

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ИНФОРМАТИКИ

Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы. Даже на самых методически грамотно составленных занятиях элемент обязательности сдерживает развитие увлечённости предметом. Поэтому на занятиях нужно как можно шире применять нетрадиционные формы обучения. Преподаватель должен прогнозировать активную и увлечённую работу своих обучающихся и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, познавательного интереса.

Interest in the subject can be improved by using different methods but even the most methodologically well-written lessons element of compulsion hampers the development of the subject of fascination. So in the classroom should be as wide as possible use non-traditional forms of education. The teacher should predict an active and committed work of their students and use that as a starting point for occurrence and development of curiosity and cognitive interest.

Введение. Современная эпоха ставит перед образованием новую проблему — подготовить учащихся к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, возможности получения дальнейшего образования с использованием современных информационных технологий обучения. На самом деле содержание обучения информатики не ограничивается только информационными технологиями, а несёт в себе значительный мировоззренческий потенциал, присущий исключительно данной дисциплине. На занятиях информатики в условиях обычной классно-урочной системы преподавателями успешно используются следующие методы и формы обучения, позволяющие эффективно построить учебный процесс с учётом специфических особенностей личности обучающегося: диалоги, работа в группах, игровые методики, информационные минутки, эвристический подход.

Обычно применяемая аудиторно-урочная система обучения делает неизбежной принадлежностью каждого занятия переход от фронтальной работы, от объяснения преподавателя к индивидуальной работе каждого обучающегося, завершать которую необходимо обсуждением итогов работы, причём желательным коллективным, при этом увеличивается как прямой (от преподавателя), так и обратный (от обучающегося) объём информации. При таком обмене информацией большую помощь оказывают компьютеры. Они позволяют учителю контролировать и степень усвоения материала учеником, и скорость его изложения для каждого конкретного ученика в зависимости от уровня подготовки. Занятия по информатике можно сделать интересными и занимательными, применяя ребусы, кроссворды, шуточные задания и стихи. Урок информатики нужен и интересен, когда он — искусство. Преподаватель должен быть художником своего занятия, т. е. сценаристом, режиссёром, актёром и критиком. Он должен иметь возможности для своего профессионального роста, от которого в немалой степени зависит его престиж и интерес к дисциплине. Сейчас у обучающихся заметно снизилось стремление к освоению учебных дисциплин, в том числе и информатики. Поэтому особый интерес представляют вопросы, связанные с применением информационных технологий в образовании, так как в настоящее время обычными методами обучения удовлетворить индивидуальные запросы учащихся стало труднее. Таким образом, чтобы получить полноценное научное мировоззрение, развить свои творческие способности, обучающиеся должны овладеть основами компьютерного математического моделирования, уметь применять полученные знания в учебной и профессиональной деятельности, и в этом призваны помочь нетрадиционные формы обучения данному предмету.

Основная часть. Творчески работающие преподаватели информатики ведут поиск новых эффективных методов обучения и таких методических приёмов, которые активизировали бы умственную деятельность обучающихся, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо заботиться о том, чтобы на занятиях каждый обучающийся работал активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, познавательного любопытства. Интерес к предмету можно повышать, используя разные методы, но самым привлекательным является занимательность. Даже у самых слабых обучающихся можно вызвать внимание к предмету, используя на занятиях актуальный и занимательный материал. Особенно интересны игровые занятия, где имеется возможность в увлекательной и игровой форме предоставить те сведения, которые в традиционной форме усваиваются очень слабо, провести неординарно обобщающий урок по теме. В процессе игры можно выработать умение сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание и стремление к знаниям. Увлёкшись, обучающийся и не замечает, что учится — он познаёт, запоминает новое, ориентируется в необычной ситуации.

Игры являются ценным средством воспитания умственной активности обучающихся, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит их толковый организатор.

Из-за практического отсутствия методических разработок по этому вопросу и катастрофической нехватки личного времени преподавателя для разработки и режиссуры игр, которые требуют повышенного методического и профессионального мастерства, до недавнего времени игру использовали лишь изредка, недооценивая её роль в учебном процессе.

Организационно-деятельностные игры как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления. В «классическом» варианте данные игры применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных решений сложных технических, организационных или управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Сущность игр в том, что они представляют собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание «продукта игры» — текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы, решение которой составляет предмет этой игры. Организационно-обучающие игры разрешают трудности профессионального обучения и общего социального развития взрослых людей путём таких средств и методов, которые обеспечивают развитие личности и формируют у человека способности исследовательского и творческого, преобразующего отношения к окружающей действительности. Обучение взрослых может быть эффективным при реализации принципов развивающего обучения, т. е. процесс образования должен быть не столько процессом передачи знаний, сколько процессом управления развитием личности.

Деловые игры находят всё более широкое применение в самых разных областях. Они используются для подготовки специалистов, а также решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Деловые (имитационные) игры являются «серьёзными» играми для взрослых, а не развлечением или отдыхом. Отличительным признаком собственно деловой игры является наличие имитационной модели, ни в организационно-деятельностных, ни в ролевых играх имитационные модели не строятся [1].

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам. Эти игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку. Для успешного проведения даже простой ролевой игры организатору необходимо определить её конкретные классификационные признаки: 1) территориальные признаки (настольные, павильонные, игры на местности); 2) уровень сложности (военные, сказочные, историко-этнографические, информационные); 3) целевой и временной признаки (целевые, с открытым концом, нон-стоп (без остановки)); 4) уровни участия в игре (пассивное (экскурсант), ограниченное (ведомый), свободное (игрок)); 5) разработка игры.

На занятиях информатики преподаватель вынужден всегда создавать новый, комбинированный тип игры, основанный на ролевой игре [2].

Эвристический метод, применяемый для выработки логического и алгоритмического мышления, очень похож на игровой метод с той разницей, что инициатива хода урока находится полностью в руках преподавателя. В эвристическом методе можно выделить пять основных этапов организации деятельности учеников на уроке: мотивационный, постановочный, создание собственного продукта, демонстрационный, рефлексивный.

Заключение. Успешность формирования любых знаний зависит, прежде всего, от желания учащихся получить эти знания. Процесс формирования мотивов учения напрямую связан с методикой и формами обучения. Методика преподавания информатики на основе использования игровых форм обучения помогает создать свой неповторимый стиль проведения занятий, сделать их интересными для обучающихся, привить любовь к информатике, повысить качество преподавания. Игровые методы обучения могут найти применение на занятиях не только информатики, но и других дисциплин.

Список цитируемых источников

1. Ананьева Е. Г., Алексеев В. Е., Губенков С. Ю. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. М. : ИНФРА-М, 1991.
2. Чуракова Р. Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх : сб. ролевых игр. М. : Творч. педагогика, 1991. 101 с.