудование для развлечений во время своего досуга. В связи с повсеместной информатизацией новому поколению приходится учиться использовать компьютерные технологии не только для отдыха и развлечений. Поэтому общество выдвигает соответствующие требования к общеучебным умениям выпускников школ: грамотно использовать программное обеспечение, ориентироваться в «море» информации, выделять главное из этого потока, осваивать и использовать вновь введенные ресурсы.

Также в условиях социально-экономических изменений востребованной стала личность, способная критически мыслить, обладать рядом таких качеств, как образованность, социальная активность, наблюдательность, коммуникабельность, способность к сотрудничеству, сообразительность, инициативность, креативность. Понятно, что такая личность может сформироваться в соответствующей среде. К сожалению, в современных школах учебно-познавательная деятельность не всегда направлена на развитие таких качеств у обучающихся. Поэтому важно построение такого учебного процесса в сфере образования, который отвечал бы течению времени. На решение этих вопросов ориентированы и вновь принятые нормативные документы Донецкой Народной Республики.

Государственные образовательные стандарты среднего образования предъявляют качественно новые требования к предмету «Информатика и ИКТ». Изменилось место предмета в системе школьных дисциплин. Предмет «Информатика и ИКТ» сегодня – это центр и средство реализации изучения всех школьных программ.

Предмет «Информатика и ИКТ» дает возможность ученику применять компьютер в учебно-познавательной деятельности, формировать основы алгоритмического и логического мышления, вводить обучаемого в мир современных информационных технологий, давать ему возможность стать полноправным членом мирового цифрового общества.

Таким образом, программы информатизации в нашей стране оказывают положительное воздействие на повышение качества работы сферы образования, не оставляя педагогам выбора перед необходимостью освоением новейших технологий для улучшения учебно-воспитательного процесса.

Информатика является такой учебной дисциплиной, в рамках которой можно решать существующие проблемы, развивать навыки самообразования, самостоятельности, самооценки и творческого неординарного подхода при решении поставленных задач. На уроках осуществляется демонстрация межпредметных связей и вырабатывается умение работать с разными видами информации и информационными продуктами, а также программным и аппаратным обеспечением. В тоже время, как показывает практика, существует ряд трудностей при преподавании данного предмета, внимание в результате организации проектной деятельности уделяется конечному результату.

В научно-практической разработке авторов Е. А. Авраменко [0], Л. М. Дергачевой [3], А. Ю. Уварова [6], О. Ю. Заславской [5] раскрывается тема создания мотивирующих интерактивных сред в образовании, применение электронных средств, проектных технологий, дидактических игр в процессе обучения информатике. В области теории и методики информатизации образования изучались работы М. П. Кузнецова [6] и др.

В педагогике дидактические игры рассматриваются как средство обучения и воспитания. Такие игры, используемые в учебном процессе, не считаются забавой, и не рассматриваются как деятельность, доставляющую «удовольствие ради удовольствия».

Дидактическая игра считается видом преобразующей творческой деятельности находящейся в тесной связи с другими видами учебной работы. В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе игры дети в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этом, за счет того, что усиливается мотивация к учению.

В качестве дидактической игры в виде интеллектуального конкурса на этапе обобщения и систематизации знаний на уроке информатики для учащихся 8 класса можно предложить следующую игру.

Ход игры

Первый конкур – Приветствие команд (5 баллов)

Команды представляются, сообщают свое название, девиз, показывают эмблему. Жюри выставляет оценки и подводит итоги.

Следующий, второй конкурс – Блиц-опрос (Каждый правильный ответ – 1 балл).

Каждой команде по очереди учитель задает вопрос; ответ должны обсуждать все участники команды, отвечает капитан. Начинает команда с наибольшим количеством баллов, если команда не знает ответ, то данный вопрос переходит другой команде. За нарушение дисциплины, учитель вычитает баллы (рис. 1).

1. Назовите устройство, которое позволяет пользователю вводить информацию в ПК.
2. Назовите совокупность устройств, которые используются для хранения информации.
3. Назовите устройство, которое предназначено для вывода символьной информации на бумагу.
4. Электронный блок, либо интегральная схема (микропроцессор), исполняющая машинные инструкции (код программ), главная часть аппаратного обеспечения компьютера или программируемого логического контроллера – это...
5. Назовите программу, которая играет роль связующего звена, между подключенным к компьютеру устройством и операционной системой.
6. Назовите совокупность программ, которые хранятся на всех устройствах долговременной памяти ПК.
7. Назовите наименьшую единицу памяти.
8. Назовите совокупность файлов на диске и взаимосвязей между ними.

Рисунок 1 – Примера вопросов конкурса

Затем жюри выставляет оценки и подводит итоги.

Следующий конкурс – «Сотворим необыкновенный компьютер» (5 баллов). От каждой команды приглашаются по одному участнику. Задание выполняется за компьютером в графическом редакторе Paint – изобразить и представить компьютер будущего. Члены команды могут, выдвигать свои идеи, помогать словом, не нарушая при этом дисциплину, подходить к участнику за компьютером нельзя. После завершения конкурса, капитаны представляют свои работы.

Жюри выставляет оценки и подводит итоги.

3 конкурс – «Синонимизатор» (За каждый правильный ответ – 1 балл). Командам предстоит подобрать к слову синоним, обсуждают все участники команды, отвечает капитан.

Например, для каждого слова назовите синоним: – Гибкий магнитный диск – ... дискета – Дисплей – ... монитор – Лазерный диск – ... CD-ROM – ЭВМ – ... ПК – Печатающее устройство – ... принтер – Винчестер – ... жесткий магнитный диск.

4 конкурс – «Великие мудрецы» (Правильный ответ – 1 балл). Командам называются программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Необходимо отгадать, как они звучат в оригинале. Команды отвечают по очереди. Например: Компьютер – лучший друг (Книга – лучший друг). Примеры зашифрованных пословиц и поговорок представлены на рисунке 2.

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. (Скажи мне, кто твой друг, я скажу кто ты)
2. По ноутбуку встречают, по уму провожают. (По одежке встречают, по уму провожают)
3. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. (Дареному коню в зубы не смотрят)
4. Всякий кабель свое гнездо любит. (Всякая птица свое гнездо любит)
5. Утопающий за F1 хватается. (Утопающий за соломинку хватается)
6. Бит байт бережет. (Копейка рубль бережет)
7. Проводник до файла доведет. (Язык до Киева доведет)
8. Не имя красит файл, а файл — имя. (Не имя красит человека, а человек — имя)
9. С больной дискеты на здоровый винчестер. (С большой головы на здоровую)
10. Первая программа комом. (Первый блин комом)
11. Вирус не грянет — пользователь не перекрестится. (Гром не грянет — мужик не перекрестится)
12. Программист программиста видит издалека (Рыбак рыбака видит издалека)

Рисунок 2 – Зашифрованные пословицы и поговорки

Подводя итоги исследования, можно сказать, что играть любят все. Любая игра только внешне кажется беззаботной и лёгкой. А на самом деле она требует, чтобы играющий отдал максимум своей энергии, ума и выдержки, а от учителя большой подготовки.

Но игра – не самоцель. Игру нельзя использовать как отдельный и самостоятельный элемент урока. Включение её в урок должно быть оправданным, ненавязчивым и плавным. Дидактическая игра применима ко всем типам урока, кроме того, учитель имеет неограниченный выбор при определении темы урока, на котором будет проводиться игра.

Литература

1. Авраменко Е. А. Проектная деятельность на уроках информатики и информационных технологий [Электронный ресурс] / Е. А. Авраменко. – URL : http://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_1_2.htm. – Заглавие с экрана. – Дата обращения 08.12.2021.
2. Босова Л. Л. Информатика. 5-6 классы : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 2-е изд., перераб. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 384 с.
3. Дергачева Л. М. Методические аспекты использования учителем дидактических игр на уроках информатики : метод. разработка / Л. М. Дергачева. – Троицк, 2004 – 42 с.
4. Зайцев В. С. Современные педагогические технологии : учебное пособие в 2-х книгах. / В. С. Зайцев. – Книга 1. – Челябинск: ЧГПУ, 2012. – 411 с.
5. Заславская О. Ю. Формирование дидактических целей для учащихся на уроках информатики. / О. Ю. Заславская, И. В. Левченко // Вестник российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». – 2011. – № 2. – С. 29-36.
6. Захарова Т. Б. Развитие школьной информатики в современных условиях / Т. Б. Захарова // Международная научно-практическая интернет-конференция «Актуальные проблемы методики обучения информатике в современной школе». – Москва : МПГУ. – 2016. – С. 23-25