**Методический семинар**

**на тему:**

**«Игровые технологии в преподавании информатики».**

Учитель информатики

Поздеева Елена Николаевна

**Введение**

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

*В.А. Сухомлинский*

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра. Очевидно, что обучение любому пред­мету в школе должно быть организовано таким образом, чтобы ученикам было интересно на уроках, чтобы они сами *стремились* получать новые знания и учителю не приходилось бы *заставлять* их усваивать учебный материал. Пред­мет «Информатика», с одной стороны, на­ходится в более выгодном положении, нежели другие школьные предметы, так как использование на уроках компью­тера само по себе уже привлекательно для ребят. Но, с другой стороны, многие уче­ники связывают компьютер исключи­тельно с играми, а детей нужно научить использовать компьютер не только для игровых целей, но и для рабочих. Кроме того, даже на уроках информатики уче­никам приходится воспринимать «сухую», ненужную, на их взгляд, теорию.

Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы, но самым привлекательным для детей является занимательность. Даже у самых слабых учеников можно вызвать интерес к предмету, используя на уроках занимательный материал. А особенно интересны детям игровые уроки. В процессе игры можно выработать у детей умение сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание и стремление к знаниям. Увлекшись, ребенок и не замечает, что учится — он познает, запоминает новое, ориентируется в необычной ситуации.

***Проблема –*** потребность в быстром и эффективном овладении информатикой и игровыми технологиями, способствующими развитию познавательного интереса учащегося в процессе изучения предмета информатики.

***Цель* –** совершенствование методики преподавания предмета «Информатика», повышение уровня познавательной деятельности учащихся школы, разработка методических рекомендаций по применению игровых технологий на уроках информатики.

***Задачи:***

* развивать интерес учащихся к урокам информатики;
* изучить существующие в практике обучения информатике виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;
* предложить ряд игр, которые учитель может использовать на различных этапах урока информатики.

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

**Роль и значение игры в учебном процессе**

***Прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс необходимо определить:***

* какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии;
* для какого состава учеников 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 урока.

В современной школе на уроках информатики широко используются игровые технологии. Играть можно целый урок или использовать игровые фрагменты на уроках, но игра не должна проводиться только ради развлечения детей. Она обязательно должна быть дидактической, т. е. подчиненной тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке.

***Актуальность применения игровых технологий на уроках информатики:***

1. игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;
2. в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
3. в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;
4. игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;
5. 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.

Игра является главной сферой общения детей. В ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Увеличение умственной нагрузки на уроках информатики заставляет задуматься над тем, как вызвать интерес к изучению информатики, поддержать его и обеспечить активную деятельность на уроке.

В связи с этим становится актуальным применение нестандартных форм и методов обучения. К ним относятся:

* дидактические игры;
* экскурсии в историю предмета;
* практикумы;
* нестандартные уроки.

***Основная цель игры*** *- поднять интерес учащихся к учебе, и тем самым повысить эффективность обучения.*

**Виды игровых технологий, используемые на уроке информатика.**

**Существует несколько видов игровых технологий, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.**

* уроки-игры (урок-путешествие, урок-экскурсия);
* отгадывание ребусов, кроссвордов, решение занимательных задач;
* строительные, трудовые, технические, конструкторские;
* игры-упражнения, игры-тренинги.

**Игровые технологии способствуют 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.

**Требования к игровым формам занятий:**

* игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей детей;
* нужно предусмотреть более легкие варианты игры;
* математические игры должны разрабатываться с учетом предмета и его материала.

Дидактические игры можно проводить не только в начале урока, чтобы привлечь внимание детей и подготовить их к усвоению последующего материала, но и в середине урока, а также в конце урока, подводя итог.

**Игры для разных этапов урока**

*Мотивация знаний* – это подготовительный этап, когда возникает момент создания положительного эмоционального настроя на усвоение учебного материала.

Здесь можно использовать следующую игру:

Подвижная игра «Кто быстрее»

Класс делится на 2 команды. 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. | |
| НЬЩЭ  БИВФЛБ  БМХБГЙУ  ЛМБТТ  УЁЛТУ | МЫШЬ  АЗБУКА  АЛФАВИТ  КЛАСС  ТЕКСТ |

*Актуализация знаний* - это перенос уже имеющихся знаний в новую ситуацию относительно содержания темы и целей урока через постановку проблемных задач. На данном этапе можно предложить игру:

«Кто больше?»

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

|  |  |
| --- | --- |
| Профессии | Информационные процессы |
|  |  |

*Формирования новых знаний.* Цель - формирование знаний на уровне осмысления сущности понятий. Если определять цели изучения нового материала через термин «формировать …», то создаётся ситуация на уроке субъект - объектных отношений учителя с учениками.

В практической части урока задача учителя: создание условий формирования умения применить теоретические знания на практике, используя дифференцированный подход к учащимся. 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 книгой.

**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.

*Закрепление знаний.* На данном этапе закрепить знания учащихся, необходимые для самостоятельной работы.

**Игра «Цепочка».** Класс делится на команды. Для каждой команды учитель записывает число в 2-ой, 8-ой или 16-ой системе счисления. Учащиеся должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию.

2-я 8-я

1001 57

1010 60

1011 61

*Итог урока.* Во время оценивания идет процесс материализации ответов учащихся. За что ставим оценку «3»? «Я знаю…», то есть за воспроизводство изученного. За что ставим оценку «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

**Заключение**

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

1. Игра способствует развитию познавательной активности учащихся 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 уроках информатики нужно как можно шире применять нетрадиционные образовательные технологии.

***“Посредственный учитель излагает.***

***Хороший учитель объясняет.***

***Выдающийся учитель показывает.***

***Великий учитель вдохновляет”***

***Уильяма Уорда***

**Литература**

1. Бабанский Ю. Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. - М., Просвещение, 1985. - 208 с.

2. Волков И.П. Педагогические технологии. - М., Просвещение ,1990. -381 с.

3. Выбор методов обучения в средней школе./Под ред. Ю.К. Бабанского. - М., Педагогика, 1981. - 176 с.

4. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс]/ - С.Х. Усманова//Интернет и образование. - 2008.-Т.2008,№2.-Режим доступа:openclass/io/2/igrovye, свободный. - Загл. с экрана.

5. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельноси учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок» .-Режим доступа:festival.1september/articles/522077, свободный.- Загл. с экрана.

6. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. - М., ЮНИТИ, 1994. - 194 с.