**Оглавление**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Введение**…………………………………………………………………….…. | 2 |
| **Глава 1. Создание сборника «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов как методическое средство повышения интереса к изучению информатики** |  |
| * 1. Роль интереса в развитии учащихся……………………………….....
 | 4 |
| * 1. Понятие «игра» и её функции. Классификация игр…………………..
 | 6 |
| * 1. Понятие «деловая игра» и её педагогические задачи…………………
 | 8 |
| * 1. Принципы разработки деловой игры…………………………………..
 | 10 |
| * 1. Виды деловых игр……………………………………………………….
 | 11 |
| * 1. Структура деловой игры………………………………………………..
 | 12 |
| * 1. Особенности структуры, содержания и методики использования сборника «Играем на уроках информатики»…………………………….......
 | 13 |
| * 1. Ход результаты апробации сборника деловых игр «Играем на уроках информатики»………………………………………………………….
 | 15 |
| **Заключение**………………………………………………………………………….. | 21 |
| **Список литературы**……………………………………………………………….... | 23 |
|  **Приложение**…………………………………………………………………………. | 24 |

 **Введение**

Бурное развитие новых информационных технологий и внедрение их в России последние несколько лет наложили определенный отпечаток на развитие личности современного ребенка.

В настоящее время происходит активная компьютеризация всех сфер общественной жизни, которая неразрывно связана с народным образованием. Для того что бы заинтересовать учащихся предметом «информатики» со школьного возраста, нужно использовать эффективные методы обучения, способствующие повышению интереса. Таким методом является игра.

Вся жизнь школьника связана с игрой. Вообще, игры, способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие школьника в целом.

В последние годы вопросы теории и практики игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: Э. Берн, А.В. Запорожец, П. И. Пидкасистый.

На основании актуальности проблемы определена тема исследования: **«Создание сборника «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов как методическое средство повышения интереса к изучению информатики».**

**Цель исследования:** на основе изучения информационных технологий создать сборник деловых игр для определения успешности их применения и повышения интереса учащихся на уроках информатики в начальных классах.

**Объект исследования:** образовательный процесс на уроках информатики в начальной школе.

**Предмет исследования:** создание сборника деловых игр «Играем на уроках информатики» для повышения интереса к изучению информатики для учащихся начальных классов.

**Гипотеза исследования:** если разработать и систематически применять на уроках информатики в начальных классах сборник деловых игр «Играем на уроках информатики», то интерес к изучению информатики у младшего школьника повысится.

 **Задачи исследования:**

1. На основе анализа научной психолого-педагогической литературы описать закономерности по формированию интереса учащихся на уроках информатики с помощью деловых игр.
2. Путем изучения методической литературы систематизировать наиболее приемлемые средства для повышения интереса учащихся к изучению информатики.
3. Создать сборник деловых игр по выбранным темам.
4. Описать содержание и принцип работы сборника деловых игр по информатике.
5. Апробировать сборник деловых игр в начальных классах для повышения интереса учащихся к информатике.

 При выполнении дипломной работы нами были использованы следующие **методы теоретического исследования:**

* изучение, анализ и синтез психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования;
* сравнение, обобщение и систематизация изученного практического опыта и теоретического материала.

**Методы эмпирического исследования:**

* апробация;
* наблюдение;
* анализ поведения;
* конструирование сборника игр;
* контроль и корректировка.

**Глава 1. Создание сборника «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов как методическое средство повышения интереса к изучению информатики**

**1.1 Роль интереса в развитии учащихся**

Талантливый русский педагог К. Д. Ушинский высоко ценил детский интерес, любознательность к учении. По мнению К. Д. Ушинского необходимо сделать учебную работу очень интересной для ребенка, но не превращать эту работу в некую забаву для детей. Он считал, что это одна их труднейших и важных задач, которая стоит перед учителем. [2, 56]

В настоящее время в связи с системно – деятельностным подходом, за урок учащиеся должны добыть достаточно большое количество знаний, нежели несколько лет назад. Не смотря на это, многие учителя задумываются, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока.

Иногда можно услышать и такое мнение: если школьникам интересно учиться, значит, им легко учиться, значит, они привыкнут преодолевать трудности. Эта точка зрения также несостоятельна. Интересное обучение не исключает умения работать с усилием, а, наоборот, способствует этому. Благодаря опыту многих педагогов доказывается, что даже тяжелая работа, которая выполняется с интересом, преодолевается легко, нежели если у ребенка не будет развит интерес и познавательность в данной области. Учащиеся перестают бояться всяческих препятствий, у них возникает убеждение, что упорной труд побеждает все трудности. Школьникам, безусловно, интересно то, что трудно, легкое их привлекает меньше. Конечно, степень трудности не безразлична для учащихся. [18,78]

Интерес к знаниям у школьников возникает лишь тогда, когда они начинают осознавать необходимость знаний и умений в жизни. Учась в школе, школьники должны усвоить, что знания нужны для жизни, труда, они должны быть основательными, прочными, глубокими.

Учителя должны убедительно показать младшим школьникам, что хорошие знаний – это и перспектива будущей жизни, которая в настоящее время необходима каждому человеку. [2,7]

Овладение знаниями – серьезный труд для школьника, и надо прививать ему любовь к учебному труду, надо, чтобы ребенок учился охотно, радостно, с интересом. А интерес к овладению знаниями у детей формируется лишь при условии соответствующей организации учителем учебной деятельности школьников: она должна быть направлена на воспитание его познавательных интересов, его познавательной активности. [18,84] Если учитель ведет урок с большим эмоциональным подъемом, дети заинтересовываются учебным предметом. Любовь учителя к своему предмету передается учащимся – им тоже становится интересно учиться, и, наоборот, равнодушие учителя к своей работе вызывает соответствующую реакцию класса. Многие учителя поддерживаются основном, принципу это заинтересовать детей. У учителей, которые работают по этому принципу, на уроках дети задают много вопросов, выражают желания узнать больше материала по данной теме, просят дополнительные задания.

К. Д. Ушинский подробно рассматривал учение как серьезный труд, который можно и нужно облегчить интересом, связанный с работой мысли, с приложением усилий воли. Интерес и усилия воли всегда должны сопровождать друг друга. Учителю следует делать учение привлекательными, не лишая его, однако, характера серьезного труда, требующего напряжений и усилий. [4,106] Интерес, не только средство успешного бучения, это и важный стимул нравственного воспитания.

Пустые интересы, отвлекающие ребенка от нравственного и прекрасного в действительности, препятствует целям воспитания. Лишь направленность к полезному и нравственному утверждает в человеке чувство собственного достоинства. [11,45]

Обучение любому предмету в школе должно быть организовано таким образом, чтобы ученика было интересно на уроках, чтобы они сами стремились получать новые знания, и учителю не приходилось бы заставлять их усваивать учебный материал, то есть необходимо вызвать интерес к предмету.

А что же такое интерес? Существует несколько определений понятия «интерес». И.В.Дубровина говорит, что «**интерес**» - это «мотив поведения познавательного характера ли внутреннее, познавательное отношение человека к чему-либо (или кому-либо)». Интерес вызывает повышенное внимание человека к объекту (судъекту) и выражается в стремлении к приобретению знаний о нем. [1,112]

Л.С. Выготский говорит о том, что «**интерес**» – особая нацеленность психического аппарата на тот или другой предмет. Все, что мы делаем, даже самое интересное, по словам Л. С, Выготского, «мы делаем все из интереса, хотя бы из отрицательного интереса – боязни неприятности». [3,143]

Таким образом, **интерес** – как бы естественный двигатель поведения, он является верным выражением инстинктивного стремления, указанием на то, что деятельность ребенка совпадает с его органическими потребностями. Поэтому воспитательную систем и все обучения лучше строить на точно учтенных интересах. Важно не только вызвать интерес, но чтобы интерес был верно направлен. [2,167]

Воспитание интереса у учащихся в процессе обучения в наше время приобрело особую значимость. Перед учителем возникает во весь рост проблема – научиться руководить развитием интереса учащихся.

Трудность состоит в том, что методических разработок по этой проблеме не существует. Следовательно, воспитание интереса и усвоение знаний должно происходить в едином процессе обучения.

Использование игр необходимо с целью усвоения знаний по информатике учащимися, а также актуализации интереса к учебному процессу.

**1.2 Понятие «игра» и её функции. Классификация игр**

Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений Л.С. Выгодского, А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую, учебную [3, 158].

Все виды тесно взаимосвязаны. Какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Кумарин В. В. Пишет что игра объективно – стихийная первичная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей его окружающих [8, 87]. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма познания, труда, общения, искусства, спорта. Отсюда и название игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные…

Игра – является сложное и многогранное. **Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.[8, 87]

 Можно выделить следующие **функции игры**:

1. *Обучающая функция* – развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и другие.
2. *Развивающая функция* – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.
3. *Коммуникативная функция* – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения.
4. *Релаксационная функция* – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде.
5. *Психотехническая функция* – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния бля более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.
6. *Функция самовыражения* – стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.
7. *Компенсаторная функция* – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

Рассмотрим в самых общих чертах **характерные особенности игр** по классификации О.С. Газмана [4,245]:

1. *Подвижные игры* – важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно школьном возрасте.
2. *Сюжетно-ролевые игры* – занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе.
3. *Компьютерные игры* – наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно дети усваивают практические средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций.
4. *Дидактические игры* – различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношений детей, по роли преподавателя.
5. *Развивающие игры* – это такое обучение, которое преследует цель не только вооружать учащихся определенными знаниями, умениями, навыками, но и развивать их умственные способности.
6. *Деловая игра* – это одна из современных и широко применяемых методик для определения реакции участников на искусственно смоделированную ситуацию.

 **1.3 Понятие «деловая игра» и её педагогические задачи**

Понятие «**деловая игра**» - это комплексный методический прием обучения, при котором учащиеся в первую очередь рассматривают процесс принятия решения.[8, 87]Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Деловую игры как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих **педагогических задач**:

- *формирование* у обучаемых целостного представления о профессиональной деятельности и её динамике;

- *приобретение* проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;

- *развитие* теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;

- *формирование* познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игровой моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Положительное в применении учебных деловых игр:

* как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;
* происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т.е. учащиеся, учатся применять свои знания;
* после игровое обсуждение способствует закреплению знаний;
* достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

 Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая функция: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответом на поставленные вопросы, речь в речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться. [4,89]

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий.

 Можно сделать следующие выводы:

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой по времени и пространстве.
2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы с учащимися, а также реакцию других преподавателей, которая может быть неадекватной.
3. В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к ней с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует также до игры формировать у учащихся культуру дискуссии.
4. Структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.
5. Игра должна строиться на принципах саморегулирования. Преподаватель действует перед игрой, до начала учения, в конце и при анализе игры. Это требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования деловых игр. [6, 67]

**1.4 Принципы разработки деловой игры**

На этапе разработки деловой игры следует реализовать следующие психолого-педагогические принципы:

1. *Принцип имитационного моделирования* содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства;
2. *Принцип воссоздания проблемных ситуаций*, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих учеников состояние затруднения;
3. *Принцип совместной деятельности участников* в условиях взаимодействия имитируемых в игры производственных функций специалистов;
4. *Принцип диалогического общения* и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений;
5. *Принцип двупланности игровой* учебной деятельности.

Деловая игра решает «серьезные» задачи по развитию личности специалиста; обучаемые усваивают знания, умения в контексте профессии, приобретают и профессиональную компетенцию, и социальную компетенцию (навыки взаимодействия в коллективе производственников, навыки профессионального общения с людьми и управления ими). Но эта «серьезная» деятельность реализуется в игровой форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу. [7, 234]

**1.5 Виды деловых игр**

Учебные деловые игры (цель которых – сформировать определенные навыки и умения учащихся в их активном творческом процессе) по уровню сложности можно разделить на следующие **разновидности**:

1. *Имитационные упражнения* – они отличаются от деловой игры меньшим объектом и ограниченностью решаемых задач (например, кто лучше может пользоваться едиными нормами и расценками?). Цель имитационных упражнений – предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.
2. *«Анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций»* - обучаемые знакомятся с ситуацией, с совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающее перед специалистом в его профессиональной практики и требующее от него соответствующего решения; ученики предлагают свои решения в той или иной ситуации, которые коллективно обсуждаются.
3. *«Разыгрывание ролей»* - ученики получают исходные данные по ситуации, а затем берут на себя исполнение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других учеников, которые потом оценивают действия участников ситуации, принимаемые ими самостоятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей и в зависимости от ранее приятных собственных решений, т.е. при разыгрывании ролей нельзя полностью предсказать ситуации в которых оказывается тот или ной исполнитель: этот метод обучения используется для выработки практических профессиональных и социальных навыков.
4. *Полномасштабная деловая игра*, имитирующая профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений. [5,145]

**1.6 Структура деловой игры**

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и тому подобное. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в деловой игре является участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их воздействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности, систему оценивания, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры.

Деловые игры составляются по следующему плану:

В процессе подготовки к деловой игре каждый учащийся получает игровую должность и в дальнейшем изучает все функциональные обязанности по этой должности.

Также следует заметить, что в деловых играх существует правила как в любой другой игре. Правила игры отражают характеристику реальных процессов и явлений, существующих в прототипах моделируемой реальности в упрощенном варианте. Кроме того, существует второй план игры – правила чисто игрового характера: если их не соблюдать, игра перестает быть игрой, превратившись в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам игры сводятся к следующим положениям:

* правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламенты игровой процедур или элементов, ролей и функций преподавателей-ведущих, системы оценок;
* правил не должно быть слишком много, не более 5-10, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средства;
* правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам. Как перечень основных правил можно провести соблюдения регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера. [7,234]

 **1.7 Особенности структуры, содержания и методики использования сборника «Играем на уроках информатики»**

Сборник деловых игр по информатики ориентирован на учащихся младших классов основной общеобразовательной школы. Данный сборник помогает учащимся с помощью деловых игр повысить интерес учащихся к информатике , выявить стороны, в которых необходимо более подробно изучить материал.

Данный сборник могут использовать учителя информатики для повышения интереса учащихся на уроках информатики, для проведения обобщающих занятий, для показательных уроков, студенты педагогического колледжа при подготовке уроков на практике.

**Цель сборника**: повышение интереса учащихся на уроках информатики с помощью деловой игры.

Сборник содержит деловые игры а темы входящие в изучение информатики в младшем звене.

**1.8 Ход результаты апробации сборника деловых игр «Играем на уроках информатики»**

**Задачи апробации:**

1. Апробировать сборник как способ повышения интереса учащихся на уроках информатики в начальных классах.
2. Провести диагностику эффективности применения сборника на уроках информатике в 4-ом классе
3. Внести технологическую карту практической работы.

**Критерии и показатели познавательного интереса учащихся 4-х классов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерии** | **Показатели** | **Высокий** | **Средний** |
| Отсутствие интереса | - отношение к решению учебных задач | положительно | нейтральное |
|  | - широта знаний | полная | частичная |
| Реакция на новизну | - способность переносить нагрузки | не все занятия | на одно занятие |
| Любопытство | - заинтересованность в получении новой информации | долговременная | кратковременная |
| Ситуативный познавательный интерес | - сознание участие ребенка в освоении образовательной программы | поддерживаются ребенком | периодически поддерживается |
| Устойчивый познавательный интерес | - способность оценивать себя адекватно реальными достижениями | завышенная | адекватная |

**Сформированности познавательного интереса:**

1. Отсутствие интереса: отсутствие эмоциональной реакции а новый материал: обучающийся легко отвлекается на посторонние воздействия; пассивность по отношению к вопросам учителя.
2. Реакция на новизну: демонстрация определённого интереса к новому материалу или новым способам работы: охотное выполнение заданий с новыми материалами, заданий с новыми формулировками; импульсивный характер поведения при выполнении новых заданий (делает охотно, если получается);
3. Любопытство: обучающийся задает вопросы на прояснение сути материала или заданий, удовлетворяясь любым ответом; отсутствует стремление самостоятельно решить новую задачу; обучающийся охотно принимает внешнюю помощь.
4. Ситуативный познавательный интерес: стремление решить задачу (выполнить новое задание, освоить новый материал) самостоятельно; отрицательное отношение к внешней помощи в процессе выполнения учебных действия (как минимум, при первых попытках выполнить работу самостоятельно); потребность во внешней оценки результатов выполнения работу, которая оказывает значительное влияние на отношение к такого рода деятельности; отсутствие вопросов, которые выходят за пределы поставленной задачи, но так или иначе могут быть связанны с ней; готовность отвечать на вопросы учителя и одноклассников в связи с выполненной учебной задачей.
5. Устойчивый познавательный интерес: спокойное отношение к внешней оценке своей деятельности. Такая оценка может приниматься во внимание, но существенным образом не влияет на характер выполнения такого рода заданий (работы) в дальнейшем; интерес к выполнению новых видов учебной деятельности (новому материалу) возникает очень быстро.

**Характеристика базы апробации**

Для проведения апробации мы взяли учащихся 4 класса. Данный класс разделен на две половины для проведения уроков информатики. Апробация по повышению интереса по информатике учащихся в начальных классах с использованием сборника деловых игр проводилась в МБОУ СОШ № 33 в 4 «А» классе с 16 февраля по 21 марта 2015 года в течении пяти уроков. Перед выходом на практику мною была получена консультация от руководителя дипломного проектом. Для отслеживания эффективности использования сборника деловых игр на уроках информатики была выбрана первая половина экспериментального 4 класса. В первой половине обучается 7 человек: 4 девочки и 3 мальчика. Для сравнения результатов апробации использовалась вторая половина 4 класса.

В процессе обучения нами велось наблюдение за учащимися, на основании которого были сформированы на них следующие характеристики:

**Настя К.** проявляет живой интерес к уроку и старается выполнить работу правильно, есть качества, которые нужно развивать (внимательность);

**Настя М.** проявляет интерес к уроку, старается выполнить работу хорошо, но не успевает её выполнить за отведенное на это время.

**Даша К.** обладает усидчивостью, вниманием, способностью работать на уроке, и проявляется средний уровень сформировать познавательный интерес.

**Карина Х.** обладает способностями достаточного уровня сформированости познавательного интереса. Проявляет активность, самостоятельность при решении творческих задач.

**Влад М.** обладает более развитым мышлением, проявляет средний уровень сформированости познавательного интереса, что позволяет справляться с задачами.

**Даниил И.** умеет отлично решать поставленные задачи, быстро и внимательно выполняет их, но есть качества, которые нужно ещё развивать (усидчивость, доброжелательность к другим).

Результат успеваемости по информатики за 5 недель до практики у перечисленных учащихся были следующие:

* оценку «5» Карина Х.; Настя К.; Дарья К.; Артем П.;
* оценку «4» Настя М.; Влад М.; Даниил И.;

Из беседы с учителем информатики – К. Э. И., была получена важная информация о работоспособности класса в целом, а именно знания учащихся по информатике сформированы на достаточно хорошем уровне; развивающие задачи на уроках решаются преимущественно с помощью компьютерной техники; учащиеся охотно принимают участие в общешкольных мероприятиях. Однако при неплохим способностях у учению предмета, у некоторых учащихся отсутствовал познавательный интерес.

Э. И. К. – требовательный, ответственный, творческий учитель, применяющий на уроках информатики разные способы обучения с применением современных технологий. В начале практики учитель был ознакомлен с направлениями работы дипломного проекта. Мною было изучено календарно – тематическое планирование уроков по информатике в 4 классе.

**Ход и результат апробации сборника деловых игр «Играем на уроках информатики» в 4 классе**

Сформировав цель и задачи исследования, выдвинув гипотезу, нами были продуманы и осуществлены три этапа апробации дипломного проекта.

1. Констатирующий этап (18.02.2015 г.)

2. Формирующий этап (с 25.02 по 11.03.2015 г.)

3. Контрольный этап (18.03.2015 г.)

Целью констатирующего этапа апробации являлось определение уровня познавательно интереса у учащихся двух групп 4 класса с помощью анкетирования (Приложения № 1).

Анализ ответов учащихся 4 «А» (экспериментальная половина) класса показал следующий результат констатирующего среза: на среднем уровне сформированости познавательного интереса находятся ученики Карина Х.; Настя К.; Дарья К.; Артем П. На высоком уровне сформированости познавательного интереса находятся ученики Настя М.; Влад М.; Даниил И. После анализа результатов констатирующего этапа апробации, определения цели задачи дальнейшей работы, был осуществлен формирующий этап апробации. Целью формирующего этапа была познавательной деятельности на уроках информатики посредством использования деловых игр из сборника.

На формирующем этапе в первой половине 4 классе были проведены уроки информатики с применением игр из сборника деловых игр.

Целью контрольного этапа является проверка гипотезы, выдвинутой в начале дипломного проекта, а так же проверка результатов полученных после формирующего этапа апробации и их сравнение с контрольными результатами. На этом этапе учащиеся первой половину 4 класса ещё раз заполнили анкету на выявления уровня сформированости познавательного интереса.

**Сравнительная характеристика уровней сформированости познавательного интереса у учащихся 4-го класса на уроках информатики**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учащиеся экспериментального 4 «А» класса** | **Учащиеся контрольного 4 «А» классса** |
| **Имя Фамилия** | **Уровни мотива учения** | **Имя Фамилия** | **Уровни мотива учения** |
| Конт. этап | Конст. этап | Конт. этап | Кост. этап |
| Влад М. | средний | высокий | Лиана Х. | средний | средний |
| Даша К. | высокий | высокий | Гриша У. | средний | средний |
| Настя К. | высокий | высокий | Даша П. | средний | высокий |
| Даниил И. | средний | высокий | Илья П. | средний | средний |
| Карина Х. | высокий | высокий | Никита Б. | высокий | высокий |
| Настя М. | средний | высокий | Слава Н. | высокий | высокий |
| Артем П. | высокий | высокий | Даша Щ. | высокий | высокий |
|  |  |  | Юля К. | средний | средний |

Проанализировав контрольную анкету мы можем заметить, что уровень познавательного интереса у учащихся по информатике изменился после использования дидактических игр из сборника.

Наблюдая положительная динамика подтверждается сравнительным анализом изменений результатов, отраженных на гистограмме 1.7.1

**Гистограмма 1.7.1**

С

В

**Сравнительные показатели сформированности познавательного интереса у учащихся 4 класса (экспериментальной половины) класса**

**Гистограмма 1.7.2**

В

С

**Сравнительные показатели сформированности познавательного интереса у учащихся 4 (контрольной половины) класса**

Стоит отметить, что в группе учащихся экспериментального 4 класса в ходе апробации повысился не только интерес к урокам информатики, но и успеваемость. Описанные результаты апробации дают нам основание утверждать, что выдвинутая нами в начале исследования гипотеза верна. А именно, у учащихся начальной школы интерес к урокам информатики, если систематически применять в процессе обучения сборник деловых игр.

**Заключение**

Проведенное нами исследование было направлено на выявление особенностей, способов и форм деловых игр, на разработку сборника «Играем на уроках информатики» для учащихся начальных классов.

Итогом исследование стало достижение поставленной цели: изучены различные структуры деловой игры, основные методы, формы и приемы их организации; разработан и использован на практике в начальной школе сборник деловых игр «Играем на уроках информатики»; выявлено его влияние на успеваемость и интерес учащихся начальных классов к урокам информатики.

Основные результаты, полученные в ходе исследования можно определить следующим образом:

1. Обработан обширный источник данных по деловым играм, применяемым в школе и компьютерным деловым играм. Итогом послужило подробное рассмотрение классификации деловых игр. По данному пункту возможно продолжение исследований о деловых играх на основе накопления и обмена практического опыта и их применения. После обработки источника данных рекомендовано составление сборника деловых игр для школы по предмету информатика с методическими и разработками.
2. Проведено описание основных особенностей деловых игр на основании анализа литературных данных, в результате чего выявлены особенности конструирования деловых игр, их программирования, обоснована рациональность их применения в учебном процессе.

Исходя из полученных результатов и выводов, можно сделать следующее итоговое комплексное заключение:

1. Учебные деловые игры остаются современным, рациональным, высокоэффективным методов обучения, если их программировать и внедрять в учебный процесс как компьютерные деловые игры.
2. Деловые игры могут применяться для решения широкого круга педагогических так и воспитательных задач.
3. Учебные деловые игры являются активным учебным методом и могут использоваться для обучения по курсу информатики.

**Список литературы**

1. Берн Э Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры [текст] – Лениздат, 1992 – 134с.
2. Выготский Л.С. Игра и е1 роль в психическом развитии ребенка [текст]// вопросы психологии – 1996 202с.
3. Газман О.С. и др. В школу – с игрой. [текст] – М., 1991 – 202с.
4. Дубровина И. В. Психология [текст] MACADEMIA, 1999 – 460с.
5. Деловые игры. [электронный ресурс] www.bs.edu.ru
6. Деловые игры. [электронный ресурс] [www.vzmakh.ru/games/games.html](http://www.vzmakh.ru/games/games.html).
7. Деловые игры на уроках. Дидактика. Повышение интереса к пройденному материалу. [электронный ресурс] – [www.nit.spb.ru/school/scfire/gin/didac.html](http://www.nit.spb.ru/school/scfire/gin/didac.html)
8. Кумарин В. В. (Обучая, воспитывай Моск.гор.ин-т усовершенствования учителей. Бауман. район. отд. нар образования). М.: 1980 – 189с.
9. Лихачев Б. Т. Педагогика [текст] М.; 1992 – 400с.
10. Педагогическое творчество в школе (из опыта учителей России) [текст] / Под ред. В.Ф. Кривошеева – М., изд-во НИИ школ МО РСФСР 1992 – 114с.
11. «Парус». [электронный ресурс] – parus.nsk.su/bg/990318.html
12. П.В.Гусев. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ПРОГРАММНОЙ РЕАЛИЗПЦИИ ДЕЛОВЫХ ИГР. [электронный ресурс] nit7.ardesign.ru – 2000.
13. Павлов С.Н. Компьютерные деловые игры: Учебное пособие.-М.: Изд дом Русанова, 1995 -128с.
14. Столяренко В. А. Педагогическая психология [текст] Мн. 2000 - 356с.
15. Сборник деловых игр: Метод. Пособие для учителей проф техучилищ и общеобразоват. Шк [текст]/Автор-сост. В.Н. Рысс – Челябинск: 1991 – 162с.
16. Стернин И.Г. Деловая игра как инструмент развития корпоративной культуры [электронный ресурс] [www.prcom.ru/Materials.asp?ID=162](http://www.prcom.ru/Materials.asp?ID=162).
17. Хруцкий Е. А. Деловые игры [текст] – М.: Высш.шк. – 1994 220с.
18. Эльконин Д. Б. Психология игры. [текст] – М.: Педагогика, 1978 – 304

Приложение 1

***Анкета***

1. **Нравится ли тебе предмет Информатика?**

2-да

1-среднее что-то

0-нет

1. **С каким настроением ты посещаешь уроки Информатики?**

2-с радостью

1-зависит от моего настроения

0-с неохотой и раздражением

1. **Как ты думаешь, хорошо ли ты знаешь предмет Информатика?**

2-да

1-не знаю

0-нет

1. **Ты хотел бы узнать ещё больше по этому предмету?**

2-да

1-не знаю

0-нет

1. **Пригодятся ли тебе знания, получаемые на уроке Информатика?**

2-да

1-может быть

0-нет

1. **Интересно ли тебе выполнять работу на уроке?**

2-всегда

1-иногда

0-никогда

1. **Всегда ли ты доволен своим результатом работы на уроке?**

2-иногда недоволен, но стараюсь улучшить

1-всегда

0-часто не доволен, но мне это безразлично

1. **Интересуют ли тебя дополнительные задания?**

2-да

1-иногда

0-нет

1. **В чем для тебя польза от уроков Информатики?**

2-дают знания, которые пригодятся в жизни

1-можно просто поиграть за компьютером

0-можно отдохнуть расслабиться

1. **Тебя интересует оценка, поставленная учителя за выполненную работу?**

2-да

1-лишь бы не «2»

0-нет