

**Москаленко Ю.О.,**

*студентка 4 курсу*

*фізико-математичного факультету*

*Науковий керівник: Сікора Я.Б.,*

*кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач*

*кафедри прикладної математики та інформатики,*

*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

Особливістю сучасного розвитку науки є використання нових інформаційних технологій. На сьогоднішній день діти достатньо багато часу проводять за комп'ютером, не включаючи уроків інформатики. Якщо така діяльність не має певної навчальної мети, то це може призвести до негативних наслідків. Тому що вимоги сучасного суспільства такі, що один з факторів успішної соціальної адаптації в ньому виявляється володіння інформаційною культурою. Для того, щоб встигнути за темпами розвитку технологій, потрібно постійно працювати «над собою». Основне завдання вчителя інформатики полягає у сприянні формування особистості, здатній жити в умовах інформаційного суспільства.

**Мета** статті полягає у визначенні ролі ігрових технологій у навчанні інформатики.

Ні для кого не секрет, що сучасних школярів з кожним роком все важче привертати увагу до вивчення навчального матеріалу. Щоб покращити, активізувати процес навчання, зробити його більш ефективним, творчим і цікавим потрібно застосувати методи активного навчання, до яких відносять ігрові методики.

Гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності, спосіб переробки отриманих з навколишнього світу вражень. В грі яскраво проявляються особливості мислення і уяви дитини, її емоційність, активність. Дитина

получає досвід довільної поведінки, вчиться керувати собою, дотримуючись правил.

«Навчальна (дидактична) гра як технологія навчання давно цікавить учених і практиків. Як педагогічна технологія гра цікава тим, що створює емоційний підйом, а мотиви ігрової діяльності орієнтовані на процес розуміння сенсу цієї діяльності». [1]

Ігрові технології дещо відрізняються від інших педагогічних технологій:

1) гра як форма діяльності супроводжувала людину на всіх етапах її розвитку, вона їй знайома і звична;

2) гра викликає більший інтерес в учнів, активізує їх розумову діяльність;

3) гра емоційно забарвлює урок, залучає навіть тих, хто стриманий і пасивний на стандартному уроці;

4) гра дозволяє виявити творчі здібності, уяву, лідерські якості учнів, і, отже, цікава;

5) гра найчастіше колективна, спільна діяльність;

6) результати ігрової діяльності заохочуються емоційно, матеріально.

Володіючи повним арсеналом ігрових методик, систематично використовуючи їх в урочній та позаурочній діяльності, можна домогтися підтримання інтересу до предмета інформатика. Ігрові методики дозволяють стимулювати пізнавальну активність учнів, виявляють учнів з потенціалом і інтересом до предмету, можна закріпити вивчену тему, підготуватися до нової, обмінятися досвідом у вирішенні практичних завдань, розвинути творче мислення, розвинути комунікативні здібності, навчити учнів працювати в групі і т.д.

Процес підготовки і проведення таких уроків трудомісткий і вимагає фізичних та емоційних затрат. Необхідно враховувати на якому етапі уроці слід, проводить певний вид ігрової методики, як краще побудувати такі уроки, важливо правильно підібрати види ігрових елементів. Далі

необхідно уточнити, які ігрові елементи слід проводити на уроках інформатики в різних класах [2].

Можна виділити такі види уроків з використанням ігрових технологій:

- 1) рольові ігри на уроці;
- 2) ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок-змагання, урок-конкурс, урок-подорож);
- 3) ігрова організація навчального процесу з використання завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці;
- 4) використання гри на певному етапі уроку(початку, середині, наприкінці; знайомство з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення і систематизація вивченого);
- 5) різні види позакласної роботи, які можуть проводитися між учнями різних класів однієї паралелі [3].

Найчастіше на уроках інформатики використовують такі ігрові елементи:

- 1) інтелектуальна розминка;
- 2) анаграма;
- 3) антианаграма;
- 4) знайди відповідь;
- 5) різновиди кросвордів;
- 6) ребуси;
- 7) мозаїка;
- 8) танграм;
- 9) вікторина;
- 10) уроки-ігри.

Ігрові складові, включаючи мультимедіа програми, активізують пізнавальну роботу учнів і збільшують засвоєння матеріалу. Використання комп'ютерної техніки дозволяє зробити заняття привабливим і по-справжньому прогресивним, здійснювати індивідуалізацію навчання,

неупереджено та своєчасно проводити контроль і підведення підсумків.

Навчальні ігри:

- GCompris – пакет програми містять велику кількість різноманітних програм – від тренажерів миші, програм для опанування різними навчальними предметами до ігор і головоломок;
- OMNITUX – це програмне забезпечення, дещо подібне до пакету програм GCompris, але графічний редактор та клавіатурний тренажер не належать до його складу і є окремими програмами;
- CHILDSPLAY – 14 ігор для раннього розвитку малюків. Ігри для навчання користування мишею і клавіатурою, тренування пам'яті, основ лічби і читання. Пакман, пазли, пінг-понг, більярд. Вони можуть бути використані на уроках з теми «Робота з розвивальними програмами» та під час опанування теми «Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з комп'ютером».
- «СКАРБНИЦЯ ЗНАНЬ» – комп'ютерна програма «Скарбниця знань. Шукачі скарбів» є складовою частиною курсу «Шукачі скарбів». Можна набути навичок роботи з мишею і клавіатурою. Більшість ігор спрямовані на розвиток уваги, логічного мислення і навичок складання і виконання алгоритмів. Доцільно використовувати на уроках з теми «Робота з розвивальними програмами» та на інших уроках, де бажана робота учнів з розвивальними програмами і немає потреби в роботі зі спеціальними програмами. Стане в пригоді також на уроках з таких тем: «Алгоритми і виконавці» (2 і 3 класи), «Висловлювання. Алгоритми з розгалуженням і повторенням» (4 клас) [4].
- TuxMathScrabble – математична версія класичної словесної гри. Є чотири рівні кваліфікації для практики. У гру можна грати одному або удвох. Завдання виконуються перетягуванням частин мозаїки. Неприпустимі приклади відкидаються назад у лоток користувача. Нещодавно було додано декілька нових опцій: можливість переставляти оперативні мозаїки програвача, створення безперервних мозаїк, прозорість

мозаїки, що конфігурується, можливість використовувати фонове зображення.

Отже, за допомогою гри можна зняти психологічну втому, вона викликає позитивне відношення до виконаної роботи, покращує загальну працездатність, дає можливість багаторазово повторювати один і той же матеріал без монотонності й нудьги.

В процесі ігрової діяльності у школярів появляється інтерес до предмету, відбувається розвиток пізнавальних процесів, що забезпечують поступовий перехід від пасивного до сприйняття позиції співпраці учня і вчителя, що сприяє формуванню навичок самонавчання і самоорганізації учнів. В результаті формуються вміння та навички, закріплюються знання, використані на уроках.

#### **Список використаних джерел та літератури**

1. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения. Учебн. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л.В., Николина В.В. М.: Высш. школа, 2004. 157 с.
2. Використання ігрових технологій на уроках інформатики [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: <http://dnz3-dubove.klasna.com/uk/article/vikoristannya-igrovikh-tekhnologii-na-urokakh-info.html>.
3. Ігрові технології [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL:<https://sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyyh-tehnologij/2-3-igrovytehnologii>.
4. Навчальні ігри [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL:<http://irmolnia.wixsite.com/mysite/navchalni-igri>.