

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИНФОРМАТИКА

О ПРИНЦИПАХ ОТБОРА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКИ

Л.М. Дергачева, Д.С. Рыбаков

Кафедра информатики и прикладной математики
Московский городской педагогический университет
2-й Сельскохозяйственный проезд, 4, Москва, Россия, 129226

Несмотря на актуальность изучаемых тем на уроках информатики, преподавателю требуются специальные усилия, чтобы удерживать внимание класса, стимулировать интерес к сути рассматриваемых вопросов. Способствовать этому в значительной мере могут дидактические игры.

Ключевые слова: информатика, дидактическая игра, учебный процесс, ученик, познавательная способность.

На сегодняшний день нет такой области применения человеческого труда, где бы не использовалась вычислительная техника и информационные технологии. Тем важнее полноценно подготовить всесторонне развитого молодого человека к будущей практической деятельности в различных областях производства либо продолжению учебы в высшей школе. Эта подготовка является одной из основных задач в курсе средней школы. К сожалению, ряд учащихся в силу объективных причин воспринимают курс информатики с видимыми затруднениями.

Нередко затруднения и непонимание, с которыми школьники сталкиваются на одном из этапов изучения курса информатики, вызывает неприятие этого предмета и, как следствие, пассивность на уроках. Важной задачей учителя является развитие активности учащихся на уроках информатики, их побуждение к получению знаний, развитие интереса к изучаемому предмету. Весьма важной формой активизации деятельности учащихся наряду с использованием других методов и средств является включение в учебный процесс дидактических игр, которые являются весьма действенным средством для достижения названных целей.

При подборе дидактических игр необходимо помнить о том, что они должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики учащихся, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми,

прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помочь ученику овладеть умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. Говоря об использовании дидактических игр на уроках информатики, следует перечислить принципы отбора дидактических игр, которые сформированы на основе анализа различных источников и учитывают специфику рассматриваемого предмета. Возможно, что учет именно этих принципов позволит создать дидактические игры, положительно влияющие на формирование познавательной активности школьников при обучении информатике.

Кратко рассмотрим основные принципы, которым должна соответствовать дидактическая игра.

Одним из основных принципов любой дидактической игры является **степень активности** каждого из ее участников. Активность должна начинать проявляться уже при подготовке к игре, интенсифицироваться в ходе игры и сохранить столь же высокий уровень в процессе обсуждения результатов.

Доступность игры для каждого игрока подразумевает полную ясность и правильное понимание правил игры каждым ее участником и наличие посильных заданий для всех учащихся на любом ее этапе.

Проблемный характер дидактической игры выражается в том, что в любой игре создаются условия для возникновения определенного ряда проблемных ситуаций и условия для их решения. При этом каждый учащийся, стремясь достичь определенной цели в условиях противодействия соперника, неосознанно планирует действия для разрешения разного рода проблемных ситуаций, возникающих в ходе состязания.

Занимательность и эмоциональность дидактической игры имеют цель усилить познавательную активность учащихся на всех этапах игры, включая ее подготовку и последующий анализ. Кроме того, данный принцип способствует усилению познавательной активности каждого участника игры.

Индивидуальность дидактической игры подразумевает, что для каждого игрока должна найтись соответствующая роль в игре, позволяющая максимально реализовать его индивидуальные особенности, качества, дающая возможность его самовыражения. Принцип индивидуальности позволяет каждому игроку работать на перспективу его дальнейшего развития, в то время как на данный момент учащийся получает возможность в определенной деятельности найти выражение преобладающих в нем качеств.

Коллективность дидактической игры позволяет осуществить (не подавляя индивидуальность каждого участника) взаимосвязанную (в парах, группах, командах) деятельность по разрешению поставленных проблемных ситуаций. Принцип коллективности способствует развитию таких важных качеств личности, как умение действовать и мыслить сообща. Коллективная работа учащихся, обладающих индивидуальными, зачастую противоположными характерами, темпераментом, мировоззрением, помогает развитию товарищеских взаимоотношений в коллективе учащихся.

Состязательность и соревнование нередко являются основной движущей силой в дидактической игре, способствующей мобилизации большого количества

интеллектуальных возможностей играющих. Данный принцип имеет в своей основе результативность деятельности и формирует основные побуждения участников игры.

Принцип *результативности* представляет ее как активную творческую деятельность каждого игрока и всей команды в целом. Как и во всех командных соревнованиях, результат выступления всей команды в целом напрямую зависит от вклада каждого из игроков. Для рассматриваемого принципа характерно то, что результат деятельности каждого учащегося совпадает с результатом всей команды.

С учетом вышеперечисленных принципов возможно проведение отбора из значительного количества дидактических игр именно тех, использование которых на уроках информатики с целью активизации учебной деятельности учащихся наиболее целесообразно. Кроме того, разработка дидактических игр должна происходить с учетом данных принципов. Несмотря на столь обширные преимущества дидактических игр, их подготовка и проведение, безусловно, требуют достаточно больших затрат времени и являются непростой задачей для учителя. Наряду с проведением дидактических игр и игровыми моментами следует также уделить внимание столь существенным моментам как диагностирование дидактической игры и подготовка к ее проведению. Очень важно то, что оба эти вопроса требуют равноценной проработки, так как без грамотно организованного диагностирования дидактических игр, даже при ее хорошей подготовке, проведенная игра может не оправдать ожидаемого результата, не «окупить» временных затрат на ее подготовку и проведение.

При диагностировании дидактической игры необходимо определить целесообразность включения ее в урок, выделив модели знаний, обучаемого и управления. Кратко рассмотрим особенности каждой модели. При исследовании *модели знаний* необходимо провести оценку рассматриваемого материала и соотношения критерия оценок дидактической игры, т.е. определить этап применения дидактической игры в системе обучения; учебные цели, реализуемые посредством дидактической игры; доступность и научность материала, используемого в дидактической игре; систему оценивания, предлагаемую данной дидактической игрой.

При исследовании *модели обучаемого* определяется объект обучения, при этом весьма важно рассмотрение возможности индивидуализации обучения, учет психофизических особенностей учащегося и осуществление обратной связи от учащегося к педагогу. Исследуя модель обучаемого, необходимо проанализировать уровень овладения материалом у ученика на данный момент; определить, выполняются ли требования активности каждого учащегося в процессе игры; установить, учитываются ли психофизические особенности каждого ребенка в процессе игры.

Основная цель исследования *модели управления* — провести исследование способов взаимодействия учителя и учащихся в процессе дидактической игры. В исследовании модели управления выделяются основные этапы:

- 1) выявление соответствия характера и способов подачи учебного материала требуемому уровню знаний;
- 2) определение метода обучения, который может поддерживать дидактическая игра;

3) выявление соответствия способов управления в игре индивидуализации обучения.

Рассмотренный анализ позволит учителю обоснованно использовать дидактические игры на уроках информатики.

**PRINCIPLES OF THE DIDACTIC GAMES SELECTION
AIMED AT A COGNITIVE ACTIVITY FORMING
OF SCHOOLCHILDREN DURING THE COURSE
OF INFORMATION SCIENCE**

L.M. Dergacheva, D.S. Rybakov

Chair of computer science and the applied mathematics
Moscow City Pedagogical University
2nd Selskohozyayistvennyi str., 4, Moscow, Russia, 129226

In spite of tasks topicality in information classes, a teacher requires some special energies to keep pupils attention and to stimulate an interest to currency tasks. Didactical games are able to be conducive to the problem to a significant degree.

Key words: computer science, didactic game, educational process, the pupil, informative ability.