

## **Выступление на педсовете**

**«Применение игровых технологий при проведении уроков информатики  
в 5 классах»**

**Корнеева Ольга Владимировна**

**Учитель информатики**

**2018**

Перемены, происходящие в современном обществе, требуют ускоренного совершенствования образовательного пространства, определения целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. В связи с этим приоритетным направлением становится обеспечение развивающего потенциала нового образовательного стандарта.

В основе федерального государственного стандарта нового поколения лежит системно-деятельностный подход, который предполагает воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества.

В педагогике в качестве основных видов деятельности выделяют игровую, учебную и трудовую деятельность.

Чтобы улучшить, активизировать процесс обучения, сделать его более эффективным, насыщенным, творческим и увлекательным, на разных этапах своих уроков я применяю методы активного обучения, к которым относятся игровые методики.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.

В мировой педагогике игра рассматривается как соревнование или состязание между играющими, действия которых, ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз, хорошая оценка).

**Игровые технологии отличаются от других педагогических технологий тем, что игра:**

- привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста;
- вызывает у учащихся высокое эмоциональное и физическое напряжение, в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры;
- способствует использованию различных способов мотивации: мотивы общения, моральные мотивы, познавательные мотивы
- требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность;
- позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; способствует практическому применению умений и навыков, полученных на уроке;
- способствует усвоению учащимися учебного материала, расширению их кругозора через использование дополнительных источников;
- преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект, развивает у учащихся коммуникативные качества, умение работать в парах и командах.

Игровые технологии повышают эффективность учебного процесса, уменьшают время на изучение учебного материала, превращают процесс обучения в творческое и увлекательное занятие. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

При организации игровых форм обучения необходимо продумывать следующие вопросы методики:

- 1) цель игры. Какие умения и навыки в области информатики будут усвоены в процессе игры. Какому моменту игры надо уделить особое внимание;
- 2) сколько учеников будет принимать участие в игре? Каждая игра требует определенного минимального или максимального количества играющих;
- 3) какие материалы и пособия понадобятся для игры? Дидактический материал должен быть прост и по изготовлению, и по использованию;
- 4) необходимо с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры. Правила игры должны быть простыми и точно сформулированными;
- 5) на какое время должна быть рассчитана игра, учитывая, что дети могут пожелать еще раз вернуться к этой игре;
- 6) на каком этапе лучше применить игру. Это зависит от дидактических и педагогических целей игры;
- 7) как обеспечить более полное участие детей в игре. Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей;

8) как можно использовать основу игры, чтобы применить в ней другой материал;

9) подведение итогов игры должно быть четким и справедливым;

10) какие выводы следует сообщить ученикам в заключение, после игры.

Любую компьютерную развивающую или обучающую игру важно применять в нужное время, на нужном этапе урока. При отборе компьютерных игр необходимо учитывать следующие принципы:

1) гуманистичность;

2) функциональность;

3) мотивационная отнесенность;

4) эмоциональная включенность;

5) контролируемость;

6) прозрачность;

7) сопряженность действия и результата.

Чаще всего на уроках информатики используют следующие игровые элементы:

- анаграмма;
- разновидности кроссвордов;
- ребус;
- интерактивная система Votum Play;
- интерактивная система опроса и голосования Votum e-rating;
- маршрутные листы;
- урок-игра.

### Виды игровой деятельности на уроках информатики

Вид игровой деятельности	Определение	Достоинства	Функции Результаты деятельности	Применение	Необходимое оборудование и программное обеспечение	Примеры использования
Кроссворды	<p><b>Значение слова Кроссворд по Ефремовой:</b> Кроссворд - Задача-головоломка, заключающаяся в заполнении буквами перекрещивающихся рядов клеток так, <u>чтобы</u> по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям <u>слова</u>.</p> <p><b>Значение слова Кроссворд по Ожегову:</b> Кроссворд - игра-задача, в которой <u>фигура</u> из рядов пустых клеток заполняется перекрещивающимися словами со значениями, заданными по условиям игры</p> <p><b>Кроссворд в Энциклопедическом словаре:</b> Кроссворд - (англ.</p>	<p>дает возможность проявить себя, позволяет самостоятельно отыскивать ответы на поставленные вопросы, расширяет кругозор, развивает логическое мышление; обращение к дополнительным источникам</p> <p>тренирует память, оттачивает сообразительность, учит работать со справочной литературой, пробуждает интерес к углублению знаний, вырабатывает умение</p>	<p>обучающая контролирующая творческая. При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление.</p>	<p>творческое домашнее задание; тема небольшого проекта; форма контроля знаний учащихся</p>	<p>Сервис составления кроссворда онлайн из слов – CROSS Ссылка: <a href="http://cross.highcat.org/ru_RU/">http://cross.highcat.org/ru_RU/</a> Создание кроссворда в табличном процессоре Excel Обучающие приложения, создаваемые Hot Potatoes: - задания на выбор одного или нескольких ответов; - задания на восстановление последовательности; - задания на установление соответствий; - задания на заполнение пропусков; - кроссворды. Ссылка: <a href="https://hotpot.uvic.ca/">https://hotpot.uvic.ca/</a></p>	<p><a href="http://tolkslovar.ru/k11759.html">http://tolkslovar.ru/k11759.html</a> Приложение 1</p>

	cross-word) - задача-головоломка <u>заполнение</u> буквами перекрещивающихся рядов клеточек так, <u>чтобы</u> по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям <u>слова</u> .	доводить начатое дело до конца.				
Ребусы	<p><b>Ребус по Ефремовой:</b> Ребус - 1. Загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в комбинации рисунков, букв, знаков. 2. перен. разг. То, что загадочно и непонятно.</p> <p><b>Значение слова Ребус по Ожегову:</b> Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур, букв или знаков</p> <p><b>Ребус в Энциклопедическом словаре:</b> Ребус - (от лат. rebus - при помощи вещей) - загадка, в которой разгадываемые слова или выражения даны в виде рисунков в сочетании с буквами и</p>	Разгадывание ребусов это своеобразная гимнастика ума, превосходная тренировка для логического мышления, терпения, силы воли, усидчивости, настойчивости	обучающая контролирующая творческая.	Внеурочная деятельность (на КВН, вечерах по информатике, играх, викторинах, в кружковой работе); в учебной деятельности применение в качестве средства снятия умственной нагрузки или создания положительного эмоционального фона средство графического кодирования, когда для сокрытия информации применяются рисунки и символические обозначения (расшифровка рисунков	<a href="http://rebus1.com/">http://rebus1.com/</a> русскоязычный генератор ребусов. Задайте любое слово или фразу, и программа моментально сгенерирует по вашему запросу ребус. Используя соответствующий переключатель, можно создавать специальные ребусы для детей, в которых использованы изображения детских героев из сказок и мультфильмов.	<a href="http://tolkslovar.ru/r4409.html">http://tolkslovar.ru/r4409.html</a> Приложение 1

	некоторыми др. знаками.			закрепляются знания о кодировании/декодировании информации) для изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл при повторении, когда учащиеся сами объясняют смысл предложенного понятия		
Маршрутный лист	<p><b>Маршрутный Лист в Энциклопедическом словаре:</b>  Маршрутный Лист - (карта) - документ по учету выработки продукции и движения партии обрабатываемых деталей по операциям формы «Маршрутного листа»:  – общий для всех с указанием плановых дат сдачи контролируемых работ - индивидуальный «Маршрутный лист», где учтены личностные возможности каждого обучающегося</p> <p>В старших</p>	<p>Использование маршрутного листа развивает навыки самоорганизации и самоконтроля обучающегося, формирует его ответственность за собственные действия.  Использование маршрутных листов обеспечивает</p> <p><b>ученику:</b>  - вариативный характер содержания образования  - возможность</p>	<p>Создание маршрутных листов, включающих формулировку темы урока, цели и задач, совокупность заданий, представленных в определенной логике и обеспечивающих достижение результата.  Создание организационных условий для самостоятельного выбора учащимися маршрутов</p>	<p>Применение маршрутных листов в учебной деятельности позволит учителю использовать новую форму организации урока, моделировать групповую и индивидуальную работу с детьми: пока сильные учащиеся работают по маршрутным листам, учитель работает с группой детей с низкой учебной мотивацией или со слабоуспевающими детьми.  Внеурочная</p>	<p><a href="http://mastertk.ru/">http://mastertk.ru/</a>  Он - line сервис по составлению технологических карт уроков</p>	<p><a href="http://tolkslovar.ru/m2195.html">http://tolkslovar.ru/m2195.html</a>  Приложение 2</p>

	<p>классах <a href="#">маршрутный лист</a> либо создается учителем, распечатывается и раздается ученикам, либо обсуждается и вырабатывается вместе с ними и заносится в тетрадь.</p>	<p>проявления избирательности и к изучаемому материалу и способам его изучения - возможность обучения в темпе и на уровне, обусловленном индивидуальными особенностями учащихся, самореализации в учебной деятельности</p> <p><b>учителю:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- возможность работать со всем классом и с каждым учащимся в отдельности;</li> <li>- возможность расширения содержания образования (за счет дифференциации и по уровням и применения различных активных методов обучения) без</li> </ul>	<p>деятельности на уроке. Обеспечить выбор каждым учащимся собственной траектории образовательной деятельности, учитывающей не только его интересы, но и учебные возможности. Результатом на данном этапе будет оформление рабочих групп учащихся, пар, объединенных общим маршрутом или индивидуальный выбор. Преобладание самостоятельной деятельности учеников по выполнению выбранных заданий. Консультирование и поддержка учащихся в процессе учебной деятельности.</p> <p>4. Презентация продуктов</p>	<p>деятельность (в рамках предметной недели информатики, внеклассные мероприятия по информатике между классами, между параллелями)</p>		
--	--	---	---	--	--	--

		увеличения времени на изучаемый предмет; - возможность увеличить время для индивидуальной работы с каждым учащимся.	деятельности учащихся главная функция учителя состоит в стимулировании мыследеятельности и учеников по обобщению результатов работы. 5. Организация рефлексии.			
Votum-Play	Интерактивное средство обучения через игру, направленное на эффективное сотрудничество с учащимися. Мобильная интерактивная система VOTUM-play может применяться не только в помещениях, но и на свежем воздухе, что делает досуг детей разнообразным и еще более увлекательным.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• позволяет в игровой форме проводить обучение на основе информационных технологий и электронных сервисов</li> <li>• играть дети могут как индивидуально, так и в команде</li> <li>• ведущим может быть педагог либо сам гаджет</li> <li>• помогает развивать память, мышление, умение общаться со сверстниками и</li> </ul>	обучающая контролирующая творческая.	VOTUM-play: - позволяет в игровой форме проводить обучение на основе информационных технологий и электронных сервисов; - играть дети могут как индивидуально, так и в команде. Ведущим может быть педагог либо сам гаджет; - посредством игры ребенок учится взаимодействию с окружающим миром; - помогает развивать память, мышление, умение общаться со сверстниками и	Система включает в себя: - гаджет преподавателя (планшет или телефон системы Android версией не ниже 4.2.2) - набор пультов Votum RL (количество пультов 27 штук) - ресивер, подключаемый к компьютеру через USB - Набор специальных игровых карточек с RFID-метками, которые считываются посредством радиосигналов ( в наличии карточки с алфавитом, цифрами, животными, набор	Приложение 3

		взрослыми, работать в команде		взрослыми, работать в команде с самого раннего возраста.	карточек по информатике) ПО: Votum-Play	
Votum e-rating	Система интерактивного мониторинга и анализа качества знаний. Применяемые в ней интерактивные методы соответствуют тому способу восприятия информации, которым отличается новое поколение учащихся, выросшее на ТВ, компьютерах и мобильных телефонах.	<b>VOTUM</b> дает <b>возможность:</b> вовлечь учащихся в процесс обучения, используя в тестах и презентациях текстовую информацию, графику, формулы, видео и аудиофайлы; оперативно перейти от изучаемой темы к тестам для организации контроля качества усвоения материала в игровом режиме соревнование; получить ответную реакцию класса, организовать дискуссию; проследить с компьютера учителя за	1. Информационная (учётно-контрольная функция) опросная система позволяет учителю постоянно фиксировать результаты обучения, оценивать успеваемость каждого ученика, прослеживать динамику достижений 2. Диагностическая (контрольно-корректирующая) данная функция обеспечивает связь ученик-учитель, помогает педагогу корректировать методику обучения в соответствии с потребностями класса	Интерактивная система опроса и голосования Votum эффективно используется мною и моими коллегами во время проведения: Учебных занятий Педагогических советов и методических семинаров Классных часов, родительских собраний Образовательных игр	<b>Система VOTUM состоит из:</b> компьютера с установленной программой VOTUM или VOTUM E-RITING , современное программное обеспечение (последняя версия обновления 13 марта 2015 года), необходимое для создания тестов, опросов; ресивера, присоединяемого к компьютеру через USB-порт; экрана; проектора для вывода вопросов на экран; пультов тестируемых; пульта учителя.	Приложение 4

		<p>выполнением заданий; установить таймер для решения игровых заданий , ограничения по времени на ответ; мгновенно получать результаты тестирования; анализировать результаты вместе с учениками, работать над ошибками.</p>	<p>3. Мотивационная (воспитательная) стимулирует активность учащихся, т.к. позволяет в течении урока несколько раз опрашивать каждого ученика, интерактивная система представляет собой современное устройство, является представителем цифрового поколения, и пользоваться данным оборудованием легко и просто</p> <p>4. Аттестационная позволяет характеризовать уровень обученности каждого школьника, удобный инструмент для аттестации</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			учителя 5. Обучающая помогает акцентировать внимание учащихся на главных идеях курса, указать на типичные ошибки, следовательно, способствует закреплению и углублению знаний учащихся			
Анаграмма	Анаграмма – слово или фраза, получаемые из других осмысленных слов или фраз посредством перестановки букв, либо просто слово, в котором переставлены буквы. Анаграмма - слово анаграмма происходит от греческих слов, смысл которых можно толковать как "Новая запись". Это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Сейчас анаграммами называют просто перемешивание букв составляющих	Развитие фонематического анализа и синтеза слов, фонематических представлений Расширение словарного запаса, обогащение активного словаря. Развитие мышления, памяти, слухового и зрительного внимания. Расширение «поля зрения» ребенка. Воспитание интереса к	обучающая контролирующая творческая	Внеурочная деятельность (на КВН, вечерах по информатике, играх, викторинах, в кружковой работе); в учебной деятельности применение в качестве средства снятия умственной нагрузки или создания положительного эмоционального фона для изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл при повторении, когда учащиеся сами	сервис решение, составление анаграмм он-лайн <a href="http://poncy.ru/anagram/">http://poncy.ru/anagram/</a>	Приложение 1

	исходное слово, иногда перемешивание производится с сохранением слогов, таким образом, облегчая поиск исходного слова. Довольно часто анаграммы используются для получения псевдонимов, беря за базу настоящее имя.	чтению.		объясняют смысл предложенного понятия		
--	---	---------	--	---------------------------------------	--	--