

Водолазская Валерия Сергеевна

студентка

Научный руководитель

Халатян Кристина Арсеновна

канд. пед. наук, доцент

ГБОУ ВО «Ставропольский государственный
педагогический институт»

г. Ставрополь, Ставропольский край

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: в статье рассматривается педагогическая игра как средство развития познавательного интереса обучающихся. Выявлены классификация игр и требования к подбору дидактических игр. Конкретизированы основные требования к дидактическим играм на уроках информатики.

Ключевые слова: педагогическая игра, возрастные особенности обучающихся, требования к дидактической игре.

Проблема развития познавательного интереса у обучающихся является непреходящей в педагогике, именно это легло в основу нашей работы при выявлении условий развития познавательного интереса учеников 5–6 классов на занятиях по информатике.

Возраст детей пятого и шестого класса является переходным от младшего школьного к подростковому.

С учетом психологических особенностей этого возраста в качестве ведущих педагогических условий, способствующих развитию познавательного интереса на уроках информатики мы выделяем:

- создание творческой атмосферы в классе;
- опору на использование методов эмоционального стимулирования, мотивирующих учебную деятельность;

– высокий уровень педагогического мастерства учителя, основанный на знании возрастных психологических особенностей обучающихся и глубоком знании предмета;

– использование при организации занятий методов и приемов развития познавательного интереса учащихся (поисковый метод, метод проектов, создания необычного пространства во время деятельности, групповой деятельности, соревновательный, игровой метод и др.), а в качестве значимого средства развития познавательного интереса учащихся на уроках информатики выделяем дидактические игры.

Значение игры для ребенка не ограничивается развлекательно-занимательными возможностями. При этом большинство педагогов и психологов, исследующих проблемы игровой деятельности, приходят к выводам, что если проанализировать сущность игры с точки зрения человеческой деятельности, которую игра отражает, то с одной стороны, такая деятельность представляет собой досуг (собственно игра), познание, труд, общение, а с другой стороны, это психофизическая, интеллектуально-творческая и социальная деятельность. Нами были изучены и обобщены существующие сегодня классификации педагогических игр (рисунок 1).



Рис. 1. Классификация педагогических игр в соответствии с характером педагогического процесса

Кроме психологических и возрастных особенностей обучающихся 5–6 классов, важно учитывать психолого-педагогические принципы при организации уроков, основывающихся на организации игр. Однако, в качестве ведущих педагогических принципов организации дидактических игр с целью развития познавательного интереса, мы особо выделяем следующие (рисунок 2).

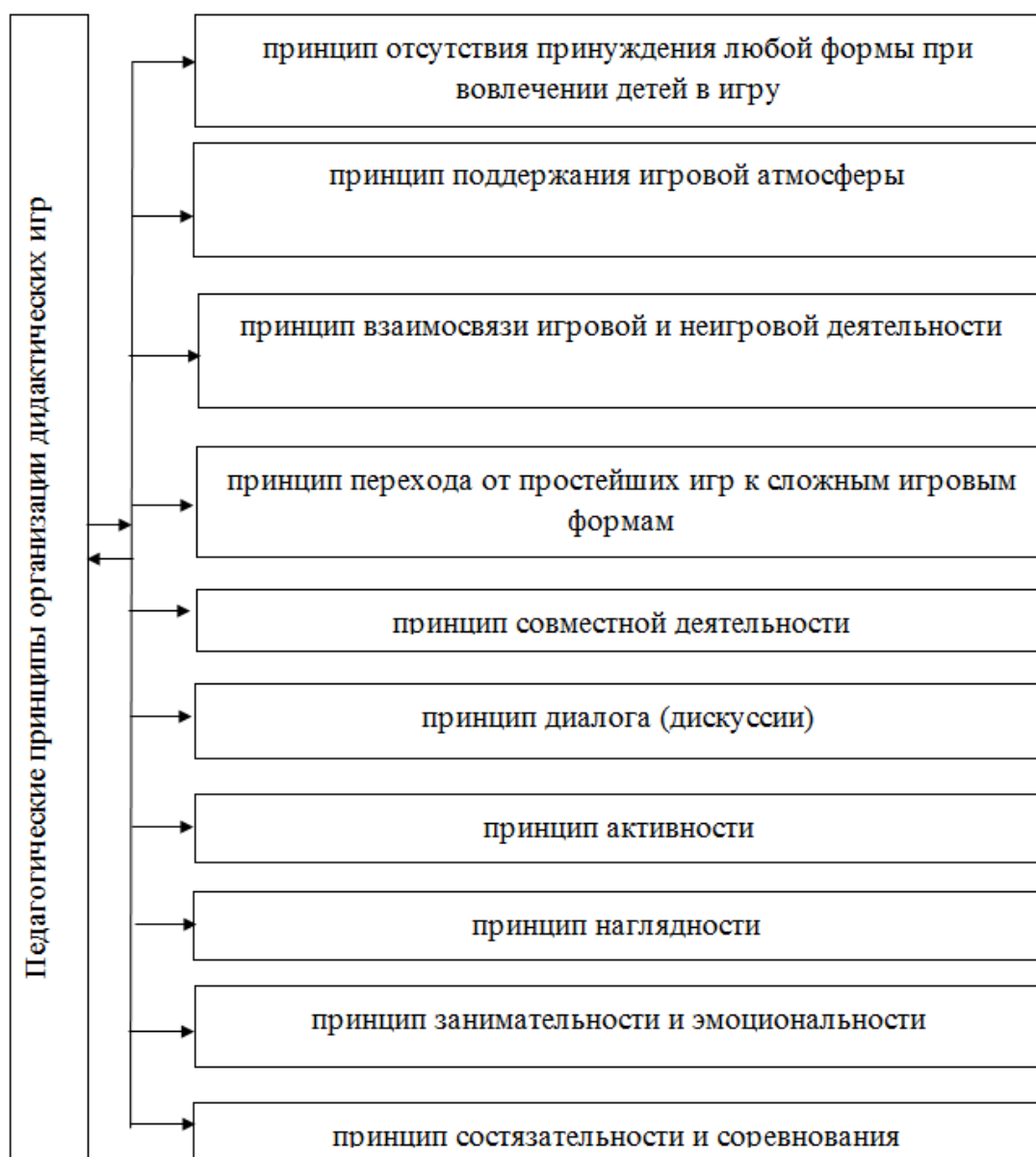


Рис. 2. Ведущие педагогические принципы организации дидактических игр, способствующих развитию познавательного интереса

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях [1]:

- в качестве самостоятельной технологии;
- как элемент педагогической технологии;
- в качестве формы урока или его части;
- во внеклассной работе.

Согласно мнению Л.П. Крившенко [2, с. 63] дидактическая игра должна соответствовать основным требованиям.

1. Игра должна отвечать задаче учебного и воспитательного процесса, а также отвечать требованиям ФГОС ООО.

2. Игра должна быть определена учебным материалом и учитывать возрастные особенности обучающихся.

3. Игра должна основываться на использовании методики дидактических приемов.

Таким образом, основным в дидактической игре на уроках информатики является, непосредственно, обучение информатике. Игровые ситуации лишь способствуют активизации деятельности школьников, делая их восприятие более активным, эмоциональным и творческим [3].

Не вызывает сомнений, что на уроках информатики будет закономерно и рационально использование именно компьютерных дидактических игр, ведь используемые в них ИКТ-технологии будут не только развивать познавательный интерес к предмету, но и дополнительно повышать ИКТ-компетентность, навыки работы на компьютере. Однако, использование именно компьютерных игр на уроке должно быть ограничено для обучающихся 5–6 классов с учетом здоровьесберегающих и здоровьесохранительных требований обучения.

Особенно важно, что дидактические игры, применяемые на уроках информатики, должны быть взаимосвязаны между собой и нести воспитательный посыл. Дидактическая игра должна органически сочетаться с серьезной, напряженной деятельностью и не отвлекать от учения, а способствовать развитию

познавательного интереса обучающихся. Важно помнить и о том, что дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для педагога – творческая деятельность, требующая большой профессионально-творческой работы для организации и проведения.

Список литературы

1. Суманева В.В. Активизация и интенсификация учебного процесса через игровые технологии / В.В. Суманева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2019/01/12/aktivizatsiya-i-intensifikatsiya> (дата обращения 21.11.2023).
2. Педагогика: учебник / Л.П. Крившенко, М.Е. Вайндорф-Сысоева [и др.]; под ред. Л.П. Крившенко. – М.: ТК Велби; Проспект, 2010. – 432 с.
3. Петлина Е.М. Формирование SOFT SKILLS посредством применения дидактических игр с цифровыми компонентами на ступени общего образования / Е.М. Петлина, Л.Г. Зверева, К.И. Корчак // Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки. – 2023. – Т. 7. №1 (25). – С. 30–36. – DOI 10.21603/2542-1840-2023-7-1-30-36. – EDN ITOLPR