**Игровые технологии на уроках информатики**

*“У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворить.   
Надо не только дать время ему поиграть, но надо пропитать   
этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра”.  
А.С. Макаренко*

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.

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.

Чаще всего на уроках информатики использую следующие игровые элементы:

* анаграмма;
* разновидности кроссвордов;
* ребус;
* маршрутные листы;
* урок-игра.

**Виды игровой деятельности на уроках информатики**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вид игровой деятельности | Определение | Достоинства | Функции  Результаты деятельности | Применение | Необходимое оборудование и программное обеспечение |
| Кроссворды | **Значение слова Кроссворд по Ефремовой:** Кроссворд - Задача-головоломка, заключающаяся в заполнении буквами перекрещивающихся рядов клеточек так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям слова.   **Значение слова Кроссворд по Ожегову:** Кроссворд - игра-задача, в которой фигура из рядов пустых клеток заполняется перекрещивающимися словами со значениями, заданными по условиям игры  **Кроссворд в Энциклопедическом словаре:** Кроссворд - (англ. cross-word) - задача-головоломка  заполнение буквами перекрещивающихся рядов клеточек так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям [слова.](http://tolkslovar.ru/s7458.html) | дает возможность проявить себя, позволяет самостоятельно отыскивать ответы на поставленные вопросы, расширяет кругозор, развивает логическое мышление;  обращение к дополнительным источникам  тренирует память, оттачивает сообразительность, учит работать со справочной литературой, пробуждает интерес к углублению знаний, вырабатывает умение доводить начатое дело до конца. | обучающая  контролирующая  творческая.  При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление. | творческое домашнее задание;  тема небольшого проекта;  форма контроля знаний учащихся | 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:  <https://hotpot.uvic.ca/> |
| Ребусы | **Ребус по Ефремовой:**  Ребус - 1. Загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в комбинации рисунков, букв, знаков.  2. перен. разг. То, что загадочно и непонятно.  **Значение слова Ребус по Ожегову:**  Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур, букв или знаков  **Ребус в Энциклопедическом словаре:**  Ребус - (от лат. rebus - при помощи вещей) - загадка, в которой разгадываемые слова или выражения даны в виде рисунков в сочетании с буквами и некоторыми др. знаками. | 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 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 | <http://rebus1.com/>  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. |
| Маршрутный лист | **Маршрутный Лист в Энциклопедическом словаре:**  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 контролирующих работ  - индивидуальный «Маршрутный лист», где учтены личностные возможности каждого обучающегося  В старших классах  [маршрутный лист](http://pedagogland.ru/marshrutnyj-list-2.html) либо создается учителем, распечатывается и раздается ученикам, либо обсуждается и вырабатывается вместе с ними и заносится в тетрадь. | Использование маршрутного листа развивает навыки самоорганизации и самоконтроля обучающегося, формирует его ответственность за собственные действия.  Использование маршрутных листов обеспечивает  **ученику**:  - вариативный характер содержания образования  - возможность проявления избирательности к изучаемому материалу и способам его изучения  - возможность обучения в темпе и на уровне, обусловленном индивидуальными особенностями учащихся, самореализации в учебной деятельности  **учителю:**  - возможность работать со всем классом и с каждым учащимся в отдельности;  - возможность расширения содержания образования (за счет дифференциации по уровням и применения различных активных методов обучения) без увеличения времени на изучаемый предмет;  - возможность увеличить время для индивидуальной работы с каждым учащимся. | 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 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.  4.Презентация продуктов деятельности учащихся главная функция учителя состоит в стимулировании мыследеятельности учеников по обобщению результатов работы.  5. Организация рефлексии. | 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 деятельность (в рамках предметной недели информатики, внеклассные мероприятия по информатике между классами, между параллелями) | <http://mastertk.ru/>  On - line сервис по составлению технологических карт уроков |
| 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 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. | 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 чтению. | 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 объясняют смысл предложенного понятия | сервис решение, составление анаграмм он-лайн <http://poncy.ru/anagram/> |