

Дидактическая игра как средство развития у школьников мотивации к обучению информатике

Симдянкина Елена Константиновна

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема
студент*

Аннотация

В статье раскрыта сущность мотивации к учебной деятельности школьников, описаны пути и средства организации повышения учебной мотивации, представлена дидактическая игра «Твоя викторина», разработанная в образовательном сервисе Learnis и применяемая на обобщающем уроке информатики в 7 классе.

Ключевые слова: дидактическая игра, образовательный процесс, мотивация учения.

Didactic game as a means of developing students' motivation for learning computer science

Simdyankina Elena Konstantinovna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
student*

Abstract

The article reveals the essence of motivation for the educational activities of schoolchildren, describes ways and means of organizing the improvement of educational motivation, presents the didactic game “Your Quiz”, developed in the Learnis educational service and used in the generalizing computer science lesson in grade 7.

Keywords: didactic game, educational process, learning motivation.

В современное время в школе довольно актуальна проблема мотивации учащихся к процессу обучения и повышения эффективности педагогического процесса. Каждому учителю хотелось бы хороших результатов от своих учеников, чтобы они интересовались его предметом и занимались с желанием. Основой успешного обучения в школе является высокий уровень мотивации к учению.

Проблеме мотивации уделяется достаточно много внимания в исследованиях различных авторов А.К. Маркова, Т.А. Матис, А.Б. Орлов, Е.С. Полат, Г.Х. Попов и др. [3, 4, 5]

Многочисленными исследованиями по вопросам мотивов деятельности занимались отечественные психологи. Изучая отношение учащихся к процессу обучения, Л. И. Божович установила важность моментов, которые

раскрывают его психическую сущность – совокупность мотивов, определяющая учебную деятельность школьников [1].

Мотивы разделяются на познавательные и социальные. Социальные связаны с взаимодействием учащихся друг с другом, а познавательные с содержанием учебной деятельности и процессом ее выполнения.

Познавательные мотивы делятся на три уровня:

1. Широкие познавательные мотивы, которые проявляются ориентацией на изучение новых знаний, фактов, явлений и закономерностей
2. Учебно-познавательные мотивы направлены на добывание знаний и самостоятельное их приобретение
3. Мотивы самообразования – желание приобрести дополнительные знания и выстроить специальную программу самосовершенствования [6].

Разные мотивы неодинаково проявляются у учеников в процессе образования. Учащиеся с широкими познавательными мотивами часто обращаются к учителю за дополнительными сведениями; с учебно-познавательными задают вопросы учителю о разных способах работы; мотивы самообразования определяются в вопросах рациональной организации учебного труда, в реальных действиях самообразования [6].

Цель исследования заключается в поиске путей и средств организации повышения учебной мотивации.

Учащиеся, имеющие мотивацию к обучению, как правило определяют некоторую положительную цель и активно ее реализуют, выбирая средства, которые направлены на ее достижение. Процесс обучения вызывает у них при этом позитивные эмоции, активизацию внутренних ресурсов и сосредоточенность внимания.

Формирование учебной мотивации будет успешно при умелом использовании игровых ситуаций и различных элементов занимательности в процессе обучения. Одним из более эффективных приёмов по формированию мотивации в учебно-воспитательном процессе является дидактическая игра. Включая ребенка в ситуацию дидактической игры повышается интерес к образовательной деятельности и возрастает работоспособность.

Развитию мотивации к обучению информатике в 7 классе будет способствовать дидактическая игра «Твоя викторина», разработанная в образовательном сервисе Learnis и применяемая на обобщающем уроке.

Дидактической целью игры является закрепление знаний учащихся по пройденным темам.

Участники делятся на команды и выбирают вопрос по одной из представленных пяти тем определенного уровня сложности. Всего в каждой теме пять уровней, за каждый из которых участники получают определенное количество баллов (рис. 1).



Информация и знания	100	200	300	400	500
Информационные процессы	100	200	300	400	500
Измерение информации	100	200	300	400	500
Устройство компьютера	100	200	300	400	500
Компьютерная память	100	200	300	400	500

Рисунок 1 – Выбор вопроса

Каждой ячейке с ценой вопроса соответствует гиперссылка, отправляющая на окно с самим вопросом (рис. 2). Выбрав вопрос команде дается 30 секунд на размышление. При правильном ответе ученики зарабатывают количество баллов, соответствующее цене вопроса, при неверном это количество баллов вычитается из суммы уже набранных. Если ответа на вопрос не поступило, то команда зарабатывает ноль баллов и право ответа на данный вопрос переходит другой команде.

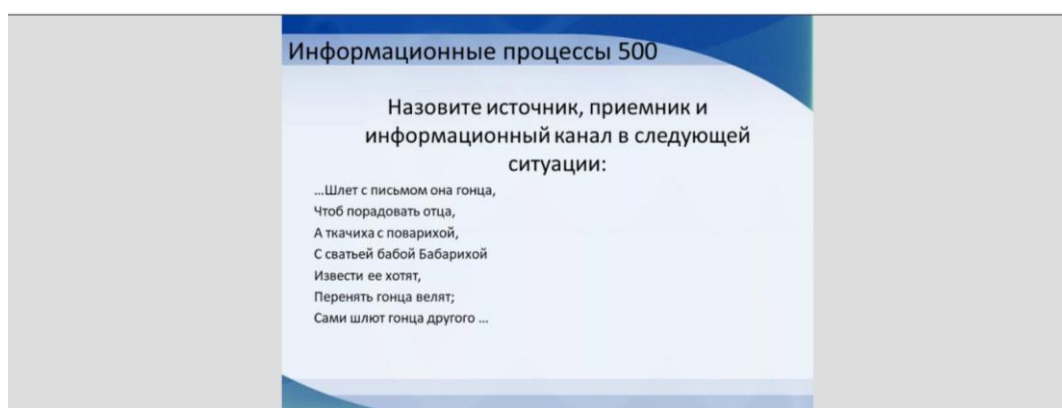
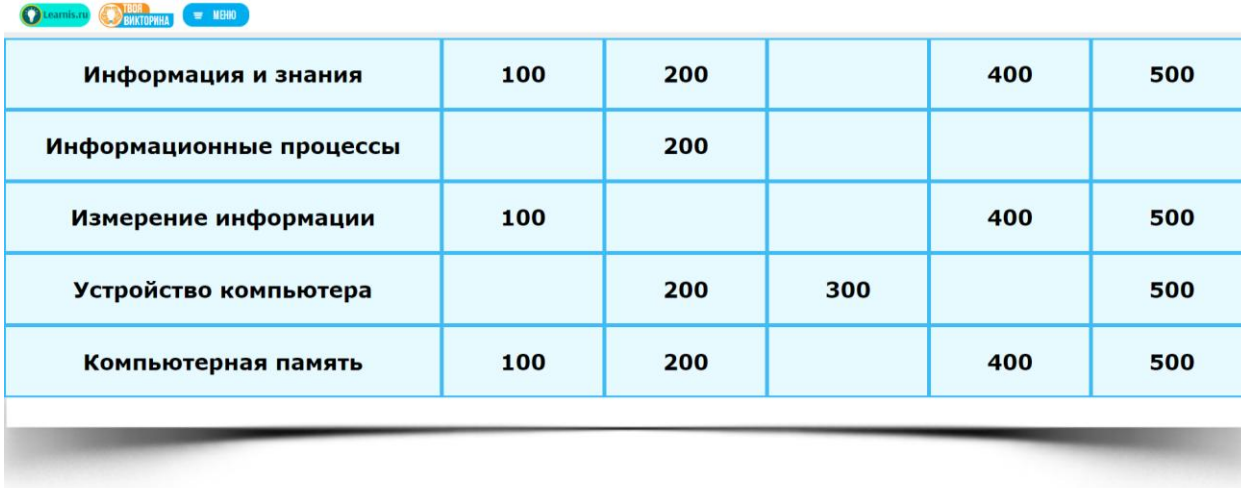


Рисунок 2 – Пример вопроса

Открывая вопрос, гиперссылка на него пропадает (рис. 3), т.е. нет возможности выбрать один вопрос дважды. При поступлении ответов на все вопросы ячейки пустеют, и игра оканчивается.



The screenshot shows a game interface with a table of categories and scores. At the top, there are three buttons: 'Learnis.ru', 'ВИКТОРИНА', and 'МЕНЮ'. The table has five rows and five columns. The first column lists categories, and the other four columns show scores for different levels or stages.

Информация и знания	100	200		400	500
Информационные процессы		200			
Измерение информации	100			400	500
Устройство компьютера		200	300		500
Компьютерная память	100	200		400	500

Рисунок 3 – Вид начальной страницы в процессе игры

После ответов на все вопросы производится подсчет баллов и выявление победителей.

Для того, чтобы пройти разработанную викторину, необходимо пройти по ссылке <https://www.Learnis.ru/877403/>.

Таким образом, было выявлено, что повышению уровня мотивации учащихся способствуют дидактические игры и разработана игра по информатике для 7 класса в образовательном сервисе Learnis.

Библиографический список

1. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова. М.: РассказовЪ, 2004. 303 с
2. Зимняя И.А. Педагогическая психология. М.: Лотос, 2010. 384 с.
3. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 2010. 192 с.
4. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: АСАДЕМА, 2008. 138 с.
5. Попов Г.Х. Организация личной работы учащегося. М.: Экономика, 2017. 192 с.
6. Раис Ф. Психология подросткового и юношеского возраста. СПб.: Питер, 2010. 624 с.