

Автор:

Беримець Юлія Юріївна,
студентка VI курсу, 41 Ім групи,
Спеціальності «Інформатика*»

Науковий керівник:

Франчук Наталія Петрівна,
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри основ інформатики

ДИДАКТИЧНА ГРА- ЗАСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОСОБИСТІСНО-ДІЯЛЬНІСНОГО ХАРАКТЕРУ ЗАСВОЄННЯ ЗНАТЬ

Анотація. Метою статті є наукове обґрунтування системи дидактичних ігор і методичну систему використання їх на уроках. Об'єктом дослідження є дидактичні ігри які доцільно використати під час засвоєння знань на уроках інформатики. Результатом дослідження є доцільно підібрані система завдання, ігор які доречно використати як засіб забезпечення особистісно- діяльнісного характеру засвоєння знань.

Ключові слова: гра, дидактична гра, ігрове навчання.

Вступ. А. С. Макаренко писав: “Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...”

Гра – це складне, багатогранне явище. Дослідник Г. К. Селевко зазначає, що «гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою"[3]. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу, самостійність, творчість та умови для саморозвитку [2].

„У грі розкриваються творчі здібності особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра - це велике, світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень”, - відзначав видатний педагог сучасності В.О.Сухомлинський і вів далі: „Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості та цікавості. Гра може критися і у великому напруженні творчих здібностей, уявлення. Без гри розумових сил, без творчого уявлення неможливо уявити повноцінного навчання” [4].

Постановка задачі. Інформатика – це такий предмет, в якому потік інформації змінюється, оновлюючись дуже швидко. Тому потрібно постійно знаходитися в пошуку нового, сучасного. Особливу роль має гра в процесі навчання інформатики. Вона забезпечує стремління учнів до новизни, до здійснення рухової активності з метою опанування новими знаннями, до ефективного освоєння матеріалу, створення нового та значущого продукту діяльності, забезпечує особистість бути джерелом своєї діяльності, сприяє самореалізації підлітка в процесі оволодіння ціннісного, діяльнісного та особисто-творчого компоненту інформатичної компетентності. Найбільш дієвими для формування внутрішньої мотивації учнів до вивчення інформатики, як показує досвід, є дидактичні ігри.

Мета роботи. Метою написання статті є наукове обґрунтування системи дидактичних ігор і методичну систему використання їх на уроках інформатики як засобу забезпечення особистісно-діяльнісного характеру засвоєння знань.

Основна частина. Використання ігрових форм дозволяє активізувати пізнавальну діяльність учнів. Метою ігрового навчання є забезпечення особистісно-діяльнісного характеру засвоєння знань і вмінь, пізнавальної активності, спрямованої на пошук, обробку і засвоєння інформації, залучення учнів у творчу діяльність. Це уроки-змагання, конкурси, вікторини, рішення кросвордів тощо.

В залежності від дидактичних завдань уроку, розрізняють ігри: навчальні, контролюючі, узагальнюючі. Дидактичні ігри доцільно використовувати на різних етапах уроку: при засвоєнні нових знань, відпрацювання навичок, формування умінь, при перевірці результатів навчання.

Приклади:

Логіка програміста. Відгадай слово, фразу. Наприклад: Текстовий, графічний, системний, програмний, виконуваний, командний, прихований, архівний ... (файл).

Гра «Так» - «Ні». Питання читається один раз, перепитувати не можна, за час читання питання необхідно записати відповідь «так» чи «ні». Головне тут - долучити навіть самих пасивних до навчання.

Гра «Допиши визначення, формулу, програму...» (Наприклад: Інформація - це ...)

Розсіяний інформатик або розсіяний програміст. Знайдіть помилку у визначенні, програмі, блок-схемі тощо. Наприклад: Знайдіть помилки в наступному арифметичному вираженні, записаному в формулі в Excel: $=(\cos A2 + \sin (A2) ^ 2 - (A2-3,4) / (1.64 - \text{abs} (A2 + 2 * A2))$

Гра «Зроби висновок». Наприклад, заповніть формулами порожні клітини в електронній таблиці, де є завдання на побудови графіків функцій в Excel.

Гра «Ти – мені, я – тобі». Учні задають запитання з теми один одному. Інформаційне лото. Збери блок-схему, програму, комп'ютер, апаратну частину ПК, програмне забезпечення ПК і т.д. Наприклад: Кожна команда отримує кілька картинок із зображенням комплектуючих і периферійних пристроїв. Гравці, користуючись підручником, повинні підготуватися до того, щоб переконливо розповісти про те, що зображено на картинці, чи є зображений предмет обов'язковим для роботи комп'ютера, представити його функціональні можливості.

Висновки. Правильно підібрані дидактичні ігри та ефективне їх застосування допоможуть зробити навчальний процес більш ефективним. Вчителям треба більше уваги приділяти новітнім технологіям, активно їх застосовувати на уроці. Це дасть змогу дітям проявляти більшу ініціативу, творчість, розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу.

Список використаної літератури:

1. Апатова Н.В. Інформаційні технології в шкільній освіті. - М.: Просвещение-АСТ, 1994.
2. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів / Уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пашенко М. І. – К.: Наук. світ, 2001. – 270 с. С. 3 – 12.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.
4. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям/ Вибрані твори: У 5-ти т. — К.: Рад. шк., 1977.