

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра информационных систем
и технологий в обучении

**Игровые образовательные технологии в пропедевтическом курсе
информатики (5-6 классы)**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 462 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование (профиль Информатика)
факультета компьютерных наук и информационных технологий

Каргиной Екатерины Владимировны

Научный руководитель

к. физ.-мат. н,

доцент кафедры ИСиТО

должность, уч.степень, уч.звание

подпись, дата

Вешнева И.В.

инициалы, фамилия

Зав.кафедрой

к. п. н, доцент кафедры ИСиТО

должность, уч.степень, уч.звание

подпись, дата

Александрова Н.А.

инициалы, фамилия

Саратов 2016

Введение

Перемены, происходящие в современном обществе, требуют ускоренного совершенствования образовательного пространства, определения целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. В связи с этим приоритетным направлением становится обеспечение развивающего потенциала нового образовательного стандарта. Педагогические технологии, их организация и реализация зависят от требований ведущих дидактических принципов.

Принцип активности ребенка и его вовлеченности в учебный процесс был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам. Его требования включают в себя:

- учет «двусторонности» характера учебного процесса;
- необходимость вызвать у студентов желание работать самостоятельно, творчески;
- эффективное включение в учебный процесс активных методов, форм обучения;
- включение студентов в процесс самостоятельного добывания знаний;
- развитие у студентов научного мышления и профессионального творческого подхода к приобретению знаний, умению самостоятельно и свободно пользоваться ими для решения конкретных производственных задач.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды.

Ребенка привлекает в игре возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиваться результата. Задачи игр на уроках инфор-

матики конкретны и способы решения их наглядны, что и обеспечивает активность действия учеников 5-6 классов. Использование игровых методов в обучении формирует у детей такие необходимые для становления учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету.

Объект исследования – игровые образовательные технологии в пропедевтическом курсе информатики.

Предмет исследования – применение игровых технологий в образовательном процессе преподавания информатики в 5-6 классах МОУ «Средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза В.И Лаврова с. Горяйновка Духовницкого района Саратовской области».

Цель работы – исследовать и разобрать игровые образовательные технологии в пропедевтическом курсе информатики (5-6 кл).

Достижение данной цели требовало решения следующих задач:

1. Проанализировать применение игровых образовательных технологий в пропедевтическом курсе информатики в 5-6 классах;
2. Изучить принципы построения и разработки урока информатики в условиях ФГОС;
3. Провести анализ преподавания информатики в 5-6 классах МОУ «Средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза В.И. Лаврова с. Горяйновка Духовницкого района Саратовской области»;
4. Разработать сценарий занятия по информатике с применением игровых образовательных технологий.

Методы исследования: теоретический анализ педагогических идей; контекст-анализ учебной литературы; обобщение педагогического опыта.

Краткое содержание

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех основных разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

В первом разделе «Теоретические аспекты применения игровых образовательных технологий в преподавании курса информатики» представлен теоретический материал по теме исследования, подробно раскрывается сущность игровых технологий, её структура, преимущества и ограничения.

Игровая деятельность детей включает в себя много разнообразных видов деятельности и поэтому является универсальной. Особенно важно и то, что обучающиеся участвуют в играх без принуждения, добровольно, с удовольствием. Игра - наиболее освоенная школьниками 5-6 классов деятельность. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникающих в познании, в труде, в художественном творчестве. Поэтому опора на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика (без перегрузок) условий жизнедеятельности.

Преподаватели формируют у учеников 5-6 классов культуру работы с ИКТ, доверие к окружающим, уверенность в себе. Формируются организаторские, партнёрские способности, способность управлять своим поведением, влиять на поведение других, лучше познать себя, окружающий мир; развиваются творческие контакты учителя и учеников в игре; формируется оптимальный стиль игровой деятельности.

Значение «игровой технологии» невозможно исчерпать и оценить развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, проявление в труде и воспитании.

Игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, контроля и т.д.);
- как технология внеклассной работы;

Понятие «игровые образовательные технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса

в форме различных игровых технологий. В отличие от игр вообще, образовательная игра обладает существенным признаком - четко сформулирована цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью [22].

Вся детская деятельность синкретична, т.е. в известной степени слитна, неразделима. И это единство возникает благодаря воображаемой, условной ситуации, в которой происходит процесс детского творчества. Игра как бы синтезирует познавательную, трудовую и творческую активность. Любое новое знание или умение, приобретенное большинством школьников 5-6 классов, побуждает его к действию с ним. Характер же этого действия игровой, как наиболее близкий и понятный для детей из их прежнего опыта. [27]

Основные задачи учителя при использовании им игры в процессе преподавания информатики состоят в следующем:

1. формирование системы знаний о ИОТ;
2. формирование мотивов, потребностей, привычек, экологически целесообразного поведения и деятельности С ПК;
3. формирование коммуникативных умений и навыков.

Технология проведения игры состоит в следующем:

1. Учитель выбирает раздел программы и темы, в которых можно проводить игры.
2. Определяет место выбранного раздела и темы в системе образования информационной культуры, выделяет основные понятия, идею, систему формирующих отношений.
3. Составляет структуру и ход игры.
4. Определяет систему педагогических условий, построенных на основе игрового метода, обеспечивающих эффективное формирование информационных знаний по выбранной теме.
5. Составляет систему заданий для проверки стартового уровня сформированности знаний и отношений, проводит диагностику.

6. Составляет комплекс заданий с целью проверки эффективности использования игрового метода в воспитании информационной культуры ребенка.

При разработке игры на уроке информатики учителю необходимо обратить внимание на возможность реализации междисциплинарного подхода в воспитании культуры. [5]

Таким образом, подводя итог данному параграфу можно отметить, что освоение школьниками 5-6 классов элементов информационного сознания определяется содержанием и характером (степенью сложности) знаний о технике. Это должны быть знания информационного содержания, отражающие ведущие взаимосвязи технических явлений.

Второй раздел «Изучение вопросов применения игровых образовательных технологий в курсе информатике на примере МОУ «Средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза В.И Лаврова с. Горяйновка Духовницкого района Саратовской области»» посвящен исследованию применения игровых технологий на уроках, рассмотрены некоторые конспекты, проведенных занятий. Для целей совершенствования применения игровых образовательных технологий была разработана система уроков, рассчитанная на учебные занятия в 5-6 классах, которые проходят с использованием интерактивной системы Votum-Play – комплексное (Приложение 2), каждое занятие включает в себя три этапа.

В результате апробации мы пришли к следующим выводам:

1. В школе мало используются игровые технологии на уроках информатики, однако нами предложены, разработаны, а так же апробированы некоторые методологии позволяющие усовершенствовать процесс вовлеченности школьников 5-6 классов в образовательный процесс.

2. Учащиеся эмоционально положительно реагируют на дидактические игры, а правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, стимулирует умственную деятельность, что помогает

учащимся выработать речевые умения и навыки, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

3. Использование игровых технологий мотивирует учащихся на восприятия новых знаний, что активизирует познавательный интерес и формирует компьютерную грамотность.

4. В составе команды каждый учащийся несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся и является одним из приёмов преодоления пассивности.

5. Практически у всех учащихся наблюдается положительная динамика в уровне обученности.

В третьем разделе представлены проектные предложения по разработке и внедрении игровых образовательных технологий в пропедевтическом курсе информатики (5-6 класс) в школе.

В ходе работы в образовательном учреждении были разработаны технологическое планирование и технологические карты уроков для учащихся МОУ «Средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза В.И Лаврова с. Горяйновка Духовницкого района Саратовской области» по методике Босовой Л.Л. (Приложение 1)

Игровые технологии, применяемые на уроках информатики повышают интерес к учебным знаниям в целом и к тем проблемам, которые моделируются с помощью игры. Данная особенность игры - она позволяет снимать «учебную усталость», которая появляется у большинства школьников в процессе изучения того или иного предмета, в частности и информатики, ведь, несмотря на актуальность основной части учебных тем, преподавателю требуются специальные усилия, чтобы удерживать внимание класса, стимулировать интерес к сути рассматриваемых вопросов.

Обучающимся, включая учеников общеобразовательной школы, приходится работать с многочисленными источниками информации, имеющими

разную степень детализации, представления, а главное, разные уровни иерархии и вложенности в тексте. Это предопределяет потребность в формировании у школьников 5-6 классов таких умений как, выборка, группировка данных, организация связей, определение порядка следования элементов и т.д., а это крайне важно при работе таблицами, схемами, графиками и диаграммами, где требуется умения использовать знаково-символические средства представления информации и наглядно представлять данные и процессы; при переходе от линейного текста к гипертексту, а тем более гипермедиа и наоборот в процессе подготовки своего выступления и самого выступления с аудио-, видео- и графическим сопровождением, а также при взаимодействии с информационной средой начального общего образования, что и отражено в Федеральном образовательном стандарте общего образования.

Заключение

Понятие «игровые образовательные технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще образовательная игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр

Использование игровых образовательных технологий на уроках позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребёнок становится активным субъектом учебной деятельности. Это способствует осознанному усвоению знаний учащимися.

Применение игровой образовательной технологии даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала.

Внедрение игровых образовательных технологий осуществляется по следующим направлениям: создание презентаций к уроку; работа с ресурсами Интернета; использование готовых обучающих программ; разработка и использование собственных авторских программ.

Через игровые моменты на занятиях информатики активизируется и развивается творческая и познавательная деятельность учеников.

Умение грамотно организовать работу на уроке, создать условия непринужденности и заинтересованности у всех учащихся позволяет мне использовать дополнительные возможности для развития способностей каждого ребенка на уроках информатики и во внеурочной деятельности.

В результате апробации мы пришли к следующим выводам:

1. В школе мало используются игровые технологии на уроках информатики, однако нами предложены, разработаны, а также апробированы некоторые методологии, позволяющие усовершенствовать процесс вовлеченности школьников 5-6 классов в образовательный процесс.
2. Учащиеся эмоционально положительно реагируют на дидактические игры, а правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, стимулирует умственную деятельность, что помогает

учащимся выработать речевые умения и навыки, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

3. Использование игровых технологий мотивирует учащихся на восприятия новых знаний, что активизирует познавательный интерес и формирует компьютерную грамотность.

4. В составе команды каждый учащийся несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся и является одним из приёмов преодоления пассивности.

5. Практически у всех учащихся наблюдается положительная динамика в уровне обученности.

– изучены принципы построения и разработки урока информатики в условиях ФГОС.

Список использованных источников и литературы

1. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 № 7-ФКЗ, от 05.02.2014 № 2-ФКЗ, от 21.07.2014 № 11-ФКЗ) // Собрании законодательства РФ. 2014. № 31. Ст. 4398.

2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. – М. : Просвещение, 2011. – 48 с. – URL : <http://standart.edu.ru> (Дата обращения 04.03.2016)

3. Абдуразаков М.М., Дзамыхов А.Х. Изучение теории и методики преподавания непрерывного курс информатики в системе повышения квалификации учителей. Информатика и образование. 2013. №3.

4. Андриянов А.П. Экологическое образование в начальной школе // Н-п журнал «Завуч начальной школы». 2006. № 2.

5. Бауэр В.Э. Влияние чувственного опыта на эффективность развития детей // Школа. 2010. № 6.
6. Босова Л.Л. Занимательные задачи по информатике. 2-е изд., испр. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
7. Виноградова Н.Ф. Экологическое образование детей дошкольного и младшего школьного возраста: Экологическое образование, концепция и методологические подходы. М.: «Нева», 1996.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
9. Горохова Р.И., Никитин П.В. Возможности современных информационных технологий в проведении психолого-педагогических исследований // Международный электронный журнал «Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society)» 2012. V.15. №2.
10. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения. – М.: Просвещение, 2002.
11. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления школьников с предметным миром: Практико-ориентированная монография. М.: Педагогическое общество России, 2007.
12. Евладова Е. Б., Логинова Л. Г. и др. Дополнительное образование детей: Учебное пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. М.: Гладос, 2002.
13. Зайков А.С., Никитин П.В. Комплект учебно-методических материалов (компьютерные мотивационные игры) // Хроники объединенного фонда электронных ресурсов Наука и образование. 2014. Т. 1. № 12 (67).
14. Зубрилин А.А. Место занимательных задач в обучении информатике [Электронный ресурс]. – URL: <http://ito.edu.ru/2005> (Дата обращения 04.03.2016)
15. Комольцева Л.С. Роль игры в социальном развитии ребенка школьного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/> Дата обращения 16.01.2016.

16. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 3 класса: в 2 ч. Ч.1. 2-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
17. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 3 класса: в 2 ч. Ч.1. – 2-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
18. Михайленко Н. Организация сюжетной игры в детском саду. М.: Линка-Пресс, 2009.
19. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов пед. вузов и системы повышения квалификации педагог. кадров / Под ред. Е. С. Полат. 2–е изд.; стер. М.: Академия, 2005.
20. Парванян Р.Г. Проблема развития познавательного интереса у школьников на уроках информатики // Студент и наука. Городская научно-практическая конференция (21–22 апреля 2011 г.). Магнитогорск: МаГУ, 2011.
21. Парванян Р.Г. Метод проектов как средство развития познавательного интереса учащихся на уроках информатики // Актуальные проблемы прикладной информатики и методики обучения информатике: Материалы молодежной всероссийской научно-практической конференции (17–18 марта 2011 г.). Шадринск: ШГПИ, 2011.
22. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с
23. Профильное обучение в школе: модели, методы, технологии. Пособие для руководителей образовательных учреждений. М., 2006.
24. Сапрыкина Н.А. Методические рекомендации к проведению урока по теме «Структурирование информации» // Информатика и образование. 2010. №4.
25. Суравегина И.Т. Школьная экология: задачи и функции. //Биология в школе. 2011. №3.
26. Храмова М.В. Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). 2011. Т. 14. № 2.