

Дидактическая игра «Брейн-ринг» по теме «Хранение и обработка информации в базах данных»

Симдянкина Елена Константиновна

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема
студент*

Баженов Руслан Иванович

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема
к.п.н, доцент, зав. кафедрой информационных систем, математики и
правовой информатики*

Аннотация

В статье представлены требования, предъявляемые к дидактической игре, приведен пример разработки дидактической игры «Брейн-ринг» по информатике для 9 класса по теме «Хранение и обработка информации в базах данных»

Ключевые слова: дидактическая игра, база данных, брейн-ринг.

Didactic game «Brain-ring» on the topic: «Storage and processing of information in databases»

Simdyankina Elena Konstantinovna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
student*

Bazhenov Ruslan Ivanovich

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department
of Information Systems, Mathematics and Legal Informatics*

Abstract

The article presents the requirements for the didactic game, an example of the development of the didactic game «Brain Ring» for computer science for grade 9 on the topic «Storage and processing of information in databases».

Keywords: didactic game, database, brain-ring.

В основе Федеральных государственных образовательных стандартов общего образования лежит системно-деятельностный подход, который делает необходимым увеличивать практическую составляющую учебного процесса. Особое внимание обращается на контроль и оценку знаний, что заставляет педагога переходить от традиционных методов проверки знаний к продуктивным творческим методам.

Исходя из этого, стало необходимым проведение таких диагностических работ, которые требуют от обучающихся не только познавательных, но и коммуникативных и регулятивных навыков [1, 2]. Учителю в полной мере предоставлена возможность использования любых форм и средств контроля деятельности учащихся, это дает огромное пространство для творческого подхода к обучению. Одной из таких форм организации контроля деятельности выступают дидактические игры.

Использование дидактических игр на уроках актуально, потому что в настоящее время интерес учащихся к традиционным методам обучения существенно падает, т.к. они делают урок стереотипным и скучным.

Именно дидактические игры благодаря своим свойствам заинтересовывают обучающихся, делает процесс восприятия и рефлексии информации более интересным. При их разумном использовании эффективно активизируется учебная деятельность школьников, повышается качество их знаний.

В ходе дидактической игры цели обучения достигаются с помощью и путем решения игровых задач. Учитель, выполняя роль ведущего игры, руководит учебно-познавательной деятельностью учащихся и связывает ее с положительным мотивационным и эмоциональным фоном, с увлеченностью соревнования.

В процессе игры решается педагогическая цель, связанная с определенной темой учебной программы. Но в дидактической игре учебная цель не ставится напрямую, а представляется в виде игровой задачи.

При реализации игрового метода учебная деятельность школьников подчиняется правилам игры, учебный материал представлен в виде средства игры, в учебную деятельность вводится соревновательный элемент успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом [3].

Специфика дидактических игр состоит, прежде всего, в наличии устойчивой структуры: игрового замысла, действий, правил, познавательного содержания. Их особенностью является наличие обучающего компонента, познавательного содержания, связанного напрямую с учебным предметом, на котором проводится игра.

У каждой дидактической игры имеются определенные правила, определяющие порядок действий и поведение школьников в процессе, способствующие созданию рабочей обстановки. Исходя из этого правила должны разрабатываться в соответствии с целью урока и индивидуальными возможностями учащихся.

Правила должны быть простыми, четко сформулированными, а содержание предлагаемого материала доступным для понимания учеников. Иначе игра не вызовет интерес и будет проведена формально.

Помимо этого, дидактические игры воспитывают умение управлять своим поведением.

При проведении игры, которая связана с соревнованием команд, необходимо должным образом обеспечить контроль её результатов. Учёт результатов должен быть открытым, ясным и справедливым [4].

Проводя игру, учитель обязан следить за сохранением интереса учащихся к игре, для того чтобы поддерживался эмоциональный фон. Все учащиеся должны активно участвовать в процессе игры, иначе у них снижается интерес, и игра получается не эффективной [3].

У дидактической игр имеются две цели: первая – обучающая, преследуемая учителем, вторая – игровая, ради которой действует школьник. Необходимо наличие условия взаимодополнение этих двух целей для обеспечения усвоения программного материала.

Необходимо, чтобы игра была не просто занимательной, а совмещенной с напряженным, серьезным умственным трудом. Исходя из этого выделяются определенные требования, предъявляемые к дидактической игре:

- Соответствие игры теме и цели урока;
- Углубление, расширение и закрепление знаний обучающихся, развитие умственных способностей, интереса и занимательности;
- Соответствие возрастным особенностям учащихся;
- Воспитание упорства и целеустремленности в достижении цели;
- Воспитание умения работать в команде и взаимовыручки [5].

Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» отлично подходит для учащихся основной и средней школы. Она включает в себя соревновательный компонент, и воспитывает умение работать в команде, активизирует мышление в экстремальных ситуациях.

Представим разработку дидактической игры «Брейн-ринг» для 9 класса.

Тематика игры: «Хранение и обработка информации в базах данных».

Тип урока: обобщающий урок по теме.

Оборудование: два стола со стульями для команд, скатерти разного цвета, две настольные лампы, секундомер.

Дидактическая цель игры: способствует закреплению знаний по теме и подготовке к контрольной работе.

Правила игры:

Класс делится на 2 команды, каждая придумывает себе название, выбирает капитана и располагается за столами.

Ведущим зачитываются вопросы, команды обсуждают ответ в течение минуты. Когда команда готова к ответу, она нажимает на сигнальную кнопку лампы.

Если команда отвечает правильно, она зарабатывает очки. Если нет, то вторая команда может продолжить совещание до окончания минуты. Вторая команда может получить баллы, при правильном ответе. Если верного ответа не последовало, то ведущий сам называет его и переходит к следующему вопросу.

Игра разделена на три раунда, в каждом раунде по 10 заданий:
1 раунд – вопросы с кратким ответом (рис. 1).

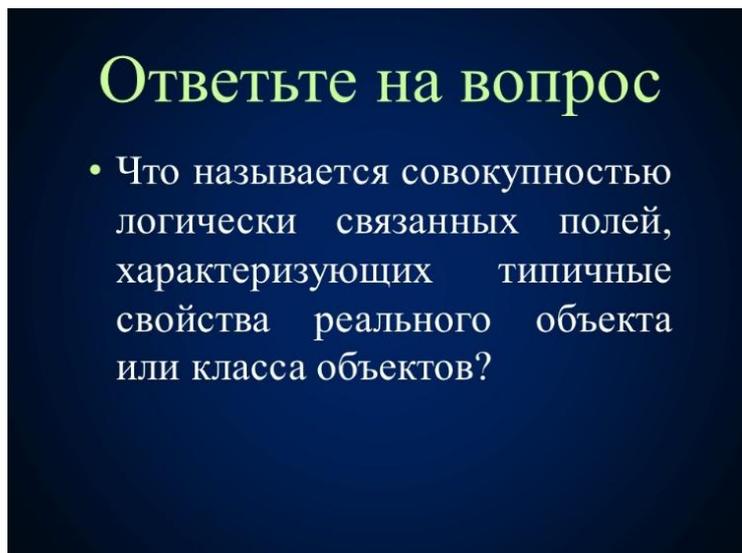


Рисунок 1 – Пример задания второго раунда

В первом раунде учащиеся должны назвать понятия, определения которых представлены на слайдах. За каждое правильно названное понятие команде присуждается по одному баллу.

2 раунд – ребусы (рис. 2).



Рисунок 2 – Одно из заданий первого раунда

Во втором раунде учащимся необходимо разгадать ребусы и дать точное определение получившимся понятиям. За каждый правильный ответ команда может получить по два балла.

3 раунд – задания с практическим содержанием (рис. 3).

Ответьте на вопрос

Дана таблица базы данных
«Расписание поездов»:

№ поезда	Место отправления	Место прибытия	Время отправления	Время прибытия	Стоянка
73	Тюмень	С.-Петербург	00:08	23:25	43
339	Чита	Москва	05:32	03:09	23
285	Серов	Москва	05:43	05:10	33
49	Н.Тагил	Москва	05:43	05:10	33
265	Н.Тагил	Симферополь	19:45	19:11	34
45	Свердловск	Брест	23:58	23:35	23

Назовите номера поездов, которые будут соответствовать запросу:
Место прибытия = «Москва» И время прибытия > 05:00

Рисунок 2 – Задание третьего раунда

В третьем раунде учащимся предлагаются задания, ответы на которые необходимо найти в базе данных. На каждое задание предоставляются различные таблица баз данных. За правильно выполненное задание команда получает по три балла.

После того как команды выполнили все задания игры, проводится подсчет набранных баллов и подведение итогов. Побеждает команда, заработавшая большее количество баллов. Участники победившей команды могут быть дополнительно поощрены.

Библиографический список

1. Приказ № 1897 от 17.12.2010 г. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_110255. (дата обращения 18.12.2018)
2. Приказ № 413 от 17.05.2012 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования»
URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=221120&fld=134&dst=1000000001,0&rnd=0.57531870050247#0> (дата обращения 18.12.2018)
3. Марков А.К. Формирование интереса к учению у школьников. М: Просвещение, 2016. 195 с.
4. Напалкова М.В. Деловая игра как активный метод обучения // Интеграция образования. 2012. №2. С. 5-9.
5. Петрова Е.С. Теория и методика обучения математике: Учебно-методическое пособие для студентов математических специальностей. Саратов: Издательство саратовского университета, 2004. 27 с.