

Разработка дидактической игры для развития познавательного интереса учащихся к урокам информатики

Симдянкина Елена Константиновна

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема
студент*

Аннотация

В статье раскрыты сущность и преимущества дидактической игры, рассмотрены виды дидактических игр, разработана и описана дидактическая игра «Своя игра» по информатике по теме «Алгоритмы и исполнители».

Ключевые слова: образовательный процесс, дидактическая игра, познавательный интерес школьников.

Development of a didactic game for the development of the cognitive interest of students to the lessons of informatics

Simdyankina Elena Konstantinovna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
student*

Abstract

The article reveals the essence and advantages of the didactic game, discusses the types of didactic games, developed and described the didactic game “Own Game” on informatics on the topic “Algorithms and Performers.”

Keywords: educational process, didactic game, cognitive interest of schoolchildren.

В образовательном процессе школьники, взрослея, все больше интересуются одними дисциплинами и все меньше другими, это обусловлено выбором будущей профессии и углубленной подготовкой к предметам, которые пригодятся им для поступления в дальнейшие учебные заведения. Такой выбор влияет на качество усвоения знаний. Для того чтобы не происходило такого разделения предметов, необходимо чтобы все дисциплины были интересны учащимся, а для повышения их заинтересованности возможно использование дидактических игр при обучении.

Дидактические игры – один из основных элементов процесса образования. С их помощью возможно превращение традиционных обыденных уроков в интересные и увлекательные, способствующие лучшему восприятию учебного материала.

Использование дидактических игр в образовании крайне важно на каждом этапе обучения. Подбор игровых методик должен происходить в соответствии с возрастом обучающихся.

Дидактической игрой называется игра, специально созданная или приспособленная для целей обучения, способствующая наилучшему усвоению изучаемого материала и формированию необходимых компетенций [4].

К характерным признакам дидактической игры относятся планируемость, преднамеренность, наличие цели обучения [6].

Педагогически значимым результатом дидактической игры может быть создание материальных продуктов учебно-игровой деятельности. Цели дидактической игры при ее проведении достигаются, решая игровые задачи [3].

Виды дидактических игр в современной педагогике:

1. Игры-путешествия. Отражают реальные события или факты следующим образом: обычное раскрывается через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое и т.д. Стоит не путать игры-путешествия с экскурсиями, которые представляют собой форму прямого обучения и разновидность занятий.

2. Игры-поручения. Структурные элементы остаются теми же, но содержание у них проще и короче продолжительность. В их основе находятся действия с игрушками, предметами, словесные поручения.

3. Игры-предположения. В такой игре необходимо самостоятельно придумать продолжение истории, предложенной словесно или в виде картинки.

4. Игры-загадки. Развивают мышление школьников и умение работать в команде

5. Игры-беседы. Предполагают взаимодействие ребенка и взрослого, детей между собой. Такое взаимодействие имеет характер игрового обучения [1].

Проведение дидактических игр на уроках информатики способствует развитию внимания школьников, их наблюдательности, памяти, инициативы и мышления, а также содействует решению определенной дидактической задачи, изучению нового материала или повторению и закреплению пройденного [2].


Представим разработку дидактической игры «Своя игра» для 9 класса.

Тематика игры: «Алгоритмы и исполнители».

Тип урока: обобщающий урок по теме.

Дидактическая цель игры: способствует закреплению знаний по теме.

Участникам предоставляется 25 вопросов по пяти темам, в каждой теме по пять вопросов разной сложности с соответствующим количеством возможных набранных баллов (рис.1).



	100	200	300	400	500
Линейные алгоритмы	100	200	300	400	500
Разветвляющиеся алгоритмы	100	200	300	400	500
Циклические алгоритмы	100	200	300	400	500
Исполнители	100	200	300	400	500
Общие вопросы	100	200	300	400	500

Рисунок 1 – Выбор вопроса

Класс делится на 2 команды, которые по очереди выбирают вопрос, в течении 30 секунд обсуждают ответ и отвечают на вопрос. При правильном ответе, команда получает указанные баллы.

В разработанной игре участникам предоставляются вопросы по темам: «Линейные алгоритмы» (рис. 2), отвечая на вопросы этой темы актуализируются знания способов записи алгоритмов, их свойств и применяют эти знания при решении соответствующих теме задач.



Рисунок 2 – Пример вопроса по теме «Линейные алгоритмы»

В теме: «Разветвляющиеся алгоритмы» (рис. 3) учащиеся вспомнят определение этого понятия, что такое условный оператор и для чего он необходим, и решат несколько задач по теме.

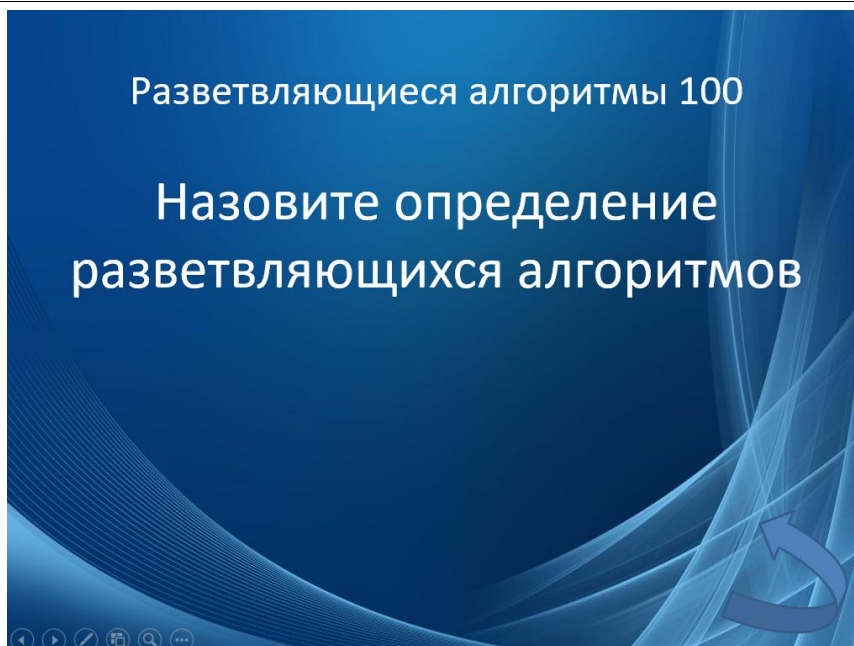


Рисунок 3 – Пример вопроса по теме «Разветвляющиеся алгоритмы»

Ответив на вопросы темы: «Циклические алгоритмы» (рис. 4) учащимся предстоит назвать определение и виды циклических алгоритмов и применить свои знания по теме при решении задач.



Рисунок 4 – Пример вопроса по теме «Циклические алгоритмы»

В теме «Исполнители» (рис. 5) также простоит вспомнить определение, виды исполнителей и набор команд, которые они выполняют.

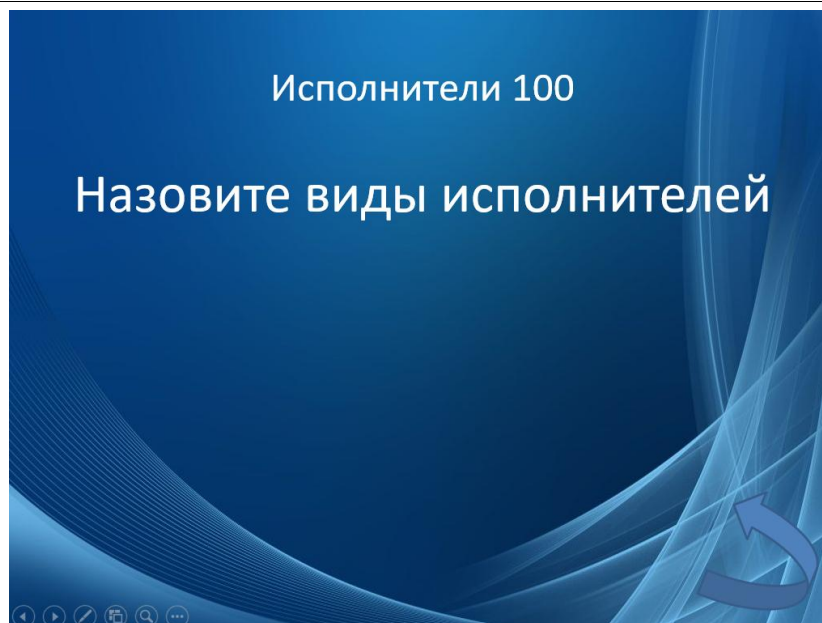


Рисунок 5 – Пример вопроса по теме «Исполнители»

При ответах на тему: «Общие вопросы» (рис. 6) учащимся предлагаются задания с блок-схемами и логические задачи для развития мышления школьников.

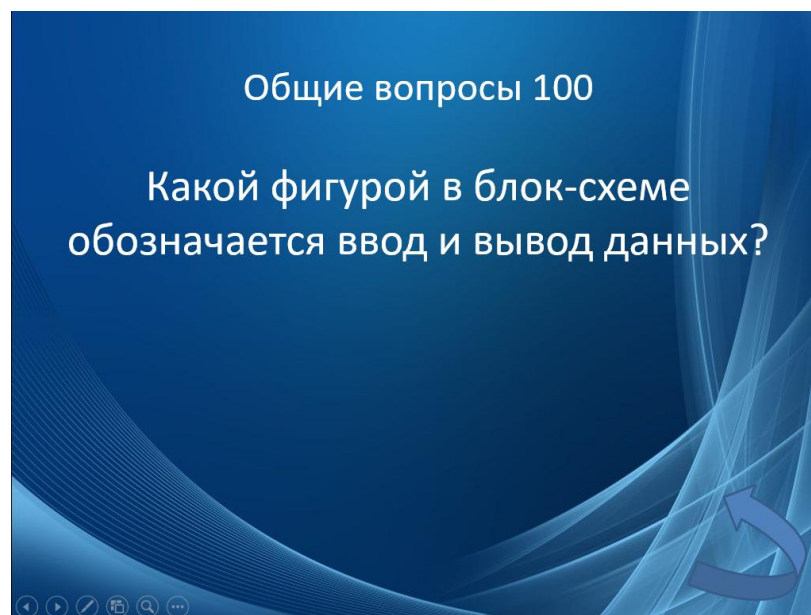


Рисунок 6 – Пример вопроса по теме «Общие вопросы»

Если верного ответа на выбранный командой вопрос не последовало, то команда теряет количество баллов равное цене вопроса. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

После ответа команд на все вопросы, подсчитываются набранные баллы и подводятся итоги игры. Победу одерживает команда, набравшая большее количество баллов.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках информатике способствует повторению и закреплению полученных на

уроках знаний и повышению заинтересованности школьников в учебном процессе.

Библиографический список

1. Грохольская О.Г. Дидактические системы в России: краткий исторический экскурс // Вестник Университета РАО. 2014. №2. С. 100-115 URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_23017718_11644875.pdf (дата обращения 20.12.2018)
2. Марков А.К. Формирование интереса к учению у школьников. М: Просвещение, 2016. 195 с.
3. Напалкова М.В. Деловая игра как активный метод обучения // Интеграция образования. 2012. №2. С. 5-9. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_17902387_47042825.pdf (дата обращения 20.12.2018)
4. Нестерова И.А. Дидактические игры в школе // Энциклопедия Нестеровых - <http://odiplom.ru/lab/didakticheskie-igry-v-shkole.html>
5. Распопова С.В. Применение игровых технологий на уроках информатики // Педагогический поиск. 2018. №2. С. 14-17. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_32561567_49009377.pdf (дата обращения 20.12.2018)
6. Рахимова И.Р. Особенности применения дидактических игр в средних общеобразовательных школах // Молодой ученый. 2015. №6. С. 670-672. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23172318> (дата обращения 20.12.2018)