

Чупахина Валерия Сергеевна

студентка

Научный руководитель

Халатян Кристина Арсеновна

канд. пед. наук, доцент

ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт»

г. Ставрополь, Ставропольский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ

***Аннотация:** в статье дидактическая игра рассматривается как тип учебного занятия в виде учебной игры, в которой реализуются принципы активного обучения. Выявлены психолого-педагогические принципы организации дидактических игр, конкретизированы виды дидактических игр, способствующих развитию познавательного интереса обучающихся на уроках информатики.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, познавательный интерес, внеурочная деятельность, обучающийся начальных классов.*

Значение игры для ребенка не ограничивается развлекательно-занимательными возможностями, развлечением и отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

При этом уникальная особенность игры заключается не в результате, а в самом игровом процессе.

Дидактическая игра представляет собой тип учебного занятия в виде учебной игры, в которой реализуются принципы активного обучения.

Основой дидактической игры является познавательное содержание, которое пронизывает все ее структурные компоненты. Дидактические игры, в которых решение умственной задачи становится преобладающим по сравнению с

другими мотивами игры, называются некоторыми авторами, в частности Никитиным Б.Л., развивающими [3].

В научных исследованиях развивающая игра трактуется как сложное и многоплановое педагогическое явление. Она представляет собой игровой метод обучения детей школьного возраста, форму обучения, самостоятельную игровую деятельность, средство всестороннего воспитания личности, а также дидактическая игра является одним из средств развития познавательного интереса обучающихся [1].

Важным является положительное эмоциональное отношение школьников к подобным играм. Удачно и быстро найденное решение, радость победы, успех, одобрение со стороны взрослого оказывают на детей положительное воздействие, активизируют их мышление, способствуют развитию познавательной активности.

Кудинова Л.С. отмечает в своих научных работах, что в развивающих играх осуществляется глубочайший и сложнейший процесс усвоения и преобразования полученных впечатлений из окружающей жизни. Она отмечает, что развивающая игра организуется взрослыми специально в целях обучения, и в развивающей игре ребенок не только усваивает новые знания, но помимо этого закрепляет и обобщает их [2].

Согласно этому Сорокина А.И. обозначает такие виды развивающих игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы [4].

Игры-путешествия схожи со сказками, волшебством, чудесами; отражают естественные факты или события, но при этом, помогает обычное раскрыть обычное через необычное, простое – через волшебное, трудное – через интересное, необходимое – через преодоление. Игры-путешествия пронизаны духом романтики, что создает интерес и мотивирует школьников на активное участие в разыгрывании игрового сюжета, обогащении игровых действий, желание выполнить правила игры и получить надлежащий результат: узнать что-то новое,

выдвинуть предположение, найти свой путь познания, решить задачу, приобрести новые знания и умения.

Непроста и роль учителя в такой игре, так как требует от него разносторонних знаний, умения ответить на различные детские вопросы, сопровождать обучающихся в процессе развития и познания, не нарушая их субъектного характера.

Игра-путешествие – это форма удовлетворения потребностей ребенка в познании, это игра – действия, игра – мысли, игра – эмоции.

Чтобы вызвать познавательный интерес у обучающихся в названии игры в трактовке задачи игры должны присутствовать «зовущие слова». Так же для развития познавательной активности обучающихся, в таких играх применяются различные формы интеграции игровой деятельности с другими видами работы: постановка и пояснение способов решения задачи, проектирование маршрута путешествия, поэтапное решение познавательных задач, рефлексия.

Игры-поручения проще по содержанию и короче по продолжительности. Основу таких игр словесные поручения. На предложении что-то совершить строится игровая задача и игровые действия: «Помоги Хоттабычу подобрать соответствующие ответы», «Проверь, правильно ли Русалка выполнила задание».

Игры-предположения «Что было бы...» или «Что бы ты сделал...», «Кем бы ты хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Для зачина игры возможно опираться на сюжетную картинку.

Обучающее содержание игры выражается в том, что перед обучающимися озвучивается задача, заложена в самом названии игры «Что было бы...» или «Что бы я сделал...» и выстраивается проблемная ситуация, которую необходимо разрешить, совершая определенные действия. Познавательной задачей определяются игровые действия и направлены на выполнение обучающимися действий в соответствии с обозначенными условиями или проектируемыми обстоятельствами.

Обучающиеся выдвигают гипотезы, которые потом требуют своего разрешения. Такие игры основаны на умении соотносить имеющиеся знания и устанавливать причинно-следственные связи с конкретными условиями. В таких играх проявляется элемент соревнования: «Кто быстрее выполнит задание?».

Игры-загадки. История таких игр имеет историческое прошлое. Основной характеристикой загадок выступает шифр – замысловатое описание, требующее отгадки и доказательства. Описание оформляется в виде вопроса или заканчивается им, оно логично и четко раскрывает особенности предмета, поэтому логическая задача – есть главная особенность загадок. Способы решения логических задач многоплановы, но все они направлены на интеллектуальную и познавательную деятельность обучающихся. Такая деятельность интересная для ребенка, учит его сравнивать, припоминать, думать, догадываться, формирует способность к анализу, обобщению.

Игры – диалоги (беседы). Основу игр составляет общение воспитателя с ребенком дошкольного возраста, а также и со сверстниками, которое носит характер игрового обучения и игровой деятельности. В таких играх взрослый выступает не от своего имени, а представляет знакомый школьникам персонаж. В содержании сюжета-темы игры, в проявлении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения отражено воспитательно-обучающее значение. Особенностью игры является то, что необходимо совершить «открытие», чтобы удовлетворить познавательный интерес.

В качестве ведущих психолого-педагогических принципов организации дидактических игр с целью развития познавательного интереса, мы особо выделяем следующие (рис. 1).

Развивающие игры хорошо воспринимаются обучающимися, создавая им положительные эмоции, вызывая хорошее настроение и самочувствие, но и вместе с тем предъявляют требования к определенной напряженной мыслительной деятельности.

Используя в работе развивающие игры, педагог может учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка, устранить нежелательные проявления

в его поведении и повысить уровень познавательного интереса, необходимого для успешного обучения.

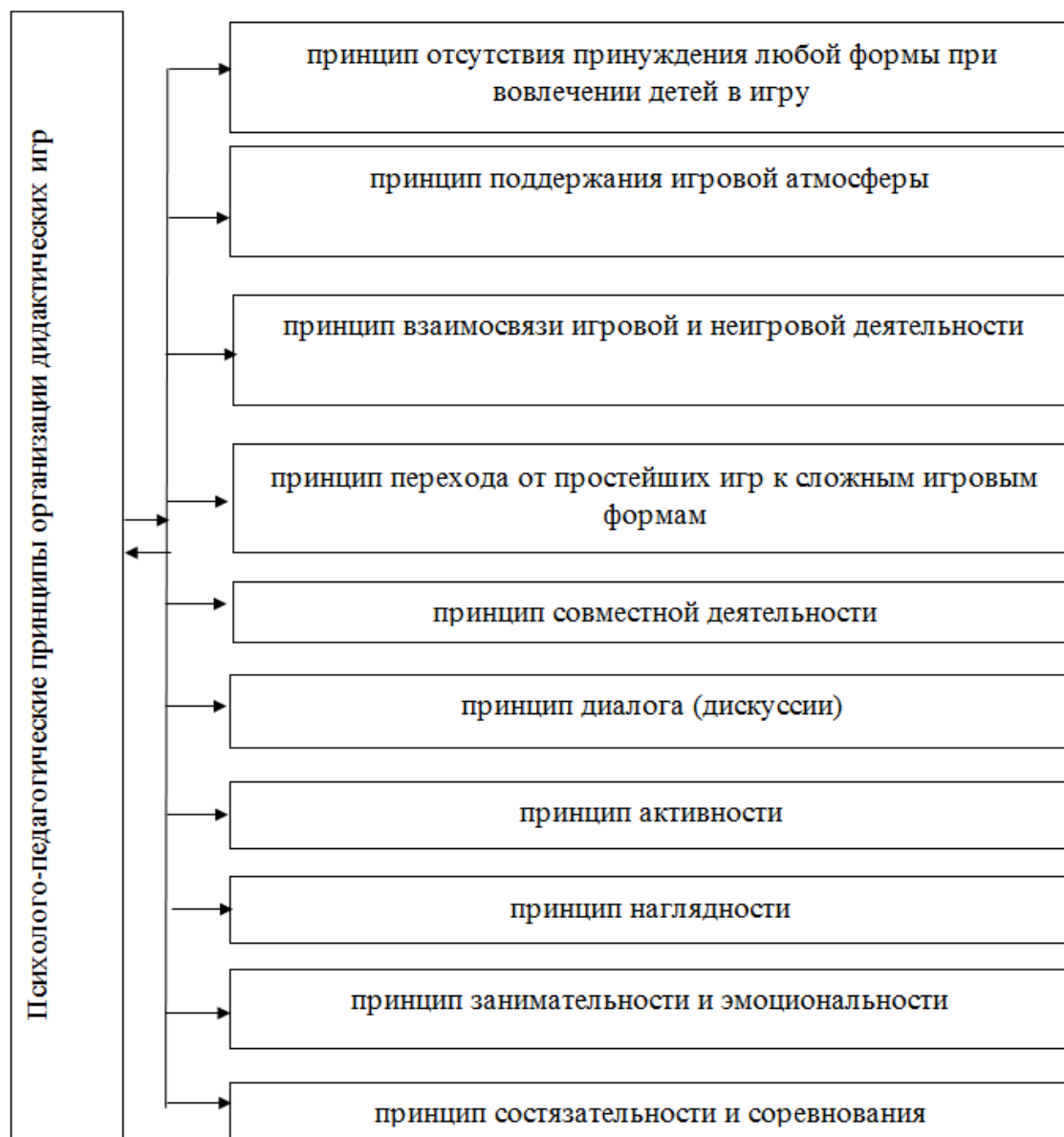


Рис. 1. Психолого-педагогические принципы организации дидактических игр, способствующих развитию познавательного интереса

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 с учетом здоровьесберегающих и здоровьесохранительных требований обучения.

Таким образом, подводя итог можно отметить, что дидактические игры содержат в себе большие потенциальные возможности, так как являются средством развития познавательного интереса обучающихся, при этом

- закрепляют знания, умения;
- развивают способности; вводят детей в реальные жизненные ситуации;
- учат действовать по правилам и при этом развивают любознательность;
- активизируют познавательные процессы обучающихся.

Список литературы

1. Бочанова Н.А. Дидактическая игра как средство развития логического мышления из опыта работы / Н.А. Бочанова // Образование и воспитание. – 2017. – №3. – С.15–17. EDN YRULNT

2. Кудинова Л.С. Теоретические основы формирования познавательной активности детей дошкольного возраста средствами игровых технологий / Л.С. Кудинова // Вестник Тамбов. ун-та. Сер. Гуманитар. науки. – 2009. – №6. – С. 213–216. EDN JXDVMP

3. Меньшикова Е.А. Психолого-педагогические аспекты развития познавательной активности детей / Е.А. Меньшикова // Вестник ТГПУ. – 2013. – №5. – С.112–116.

4. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду / А.И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1997. – 95 с.