

Игровые и информационные технологии во внеклассной деятельности по информатике

Пряхина Екатерина Олеговна

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема студент

Симдянкина Елена Константиновна

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема студент

Штепа Юлия Петровна

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных систем, математики и методик обучения

Аннотация

В статье приводится описание опыта проведения внеклассного мероприятия по предмету «Информатика и ИКТ». Описаны конкурсы, проведенные в рамках мероприятия.

Ключевые слова: внеклассная работа, информатика, информационные технологии, игровые формы обучения.

Gaming and Information Technology in extracurricular activities in computer science

Pryahina Ekaterina Olegovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University student

Simdyankina Elena Konstantinovna Sholom-Aleichem

Priamursky State University student

Shtepa Julija Petrovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Candidate of pedagogical sciences, associate professor of the Department of information systems, mathematics and teaching methods

Abstract

The article describes the experience of extracurricular activities on the subject of computer science. Described competitions held during the event.

Keywords: extracurricular work, computer science, information technology, game forms of training.

Во многих школах проводятся различные виды внеклассной работы, к которым относятся: кружки, олимпиады, факультативы и прочее. Но это не делает менее актуальными современные виды работы по организации внеклассной деятельности учащихся по информатике.

Игровые соревнования являются познавательным методом обучения и воспитания, обладают образовательной, развивающей и воспитательной функцией, которые действуют как единое целое. В современной дидактике игровые формы обучения рассматривают как эффективную организацию взаимодействия педагога и ученика, продуктивную форму их общения со свойственными им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. В ходе игры происходит развитие внимания, выработка привычки сосредотачиваться, самостоятельно мыслить, появляется стремление к знаниям. Когда учащиеся увлекаются учением, то не замечают, что учатся, познавая и запоминая новое, ориентируясь в необычных ситуациях, пополняя запас представлений, понятий, развивая фантазию. Даже не активные школьники включаются в игру с огромным желанием и прилагают все возможные усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Игра «Веселая информатика» была проведена среди учащихся 6 классов. Данная игра помогла нам содержательно организовать досуг учащихся, разнообразить внеклассную работу по информатике.

Среди учащихся 6 классов было собрано 3 команды. Каждая команда определила капитана, придумала название и девиз.

В первом конкурсе участвовало по 2 человека от команды. Их задача заключалась в том, чтобы за период прохождения остальных этапов игры, изобразить средствами графического редактора эмблему своей команды.

Очередность выступления команд в следующих конкурсах была определена с помощью жеребьевки.

Как известно, существует межпредметная связь информатики со многими науками. Информатике присущи понятия, применяемые в других науках.

Так, второй конкурс игры «Разминка» был посвящен установлению связи понятий информатики с понятиями других наук. Учащимся были предложены различные понятия, которым предлагалось дать определение из разных областей знаний.

Первый блок понятий связывал информатику и биологию. Предлагались такие понятия: лист, язык, собака.

Второй блок объединял информатику и русский язык. Были предложены понятия: корень, параграф, приложение.

Третий блок связывал информатику со спортом. Предлагались следующие понятия: диск, дорожка, команда.

Учащиеся выдвигали множество предложений по определению этих слов. Все шестиклассники активно приняли в нем участие, он показался им очень интересным и увлекательным.

Третий конкурс «Лингвистический» раскрывал связь информатики с русским языком. Командам за 1 минуту предлагалось составить слова из букв, которые входят в состав слова «компьютеризация». Победившей считалась та команда, которая составила большее количество слов.

В четвертом конкурсе под названием «Передача информации» учащимся был предоставлен анекдот: «Встретились двое глухих. Один держит в руке удочку. Другой спрашивает: «Ты что на рыбалку собрался?» – «Да нет, я на рыбалку» – «А я думал, ты на рыбалку...». В нем был представлен пример передачи информации, которая не дошла до адресата.

На основе этого анекдота учащимся было предложено выступить по очереди в качестве источника и приемника информации, а передавать информацию было необходимо невербальным способом, используя язык мимики и жестов. Один из представителей каждой команды должен изобразить тот предмет, который написан у него на листе (принтер, зависший компьютер, мальчик, играющий в компьютерную игру). Участникам других команд необходимо было отгадать, что он изображает [3].

В пятом конкурсе «Устройство компьютера» учащимся предлагалось назвать наибольшее количество составных частей компьютера. Называли устройства все команды по очереди, в случае затруднения команды, слово предоставлялось следующей. Выиграла та команда, которая назвала больше всех устройств [1].

Шестой конкурс проводится в формате игры «Города». Исходным словом являлось «компьютер», команды по очереди называли слова, начинающиеся на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны были обязательно быть связаны с предметом «Информатика и ИКТ». Если команда затруднялась назвать слово, то ход передавался следующей команде.

В седьмом конкурсе «Анаграммы» необходимо в каждом предложенном слове переставить буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой. Учащимся были предложены анаграммы: поретьюкм (компьютер), тирчесвен (винчестер), вдаррей (драйвер), скенар (сканер), медом (модем), тайблоик (килобайт).

Далее жюри подвело итоги всех конкурсов и оценило лучшую эмблему.

В заключение мероприятия все команды были награждены дипломами, выделены победители в номинациях «Информатик года», «Мегамозг», «Лучший компьютерный дизайнер» и др.

Проведение подобных мероприятий позволяет заинтересовать учащихся изучением информатики, показать межпредметную связь информатики с другими науками, расширить их кругозор и представления в данной области, а также интересно и занимательно организовать досуг учащихся.

Библиографический список

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике. М.: Чистые пруды, 2007. 32 с.
3. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике. М.: Чистые пруды, 2006. 32 с.
4. Лавский С.А., Баженов Р.И. Дидактическая игра по теме «Хранение и обработка информации в базах данных» // Современная педагогика. 2014. № 11 (24). С. 64-70.
5. Пряхина Е.О., Симдянкина Е.К., Штепа Ю.П. Из опыта проведения «Недели информатики» в школе // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 8 (64). С. 416-418.
6. Субботников Д.Ю., Черепанова А.Е., Шанаева Н.Г., Штепа Ю.П. Об одной из форм организации внеклассной работы по информатике // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 7-5 (51). С. 36-39.