

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ И ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

О.Н. Михалик, 3 курс

*Научный руководитель – Л.И. Капица, старший преподаватель
Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина*

Урок является основным атрибутом классно-урочной системы, имеющей более чем четырехсотлетнюю историю. В современных условиях идет активный поиск путей гуманизации содержания образования и организации учебно-воспитательного процесса, дифференциации обучения в средней общеобразовательной школе. Наличие разных типов школ привело к созданию новых учебных планов, программ, реализация которых потребовала переосмысления дидактических принципов, творческого подхода к выбору форм обучения, совершенствования традиционных форм.

Первоочередным направлением в работе учителя стало совершенствование структур, позволяющих выявлять и учитывать индивидуальные особенности и склонности учащихся; отбор и построение содержания обучения таким образом, чтобы снять перегрузку с ученика, учесть его индивидуальные запросы, обеспечить гуманизацию образования; создание системы целей и задач, соответствующих требованиям сегодняшнего дня и каждому этапу обучения.

Реализация этих направлений в практической деятельности привела к широкому использованию современных образовательных технологий. В преподавании школьного курса информатики эта тенденция, нашла также яркое выражение.

Нами разработан комплекс различных заданий с использованием компьютерных игровых технологий, используемых при изучении различных тем базового курса информатики, которые в настоящее время проходят апробацию в средних школах города Бреста.

Мы взяли за основу классификации современных образовательных технологий классификацию, предложенную Н.В. Бордовской и А.А. Реан [1]:

- структурно-логические или задачные технологии обучения, представляющие собой подбор дидактических задач и выбор способов их решения;
- игровые технологии, представляющие собой игровую форму взаимодействия учителя и учащихся;
- компьютерные технологии, реализуемые в рамках системы "учитель-компьютер-ученик";
- диалоговые технологии, связанные с созданием коммуникативной среды, расширением пространства сотрудничества на уровне "учитель-ученик", "ученик-ученик", "ученик-автор", "ученик-автор";
- тренинговые технологии – система деятельности по отработке определенных алгоритмов учебно-познавательных действий.

Описываемые нами компьютерные игровые технологии представляют собой игровые технологии, широко использующие компьютер, выступающий одновременно в двух аспектах:

- средство обучения;
- объект изучения.

Они представляют собой игровую форму взаимодействия "учителя – учащихся – компьютера" в различных комбинациях в зависимости от вида игровой деятельности.

Нами разработаны дидактические материалы и конспекты проведения таких уроков с использованием названных технологий, как ролевая игра, информационный поиск, пресс-конференция, соревнование с различными видами конкурсов ("Знаешь ли ты теорию?", "Думай, смекай!", "Соревнование любителей кроссвордов", "Соревнование любителей ребусов", "Найди ошибку!", "Расшифровка крылатых слов в информатике", "Аукцион" – "продажа с молотка" вопросов-лотов за знания-ответы", "Как получить высший балл по информатике", консультация, зачет и др.)

Проходящая апробация материалов на уроках информатики с использованием компьютерных игровых технологий показывает, что она способствует усилению интереса к изучаемому предмету; является стимуляцией речевой деятельности; помогает ускорить процесс запоминания учебного материала, благодаря особому характеру работы с ним; активизирует эмоциональные сферы; развивает быстроту и оригинальность мышления; ученик становится активным участником, субъектом собственного образования — не мы его учим, а он учится. Эти механизмы демонстрируют преимущества компьютерных игровых технологий как образовательного средства.

Список использованных источников

1. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие для пед. вузов и ин-тов повышения квалификации. – М.: Народное образование, 1998. – 225 с.