

Князюк С. І.

Науковий керівник - О. Ю. Усата,

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри прикладної математики та інформатики

Житомирський державний університет імені Івана Франка

**ГРА ЯК ОДИН ІЗ ЗАСОБІВ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ,
КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ ТА УМІНЬ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

***Анотація.** У статті обґрунтовано сучасні підходи до проведення нетрадиційних занять, зокрема розкриваються можливості використання дидактичної гри на уроках інформатики, що є важливим етапом у підготовці майбутніх випускників. Охарактеризовано компоненти ігрового середовища в процесі проведення гри.*

***Ключові слова:** гра, дидактична гра, ігрові технології.*

***Аннотация.** В статье обоснованы современные подходы к проведению нетрадиционных занятий, в том числе раскрываются возможности использования дидактической игры на уроках информатики, что является важным этапом в подготовке будущих выпускников. Охарактеризованы компоненты игровой среды в процессе проведения игры.*

***Ключевые слова:** игра, дидактическая игра, игровые технологии.*

***Abstract.** The article gives ground fore modern approaches to non-traditional lessons, reveals possibilities of using didactic games at informatics lessons, which is an important step in preparing future graduates. Components of gaming environment in the process of the game are characterized.*

***Key words:** game, didactic game, playing technology.*

Основним завданням сучасної професійної освіти є підготовка кваліфікованого фахівця, конкурентоздатного, відповідального та компетентного, який вільно володіє своєю професією і здатний вирішувати

різного роду завдання. Ефективність навчального процесу значною мірою визначається адекватним вибором і професійною реалізацією нових педагогічних технологій у вищій школі.

Феномен гри досліджувався в різні періоди вітчизняними та зарубіжними філософами, педагогами, психологами: Н. Анিকেєва, Н. Бартишенкова, В. Ворошилов, І. Зимня, П. Підкасистий, С. Шмаков та ін.. Сьогодні належну увагу впровадженню процесу гри приділяють такі науковці, як Л. Вартанова, О. Бреус, М. Кларін, Ю. Кулюткін, Н. Левшина, Г. Селевко, І. Соколова, А. Панфілова, Г. Яворовська та ін..

Метою статті є аналіз можливостей використання дидактичних ігор у вищій школі та розкриття методики їх підготовки і проведення на заняттях інформатики.

Гра – багатогранна, вона розкриває, виховує, розважає, соціалізує. Але історично одна з головних її задач – навчання [2, с. 30]. Саме ігрове навчання є активною пізнавальною діяльністю в ігровій формі, в процесі якої студенти під керівництвом викладача опановують професійними знаннями, уміннями та навиками, виробляють активну, професійну позицію і творчий стиль діяльності. Приймаючи на себе рольове завдання, вони не тільки користуються засобами вербального спілкування, але і прогнозують ігрові дії, тобто перевтілюються, імпровізують, творять [3, с. 89].

Гра – одна з найважливіших сфер у життєдіяльності дитини, разом з працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати вікові особливості студентів, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку.

Дуже важливо на ранніх стадіях навчання запалювати в кожному студентові інтерес до навчання. Інтерес цей треба постійно підтримувати.

Давно відмічено, що у людини залишається в пам'яті, а відповідно і в навиках, значно більше, коли він бере участь в процесі з цікавістю, а не спостерігає з боку.

Гра корисна і цікава не лише для студента, але й для викладача.

О. Бреус [1, с. 29] стверджує, що у грі викладач, як і студент, по-новому дивиться на себе, оцінює свою педагогічну діяльність, що дає імпульс для самовдосконалення, прагнення будувати заняття творчо, спираючись на свої природні здібності, свою індивідуальність.

Основна мета гри – підняти інтерес студентів до навчання, і тим самим підвищити ефективність навчання. Чому гра так подобається дітям? Тому, що гра дарує радість і захоплення, що сам процес гри сповнений несподіванок, а результат – таємниця. Але крім суб'єктивного сприйняття, є, безумовно, глибший вплив гри на людину, на основні сфери її життєдіяльності: фізичну, емоційно-вольову, інтелектуальну та духовну (цілісно-сміслову).

Звичайно, гра не має бути самоціллю, не повинна проводитися тільки ради розваги дітей. Через це гру наперед планують, продумують її місце в структурі заняття, визначають форму її проведення, готують матеріал, необхідний для проведення гри.

Дослідник педагогічних технологій Г. Селевко вказує, що в структуру гри органічно входить цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких особа повністю реалізує себе як суб'єкт [4, с. 168].

Гра, яка організована в навчальних цілях називається дидактичною і використовується у наступних випадках: в якості самостійної технології для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета; як елементи технології; в якості уроку (заняття) або його частини (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль); як факультативна робота. Технологія дидактичної гри – це конкретна технологія організації навчально-пізнавальної діяльності учнів у ігровій формі [4, с. 170].

Як відмічає Г. Селевко ігри можна поділити на предметні та сюжетні. Предметні призначені для пізнання повних явищ і закономірностей, крім тих, які містять зв'язки та стосунки між людьми. Сюжетність гри характеризується тим, що охоплює закономірності людської діяльності й спілкування. Вони поділяються на виробничі й тренінгові. Виробничі ігри у свою чергу, поділяються на імітаційні, рольові, ділові. Останні є синтезом двох попередніх (імітаційних і рольових), вони найбільш складні. Для проведення ділових ігор потрібні певний досвід, який можна набути у навчальних іграх інших видів.

Щодо рольових відношень у сюжетних іграх, то їх прийнято ділити на симетричні й асиметричні. При симетричних рольових відносинах комуніканти (учасники гри) виступають носіями однієї соціальної ролі, наприклад: брат – сестра, студент – студент, викладач – викладач. Ситуації такого спілкування спрямовані на розвиток умінь будувати взаємовідносини з носієм ролі, обговорювати і вирішувати проблеми в межах загального соціального контексту.

Асиметричні відношення спостерігаються тоді, коли учасники спілкування різняться між собою соціальними ознаками. Наприклад: студент-викладач, студент-студент (якщо вони належать до різних вікових груп) та ін. Асиметричні відношення впливають і на повну поведінку відносно до ролі та статусу партнера.

Рольові відношення між учасниками гри є основними параметрами, що визначають характер емоцій. Залежно від конкретної дидактичної мети нестандартного заняття, індивідуальних вікових і психологічних особливостей студентів, сюжетно-рольову гру можна проводити з одним студентом, групою або з цілим класом.

Дидактичні ігри бажано широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку студентів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на заняттях, вбачає в них можливість ефективної взаємодії

педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості. Під час гри в студента виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль.

Рольова гра. Головна мета її – розвивати аналітичні здібності студентів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення в різних психолого-педагогічних ситуаціях [4, с. 177]. У ролевих іграх виявляються особистість студента, його здібності та перспективи на майбутнє.

Вікторина. Її ще називають грою переможців. У ній змагаються, аби швидше і повніше відповісти на поставлені запитання.

Щоб заняття було цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами заняття чи розділу. Складаючи кросворд, викладач має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи студенти розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить в урок елемент гри, а з іншого – сприяє глибшому засвоєнню вивченого.

На уроках закріплення пройденого матеріалу чи повторенні студенти люблять працювати динамічними парами. Попередньо викладач готує картки з 2-3 практичними завданнями з теми, що вивчається. Одержавши картку, двоє студентів перше завдання виконують спільно. Один студент пояснює іншому, як потрібно виконувати завдання, а той слухає, запитує або висловлює своє розуміння. Друге і третє завдання учні виконують самостійно, занотовуючи їх до зошитів, а потім перевіряють один одного з відповідним коментуванням допущених помилок.

Дидактичні ігри можна використовувати для ознайомлення студентів з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень, для повнішого і глибшого їх осмислення засвоєння, формування умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Хотілося б зупинитися на застосуванні дидактичних ігор на заняттях з інформатики. Нестандартна форма проведення заняття зацікавлює студентів і будить емоції, викликає дух змагання, бажання отримати перемогу, у них з'являється відчуття здивування, посилюється розумова діяльність.

Великий інтерес у студентів викликають заняття у формі ділової гри, а також робота над будь-яким проектом і його захист.

Результатом роботи студентів може служити алгоритм, записаний на мові блок-схем і оформлений в текстовому редакторі; програма, написана на мові програмування Turbo Pascal; реферат, презентація; макети, плакати. Студенти можуть скласти кросворд, провести опитування студентів по своїй темі, результат оформити у вигляді діаграм або графіків. Виконання проекту і його реалізація вимагає залучення знань не з одного предмета, а із різних областей. Таким чином, досягається цілком природна інтеграція знань.

Результативність таких занять підтверджується практикою. Приведені вище прийоми і методи допомагають закріпити і здійснити перевірку теоретичного і практичного матеріалу.

На заняттях з інформатики є можливість проведення занять у вигляді гри.

1. Прикладом є урок-подорож "Інтернет", що є завершальним по темі "Передача інформації в комп'ютерних мережах" і призначений для систематизації знань студентів. Викладач готує карту подорожі та комплект завдань. В ході заняття студентам пропонується здійснити подорож по мережі Інтернет, відвідати такі зупинки як Електронна пошта, Інформаційний потік, Всесвітня павутина, Пошук інформації та ін. На шляху подорожі їм траплятимуться цікаві перешкоди: де потрібно розгадати ребус, кросворд, дати відповіді на ряд запитань. Таке заняття є цікавим і стимулює студента до отримання знань.

2. Цікавим є проведення імітаційної гри у вигляді судового засідання. Засуджувати можна мережу Інтернет, комп'ютерний вірус чи самого користувача. Серед студентів розподіляються ролі: прокурор, адвокат, свідки обвинувачення та свідки захисту. Після закінчення судового процесу суддею оголошується вирок.

3. При вивченні теми «Комп'ютерні презентації» студентам пропонується створити власні проекти, пов'язані з майбутньою професією (Моя юридична організація, Надання юридичної консультації, Моя нотаріальна контора та ін..). Група поділяється на декілька підгруп, кожна з яких створює власну презентацію і захищає її, при цьому за кожним студентом групи закріплена своя роль. Замовник, він же викладач, вислуховуючи кожен проект, визначає позитивні сторони, вказує на недоліки, обґрунтовуючи їх. В такій роботі мають бути задіяні всі студенти групи, в результаті чого кожен має бути достойно оцінений.

4. Закріплюючи знання з даної теми, можна скористатися «Кольоровою стрічкою»: студентам роздаються кольорові стрічки і кольорові літери. Завданням є підібрати згідно принципам стильового оформлення презентацій та основним принципам дизайну слайдів колір знака і колір фону.

5. У вигляді ділової гри можна провести підсумкове заняття по темі «Текстовий процесор MS Word». На даному уроці моделюється ситуація ділової гри – робота одного з відділів видавництва.

6. Під час вивчення будь-якої теми можна використати «Кошик запитань», розмістивши невелику скриньку в аудиторії. Студенти, у яких виникають запитання можуть записати їх на картці і покласти до кошика. В кінці заняття викладач зачитує запитання з карток. Відповіді на запитання дають самі студенти. Можна запропонувати студентам кинути в кошик картки, на яких записана думка про заняття або побажання.

7. При актуалізації чи узагальненні знань дієвим є використання прикладів, кросвордів, ребусів, «незакінченого речення», вправи «збери вислів» тощо.

Важливим етапом проведеної ролевої гри є завершальний, який дозволяє встановити ті проблеми, явища, які мали місце в грі, визначити і показати відповідність гри реальному життю, оцінити прийняті рішення в грі, їх ефективність, виявити причини позитивної і негативної поведінки її учасників, що дасть змогу в подальшому, обрати кращі уроки для майбутньої професійної діяльності [1, с. 31].

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

1. Не варто організовувати навчальну гру, якщо студенти недостатньо знають тему.

2. Недоцільно впроваджувати ігри на заліках і іспитах, якщо вони не використовувалися в ході навчання.

3. Не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони не можуть дати позитивного ефекту.

Висновки. Таким чином, гра є своєрідним засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення учнями мети своєї діяльності, опредмечування абстрактних понять, розвитку творчої уяви та здібностей, встановлених людських взаємин.

Правильно підібрані дидактичні ігри та якісне їх застосування допоможуть зробити навчальний процес більш якісним. Педагогам треба більше уваги приділяти новітнім технологіям, активно їх застосовувати на уроці. Це дасть змогу студентам проявляти більшу ініціативу, творчість, розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу, збагачувати власний професійний досвід.

Використання ігрових технологій у навчанні є одним із ефективних засобів активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищення міри засвоєння матеріалу, інтенсифікації усього навчального процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Бреус О.В. Навчально-ігрові технології як засіб формування інноваційного потенціалу майбутнього вчителя початкових класів в освітньому процесі ВНЗ / О.В. Бреус // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»: зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2012. – Вип. 24. – С. 28 – 32.
2. Наволокова Н.П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Н.П. Наволокова. -Х.: Вид. група “Основа”, 2011. – 176 с.
3. Шапран О.І. Словник термінів з професійної освіти / авт. кол. за заг. ред.. О. І. Шапран. – Переяслав-Хмельницький, 2013. – 276 с.
4. Шапран О.І. Сучасні педагогічні технології у професійній підготовці вчителів: [навч. посіб.] / О. І. Шапран. – Переяслав-Хмельницький, 2012. – 280 с.