(cc) BY

Дудковская Ирина Алексеевна
канд. пед. наук, доцент
Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»
г. Куйбышев, Новосибирская область

РАЗВИТИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ 8-Х КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ОРГАНИЗАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация*: в данной статье анализируются развитие учебной мотивации учащихся 8-х классов посредством организации дидактических игр на уроках информатики.*

Ключевые слова*: мотивация, учебная мотивация, дидактические игры, обучение информатике.*

Современные дети в рамках школьного образования проходят довольно сложную программу по предмету «информатика». Из этого напрашивается простой вывод о том, что простыми или стандартными методами организации учебного процесса по информатике обойтись невозможно. Детям необходимо помогать разбираться со сложным материалом [1; 2; 3].

Хорошим помощником для этого является дидактическая игра. Такая игра позволяет ребенку по-другому взглянуть на предмет.

Отечественные педагоги-практики отмечают, что информатику от остальных предметов отличает наличие у детей внутренней мотивации к познавательной деятельности на этом предмете.

Рассмотрим применение дидактических игр на уроках информатики в восьмом классе. Игровая форма занятий по предмету осуществляется в виде игровых приемов и ситуаций, а также в виде уроков игрового характера, являющимися средством мотивации учащихся к освоению знаний.

Применение игр и игровых ситуаций на уроках информатики позволяет повысить качество знаний и интерес к предмету, а также лучше осваивать сложный

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

материал. К тому же игры умеют снимать умственную напряженность, усталость, и могут повышать на уроке работоспособность учащихся, учебную мотивацию.

Дидактическая игра «Узнай Паскаль».

Тема занятия: «Общие сведения о языке программирования Паскаль».

Цель игры: развитие познавательной активности, учебной мотивации.

Ход игры: вам предстоит выполнить два задания. Нужно заполнить две таблицы. Первая таблицы – на знание служебных слов. Вторая таблица – на знание типов данных в Паскале. За каждый правильный ответ участнику выдается жетон. По окончанию игры за наибольшее количество жетонов, ставится соответствующая отметка за урок.

Таблица 1

Служебные слова на языке Паскаль

Программа	
Переменная	
Целое число	
Вещественное число	
Начало	
Читать	
Писать	
Конец	

Таблица 2

Типы данных в языке Паскаль.

Целочисленный	
	real
	char
Логический	
	string

Методические указания: такие задание дают возможность учащимся самостоятельно проверить теоретические знания по определенной теме, а педагогу – дисциплинировать учеников и выявить уровень их знаний по теме. В данной игре будет проявляться компонент учебной мотивации – эмоции. При правильности

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ответа на задание у учащихся будут проявляться положительные эмоции, что немало важно для процесса обучения. *Игра «Давай по станциям»*

Тема занятия: данную игру можно провести по любой теме из учебника информатики.

Цель игры: развитие познавательной активности, учебной мотивации.

Ход игры: класс, разделенный на команды, получает карту. Командам необходимо пройти три станции: станция 1 – «Кроссворд», станция 2 – «Разгадай», станция 3 – «Переведи». Команды начинают работу одновременно, при правильном решении участники отправляются дальше, если решено неверно, то команда может просить помощь у учителя, но балл за задание снижается. Выигрывает команда, которая первая пройдет все станции и наберет наибольшее количество баллов.

Станция 1 – «Кроссворд».

Задание: разгадайте кроссворд (рисунок 1)

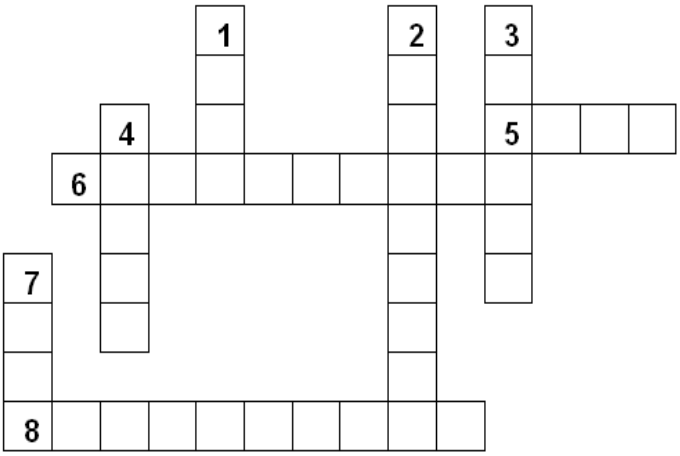

Рис. 1. Кроссворд

Ограниченная рамкой область экрана (окно).

Центральное устройство ЭВМ (процессор)

Устройство для хранения информации (память).

Что являлось основным средством хранения информации до появления компьютера (книга).

Бывает полевая, ручная и компьютерная (мышь).

Какие-либо сведения об окружающем мире (информация).

Кнопка, которая находится в левом углу рабочего стола (пуск).

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

… содержит большое количество кнопок (клавиатура)

Станция 2 – «Разгадай».

Задание: решите ребусы (рисунок 2).

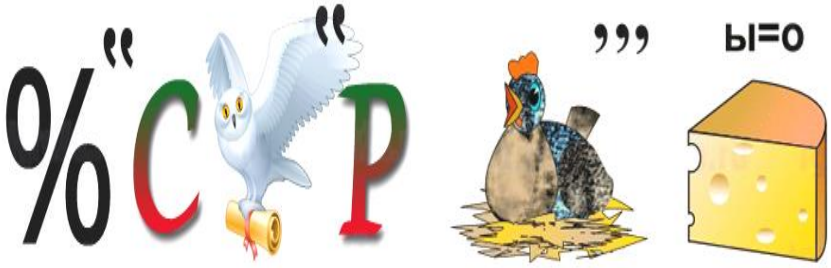

Рис. 2. Ребусы

Станция 3 – «Переведи»

Задание: переведите из одной единицы измерения информации в другую.

8 бит = __ Б

1 Кб = __ Б

2^{10} *Мб = __ Гб*

1 Тб = __ Мб

2^{10} *Б = __ Кб*

$\frac{1}{4}$ *Мб = __ Кб*

2^{13} *Кб = __ Б*

К = 1 Б, А = 1024 Б, П = 1 Гб, Ь = 2^{30} Мб, *А = 1 Кб, С = 1024 Кб, Л = 2048 Б.*

Ответ: паскаль.

Методические указания: Данную дидактическую игру можно проводить с целью повторения пройденного материала. Также она может быть использовано как в начале урока, так и в конце. Компоненты учебной мотивации: интерес, эмоции, мотив учения, достижение желаемого результата.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках информатики является средством обучения в классах, где очень слабо выражена у учащихся учебная мотивация, где преобладают учащиеся, имеющие неустойчивое внимание, для которых информатика является не интересным, скучным предметом, а также в классах, где обучение проходит медленными темпами.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Подводя итог всему вышесказанному, можно сделать следующий вывод: развитие учебной мотивации обучаемых – это многогранный и сложный процесс, так как среди совокупности методов, приемов обучения необходимо выбрать именно те, которые заинтересуют ребенка, помогут ему «окунуться» в образовательный процесс.

Список литературы

1. Дудковская И.А. Применение средств когнитивной визуализации учебного материала при обучении математике / И.А. Дудковская // Конструктивные педагогические заметки. – 2021. – №9-1 (15). – С. 355–368.

2. Ижденева И.В. Средства когнитивизации обучения информатике// Психолого-педагогическое образование в современных условиях: материалы Всероссийской научно-практической конференции / И.В. Ижденева. – 2019. – С. 21–25.

3. Шаталова Н.П. Проблемы внедрения цифровизированных технологий в процессе образования / Н.П. Шаталова // Конструктивные педагогические заметки. – 2020. – №8.1 (13). – С. 54–62.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)