**Игровые приёмы на уроках информатики в 6 классе как средство мотивации учащихся к познавательной деятельности**

*(Из опыта работы учителя информатики Моисеенковой Н.Н.)*

За последние десятилетия произошел бурный рост использования компьютеров в жизни обычных людей. Компьютер стал обычным бытовым прибором. Следует отметить, что многие учащиеся успешно пользуются им для игр, общения в сети «Интернет», просмотра кинофильмов и прослушивания музыки. Поэтому у них создается иллюзия, что они уже все умеют и знают в области использования компьютера, а это и есть одна из причин снижения мотивации изучения информатики как учебного предмета.

Практика показывает, что продвижение учащегося в его развитии осуществляется не тогда, когда он воспринимает готовое знание, а в процессе его собственной деятельности, направленной на «открытие» им нового знания. Но для того, чтобы осуществлялась деятельность, необходима достаточная мотивация. Формирование и совершенствование учебной мотивации у учащихся, без преувеличения, можно назвать одной из центральных проблем современной школы.

На традиционных, стандартных уроках элемент обязательности сдерживает развитие увлечённости предметом и его необходимое усвоение. Требуется дополнение традиционных методов и приёмов обучения другими, активизирующими деятельность учащихся, их творческий потенциал.

Обучение бывает эффективным и достигает хороших результатов, если учащиеся открыты для обучения и активно включаются в учебный процесс, поэтому использование игровых приёмов при правильном их применении на уроке, стимулирует мотивизацию и интерес учащихся к изучению учебного предмета «Информатика», а также развивает творческую активность, самостоятельность и активизирует мыследеятельность.

Изучение информатики способствует формированию ключевых компетенций выпускника учебного заведения. Низкий уровень сформированности умения управлять своей познавательной деятельностью у шестиклассников приводит к потере интереса к информатике, что негативно сказывается на качестве образования, так как в этот период формируются базовые знания по предмету. Именно в этот возрастной период у учащихся необходимо прививать интерес к изучаемому предмету.

Советский педагог В. А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

На интенсификацию и активизацию деятельности учащихся направлена игровая технология (по Г.К. Селевко).

Игровую технологию я использую как средство мотивации для активизации познавательной деятельности учащихся.

Игровая методика, включая в себя практически все формы работы (диалог, работа в группе, в паре, фронтальная), предоставляет мне широкие возможности для творческой деятельности, интеллектуального развития учащихся.

Игра – это деятельность, мотив которой лежит в ней самой.То есть такая деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса.

В процессе моей педагогической деятельности сформировалась целенаправленность, которая мне позволяет осуществлять системный подход к проектированию учебного занятия в 6 классе с использованием игровых приёмов. Я стараюсь так, чтобы занятия приносили радость моим учащимся, были эмоциональными, содержательными, с разнообразными видами работ, активизирующими самостоятельный поиск. Важное место в образовательном процессе отвожу развитию интереса школьников к учению, процессу познания вообще.

Игра на уроке не является самоцелью, организуется не ради развлечения, а всегда подчинена решению образовательных задач. Я всегда планирую игру или игровой приём, продумывая его место в структуре учебного занятия, определяю форму проведения, готовлю необходимый наглядный материал, который сможет служить источником знаний: рисунки, ребусы, таблицы, схемы, презентации.

Игровые приёмы я применяю на разных этапах урока.

На ориентировочно-мотивационном этапе урок начинаю с «настройки», тем самым обеспечиваю психологический настрой учащихся, включение их в совместную познавательную деятельность. Хорошим началом урока является, на мой взгляд, проведение информационной минутки. В начале урока задаю вопрос «Знаете ли вы?», тем самым мотивирую учащихся на дальнейшие действия на уроке.

Чтобы подвести учащихся к теме урока, начинаю урок стихами-загадками. Например: «Послушайте и отгадайте…».

При объявлении темы и для усиления мотивации на этом этапе урока использую следующие игровые приёмы:

* «Кто быстрее» (учащиеся систематизируют факты, понятия, помещая в колонки таблицы, среди этой информации есть и информация из новой темы);
* «Собери картинку» (учащиеся должны собрать разрезанную на несколько частей картинку. С понятиями на изображении картинки знакомлю я, как учитель. Учащиеся наклеивают собранную картинку в тетрадь и подписывают правильно элементы изображения);
* «Буквенный диктант» (учащиеся отвечают про себя на вопрос, а записывают лишь первую букву ответа, затем из выделенных слов учащиеся составляют слово);
* «Блеф-клуб» (верите ли вы, что...).

Для актуализации знаний и умений учащихся, используя приём «Игровое поле», организовываю повторение основных понятий или способов действий по любой теме школьного курса информатики. Учащимся нужно найти неправильный вариант и исправить его.

На организационно-мотивационном этапе урока использую игровые приёмы:

* + «Игровая цель» (обращаюсь к учащимся со следующим заданием: представьте, что работаете исполнителем и вам надо отладить неработающую программу, исправив ошибки в ней);
* «Шаг за шагом» (учащиеся, шагая к доске, на каждый шаг называют термин, понятие, действие из изученного ранее материала. Соревнуются учащиеся в паре, побеждает тот, кто сделает больше шагов);

На операционно-познавательном этапе урока при изучении многих тем использую следующие игровые приёмы:

* + «Своя опора» (одну часть опорного конспекта предлагаю сама, другую учащиеся заполняют сами).
  + «Существительное» (учащиеся слева направо выбирают существительное, которое наиболее точно соответствует данному абзацу текста учебника по данной теме. Причём последующий называет существительное, произнесённое перед ним игроками, и добавляет своё. Таким образом, воспроизводится учебный текст существительными, его основная идея).
* «Вопрос-ответ» (соревнование на лучший ответ и лучший вопрос по учебному тексту между двумя командами).

При организации самостоятельной работы над новой темой считаю важным, чтобы учащиеся интересно и всесторонне проработали новый материал, использую для этого метод «Станция Узнавайка». Класс разбивается на группы по числу вопросов, которые определяю для обсуждения новой темы (примерно 3–4), а в качестве станций использую компьютеры. В течение 5 минут в группе идёт обсуждение и запись в документ ключевых моментов. Потом группы меняются станциями, знакомятся с имеющимися записями и при необходимости дополняют их. Меняются станциями до тех пор, пока не вернутся на свою. Группа знакомится с записями и определяет участника, который будет представлять материал. Ответы групп, если необходимо, дополняю и корректирую.

На контрольно-коррекционном этапе урока моей задачей является создание условий для контроля, взаимопроверки и коррекции знаний, умений и способов действий. Хочу отметить, что интересными для учащихся являются следующие игровые моменты:

* кроссворд, чайнворд (предлагается как предварительный этап проверки качества знаний учащихся);
* «Дартс» (вопросы различной сложности).
* «Найди меня» (читаю текст, в котором есть ошибки. Задача учащихся – найти эти ошибки);
* «Всезнайка» (раздаю карточки, на которых предлагается написать вопрос, который интересует больше всего. Затем карточки собираю и перемешиваю. Учащиеся вытягивают по одному вопросу, ответ на который можно дать сразу или к следующему уроку).

Считаю, что использование игр на уроке способствует не только лучшему усвоению программного материала, но и развитию логического мышления, речи, развитию наблюдательности, внимания и интереса к информатике.

* игра «Найди имя файла» (группа делится на две команды. Каждой команде предлагается карточка-задание и таблица кодов. Записывая в строку номера правильных ответов, по кодировочной таблице получают имя файла, которое в разных командах должно совпадать, что позволяет проверить правильность ответов).
* игра «Морской бой» (игру провожу как опрос нескольких учащихся, называющих клетки игрового поля, на которых может скрываться вопрос или корабль. При правильном ответе – балл и право на следующий ход, в случае неверного ответа право хода переходит к сопернику. Клетка с кораблём является бонусной, и вопрос можно задать самому себе).

В процессе рефлексивного этапа урока также использую игровые приёмы:

* «Большой палец» (предлагаю показать результаты своей работы: большой палец вверх – довольны, большой палец вниз – недовольны, большой палец горизонтально – безразличны);
* «Кафе» (предлагаю представить, что урок они провели в кафе и теперь надо ответить на несколько вопросов: «Я заказал бы ещё раз…», «Больше всего мне понравилось…», «Пожалуйста, добавьте…»).

**Фрагмент ориентировочно-мотивационого этапа урока**

Пример информационной минутки

Учитель: Я скажу слова «Знаете ли вы?». Те, кого я назову, кивнут мне головой, а это будет означать, что вы услышали меня и можно начинать наш урок.

– Знаете ли вы, что сегодня день (например…) науки?

– Знаете ли вы, что сегодня прилетят к нам инопланетяне?

– Знаете ли вы, что сегодня будет идти дождь?

– Знаете ли вы, что сейчас у нас урок информатики?

– Знаете ли вы, что сегодня мы будем изучать (сообщаются понятия из новой темы учащимися, которые подготовили необходимый материал, или сообщается новая тема и учащиеся делятся последними услышанными сведениями по данной теме).

**Фрагмент ориентировочно-мотивационого этапа урока**

Учитель: Ребята, любое дело следует начинать, находясь в хорошем настроении. А чтобы поднять настроение – сегодня мы начнем урок, вспомнив детство. В детстве многие из вас любили разгадывать загадки. Не правда ли? А сейчас послушайте и отгадайте…

Помогает она мне

На компьютерном столе.

Я управляю ловко

Колесиком и кнопкой

Жесткий диск так называют,

Кто названье угадает?

Копятся данные в некоем устройстве,

Запоминать – его главное свойство.

Чудо-юдо чемодан

Лампа, кнопка да карман.

Он окутан проводами

Словно город Амстердам.

Он для нас так много значит!

И под стол его не спрячешь.

Хоть он вовсе не шпион,

У него полно имен.

Есть дороже, есть скромней.

Он компьютерный…

Если что-то отключить,

То компьютер замолчит,

Тугоухий, как медведь –

Ничего не сможет спеть.

То-то радость, то-то смех

На бумаге, без огрех,

Из какой коробки лезет

Текст на удивленье всех

С помощью такого устройства

Откопировать книгу можно.

Тексты, картинки любые

Станут с ним цифровыми.

У меня сегодня хорошее настроение. А какое настроение у вас? Я хочу поделиться своим настроением с вами. У себя на парте вы найдёте смайлик. Он будет вам не только улыбаться в течение всего урока, но и пригодится при подведении итогов.

**Фрагмент ориентировочно-мотивационого этапа урока**

Актуализация знаний **«Игровое поле»**

Учитель: Ребята перед вами таблица с цифрами. Выбрав цифру, вы получаете утверждение, которое может быть верным или неверным. Ваша задача неправильные утверждения исправить.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **10** | **14** | **5** |
| **9** | **2** | **6** | **11** |
| **13** | **7** | **3** | **15** |
| **8** | **16** | **12** | **4** |

1. Последовательность команд, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи, называется алгоритмом.
2. Указание исполнителю выполнить конкретное действие называется алгоритмом.
3. Исполнителем может быть только человек.
4. Исполнителем не может быть калькулятор.
5. Алгоритм должен обладать свойством массовость.
6. Исполнитель – это объект неживой природы, который понимает и может выполнить данный алгоритм.
7. Набор команд, которые понимает и может выполнить данный исполнитель – это система команд исполнителя.
8. Среда обитания исполнителя не влияет на то, что исполнитель сможет или не сможет выполнить данный алгоритм.
9. Система команд исполнителя одна для разных исполнителей.
10. Результативность – это одно из свойств любого алгоритма.
11. Не существует компьютерных исполнителей.
12. Алгоритм перехода дороги.

Убедиться, что нет транспорта

Посмотреть направо

Перейди дорогу

Посмотреть налево

1. Алгоритм покупки книги в магазине.

Взять книгу

Сказать продавцу «Спасибо»

Выйти из магазина

1. Программа – это алгоритм, написанный для человека.
2. Алгоритм должен обладать такими свойствами, как понятность, понятность и конечность.
3. В математике решение задач выполняется по алгоритму

**Фрагмент операционно-познавательного этапа** **урока**

**Игровой момент «Своя опора». Тема «Редактирование текста.**

**Работа с фрагментом»**

Учитель: Вместо вопросов заполните соответствующей информацией.

|  |  |
| --- | --- |
| **Операция** | **Действие, инструмент** |
| Выделение фрагмента | ? |
| ? | Вырезать |
| Перемещение фрагмента | ? |
| ? | Поставить курсор в нужное место и нажать Enter |
| Удалить символ справа от курсора | ? |
| Поместить фрагмент в буфер обмена | ? |
| ? | Вставить |

**Игра «Морской бой»**

Учитель: Сейчас мы будем играть в «Морской бой». В клетках игрового поля, может скрываться вопрос или корабль. Называющий клетку игрового поля с вопросом, при правильном ответе на него, получает балл и право на следующий ход, в случае неверного ответа право хода переходит к сопернику. Клетка с кораблём является бонусной, и вопрос можно задать самому себе

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З | И | К |
| 1 | **?** |  |  |  |  |  |  | **?** |  |  |
| 2 |  |  | **?** |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ? |
| 5 | **?** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  | **?** |  |  |
| 7 |  |  |  |  | **?** |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  | **?** |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  | **?** |  |
| 10 |  |  |  |  |  | **?** |  |  |  |  |

1. Что такое текстовый редактор?
2. Примеры текстовых редакторов.
3. Основные элементы текста
4. Минимальная единица текста.
5. Что такое абзац.
6. Что такое редактирование текста.
7. Что такое форматирование текста.
8. Что такое корректировка текста.
9. Что такое фрагмент текста.
10. Что такое буфер обмена.
11. Как разделить строку на две.
12. Как удалить символ справа от курсора.
13. Как соединить две строки в одну строку.
14. Как удалить символ слева от курсора.
15. Какие форматы текстовых файлов.
16. Как скопировать фрагмент текста.
17. Как удалить фрагмент текста.
18. Чем отличается операция копирования фрагмента текста от перемещения.
19. Как вставить пустую строку.
20. Как сохранить текст в виде файла на диске.

**«Дартс» по теме «Графический редактор»**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1.Что такое графический редактор? |
| 2. Зачем необходимы такие программы? |
| 3. Чем отличается растровое изображение от векторного? |
| 4. Что такое пиксель? |
| 5. Как переместить фрагмент графического изображения? |
| 6. Что такое редактирование графического изображения? |
| 7. Как фрагмент графического изображения достать из буфера обмена? |
| 8. Как скопировать фрагмент графического изображения без помещения в буфер обмена? |
| 9. Верно ли, что растровое изображение искажается при трансформации? |
| 10*.* Что произойдёт если графическое изображение сначала скопировать в буфер обмена, затем дать команду вставить? |