Игровые методы в преподавании информатики

Игра необходима для:

адаптации

развития потребности в знаниях

способности анализировать

релаксации

развития самоконтроля и самооценки

повышения мотивации учебно-познавательной деятельности

Целесообразность использования игровой технологии на уроках информатики

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения:

- позволяют сделать интересной и увлекательной работу учащихся на творческо-поисковом уровне;
- разнообразить будничные шаги по изучению информатики;
- активизировать все психические процессы и функции ребенка;
- способствуют использованию знаний в новой ситуации;
- вносят разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность применения игровых методов

- это естественная для ребенка и гуманная форма обучения;
- перенасыщенность современного школьника информацией;
- повышение прочности и качества усвоения знаний учащимися.

Психологи утверждают,
что учащиеся *сохраняют в памяти*

10% прочитанного,

20% услышанного,

30% увиденного,

50% услышанного и примененного на практике,

70% сказанного ими самими,

90% сказанного и примененного на практике

НЕСТАНДАРТНЫЕ ФОРМЫ УРОКОВ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Методические особенности применения игровых технологий с учетом возрастных особенностей детей

НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА:

- Курс «Занимательная информатика» может быть использован в начальной школе для проведения уроков и факультативов по информатике, занятий кружков
- Он написан в стихотворной форме, содержит развивающие задания
- Сущность уроков составляет организация учителем различных видов работы учащихся по усвоению ими новых знаний, умений и навыков за счет подобранных и разработанных заданий и упражнений

СРЕДНЕЕ ЗВЕНО:

- Усвоению детьми правильной предметной терминологии помогают ребусы, кроссворды, головоломки
- Их могут составлять не только учителя, но и сами дети
- Решение кроссвордов, сканвордов — полезное умственное занятие на любом этапе обучения. Они позволяют одновременно вспомнить забытые и приобрести новые знания

СТАРШЕЕ ЗВЕНО:

- Одним из методов активного обучения являются деловые игры
- Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни.
- Главная задача этого метода — развить умение анализировать поставленные задачи, вырабатывать решения самостоятельно

Методические рекомендации по применению игр на различных этапах урока

1 этап. Мотивация знаний

Игра «Шутка наборщика»

При наборе слов наборщик решил пошутить, се согласные он вставил, а гласные пропустил. Найди неизвестные буквы по теме «Память компьютера»

Д□СК□Т□

Л□З□РН□Й Д□СК

Ж□СТК□Й Д□СК

ФЛ□Ш Н□С□Т□ЛЬ

□П□Р□Т□ВН□□ П□М□ТЬ

П□СТ□□НН□□ П□М□ТЬ

К□Ш-П□М□ТЬ

Подвижная игра «Кто быстрее»

Класс делится на 2 команды. Во время повторения или обобщения темы «Устройства ЭВМ» к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание, заполнить таблицу.

Устройства ввода	Устройства вывода

2 этап. Актуализация знаний

Игра «Кто больше?»

При изучении темы «Информация и информационные процессы» учащимся предлагается заполнить таблицу

Профессии	*Информационные процессы*

При изучении темы «Применение ЭВМ» учащимся нужно записать сферы производства, где используются компьютеры, можно провести эту игру устно, каждый ряд называет по очереди сферу производства.

Игра «Найди ошибку»

Учитель читает фразы с ошибочной информацией по определенной теме. При появлении ошибки в тексте нужно поднять жетон. Та команда, которая найдет больше ошибок, выигрывает. Также можно облечь в данную форму тестовые задания, но учащиеся должны отвечать на вопросы только «да» и «нет».

3 этап. Формирование знаний

Игра «Вопрос-ответ»

Перед вами текст. Быстро и внимательно прочитайте его. Теперь разделимся на две команды. Пусть левая команда будет задавать вопросы, правая — отвечать. Соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по учебному тексту. Будут учитываться активность участников команд, количество и глубина заданных вопросов и качество ответов, также юмор, оригинальность, находчивость.
Команды, еще раз внимательно прочитайте текст. Теперь за 1—2 минуты левая команда придумает свои занимательные вопросы (можно кратко записать), правая — обсудит текст, выделит в нем главное, чтобы оценить качество задаваемых вопросов. Пожалуйста, готовьтесь к турниру
Пожалуйста, правая команда, задавайте вопросы своим противникам, а левая команда постарается ответить.

4 этап. Закрепление знаний

Игра «Цепочка»

Класс делится на команды. Для каждой команды учитель записывает число в 2-ой, 8-ой или 16-ой системе счисления. Учащиеся должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию.

2-я	8-я
1001	57
1010	60
1011	61

Игра «Разгадай слово»

На доске заготовлены примеры перевода единиц измерения информации и несколько ответов. Решив примеры, учащиеся должны прочитать закодированное слово.

0,5 Кб = ____ Б
1,2 Мб = ____Кб
0,3 Гб =_____ Мб
1024 Мб = ____ Гб
2700 Кб = ____ Мб
3600 Б = _____Кб

К=1228,8 Кб; А=307,2Мб; С=512 Б; Р=3,51Кб; Е=2,63Мб; Н= 1Гб

5 этап.
Итог урока

Игра «Поле чудес»

Разгадайте основные понятия, которые изучались сегодня на уроке по теме «Глобальная сеть». На доске отображены только гласные буквы данных слов.

_Е__Е_

__О_АЙ_Е_

_О_Е_

__О_О_О_