

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ИГРОВЫХ УРОКОВ

Копылова Ирина Андреевна

school13@progtech.ru

МОУ школа № 13 с изучением отдельных предметов, город Жуковский

Аннотация

Я проработала в школе 10 лет и все чаще сталкиваюсь с тем, что дети, переходя из начальной школы в среднюю школу, постепенно теряют интерес к учебе. С чем это связано?

Возможно, это связано с тем, что в начальной школе с ними постоянно играли: на уроках, на внеклассных мероприятиях. В средней школе, многие учителя игры на уроках используют очень редко, а то и совсем не используют.

Статья

Игра – это мощное средство активизации познавательной деятельности школьников, воспитания, целенаправленного формирования личности. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения.

В сочетании с другими методами и приемами игры повышают эффективность преподавания, делают процесс обучения более интересным, способствуют успешному усвоению изученного материала, формируют навыки коллективной работы.

Игры бывают разные: игра-соревнование, игра-спектакль, ролевая игра, деловая игра и мн. др. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его

закрепления, повторения, контроля, в конце изучения темы или в конце года.

Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности задания - благотворно сказывается на результатах обучения.

Игры характеризуются такими положительными качествами, как ярко выраженная мотивация деятельности, добровольность участия и подчинения правилам, заинтриговывающая неопределенность исхода и более высокая по сравнению с обычными уроками обучающая, развивающая и воспитательная результативность.

Для проведения любой игры необходимо определить цель, создать игровую ситуацию, разработать сценарий, подумать на каком этапе урока будет проведена игра, учитывать особенности класса и интересы учащихся.

В своей практике я использую игры: «Регата», «Слабое звено», «Пентагон», деловая игра, игра-инсценировка, игра-сказка и много других. Провожу викторины и конкурсы.

Вот уже несколько лет подряд в 5-7 классах я провожу игру по информатике – Регату. Игра проводится в конце темы или в конце учебного года, как итоговое занятие. Для ребят – это повторение в игровой форме изученного материала за год. Для учителя – это своеобразная форма контроля усвоенного материала. В этих классах я работаю по программе Л. Босовой. Все задания и задачи для игры я подбираю, используя учебные пособия данного автора.

В 5 классе в конце изучения темы проводится урок по теме «Информация вокруг нас. Игра Регата». На этом уроке используются три презентации, два звуковых файла, несколько анимационных роликов.

Игра Регата начинается по звуковому сигналу рынды (используется звуковой файл). Ребята делятся на несколько команд, на доске висит карта Регаты. И ребятам предлагается поучаствовать в увлекательном путешествии по океану Информатики.

На карте (см. рис 1) изображены острова и бухты, а также указан маршрут Регаты.



Рисунок 1. Карта Регаты

Учащиеся с удовольствием решают интересные задачки и выполняют разнообразные задания. Капитаны команд после каждого этапа выходят к карте и передвигали свои магнитные фишки (яхты). В конце Регаты выявляется команда-победитель. Вот некоторые задания игры.

Презентация «Кроссворд Передача информации» использовалась для проверки разгаданного кроссворда. Учитель читает вопрос кроссворда, ученик говорит ответ, и на экране появляется правильный ответ (рис. 2).



Рисунок 2. Презентация «Кроссворд Передача информации»

Презентация «Зашифрованные слова» используется учителем для проверки задания по расшифровке слов. На экране появляется зашифрованное слово, ученик расшифровывает слово и говорит его, а на экране по буквам появляется правильное слово и соответствующая картинка. Презентации содержат, как правило, яркие, красивые и выразительные рисунки. Чтобы ребятам было интереснее, обязательно на слайдах применяю анимацию текста и рисунков (рис.3)



Рисунок 3. Презентация «Зашифрованные слова».

На этом уроке я проводила разминку для глаз, на которой использовались анимационные ролики, выполненные с помощью программы Flash MX. (рис. 4).

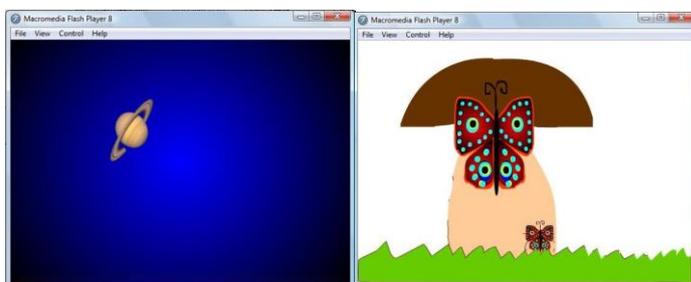


Рисунок 4. Анимации «Движение Сатурна», «Бабочка».

Игра по информатике Регата для 7 класса проводится с использованием презентации (рис. 5, 6).



Рисунок 5. Презентация «Игра Регата по информатике»

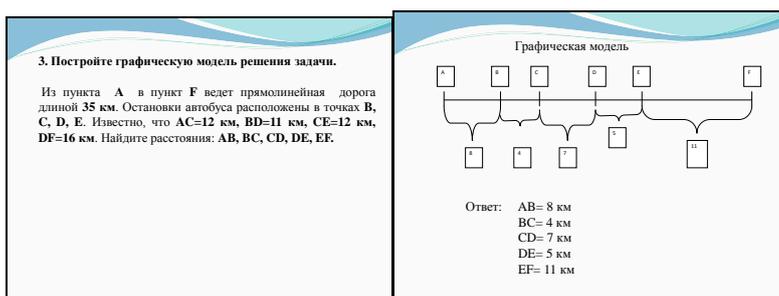


Рисунок 6. Презентация «Игра Регата по информатике»

В конце февраля у нас в школе всегда проходит Неделя информатики.

Ребята выпускают газеты, готовят рефераты и выступают на уроках с презентациями. Кроме этого проводятся конкурсы, викторины и интеллектуальные игры по информатике. Для ребят 5-6 классов предлагаются загадки по информатике с использованием презентации «Устройства компьютера». На экране появляются загадки в стихотворной форме. Ребятам необходимо быстро отгадать загадку пока на экране не появился отгадка и картинка (рис. 7).



Рисунок 7. Презентация «Загадки по информатике»

Для учащихся 7-8 классов я предлагаю ребусы по информатике (рис.8) и викторину «Ква-ква-ква» (рис. 9).

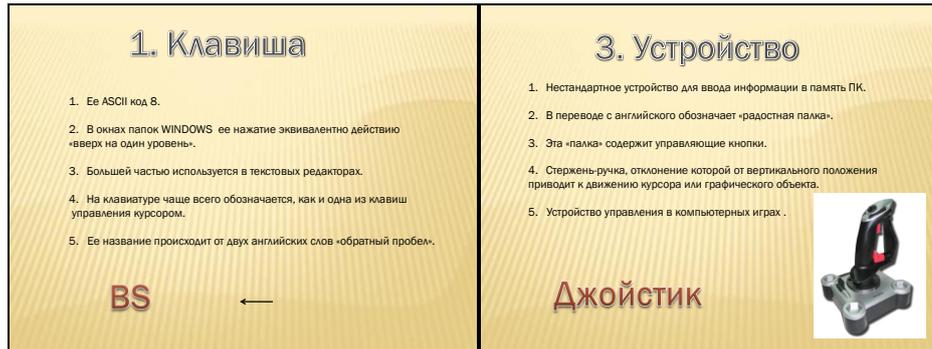


Рисунок 10. Презентация «Пентагон»

И в заключение хочу сказать, что знания усваиваются только тогда, когда ребятам интересно и увлекательно на уроке. Они хотят играть, творить и быть ближе к настоящей жизни. И поэтому учитель должен быть всегда в поиске нового, интересного, необычного, использовать на своих уроках разнообразные информационные и компьютерные технологии.