**Игра, как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках информатики**

*Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить.*

*А.М. Горький*

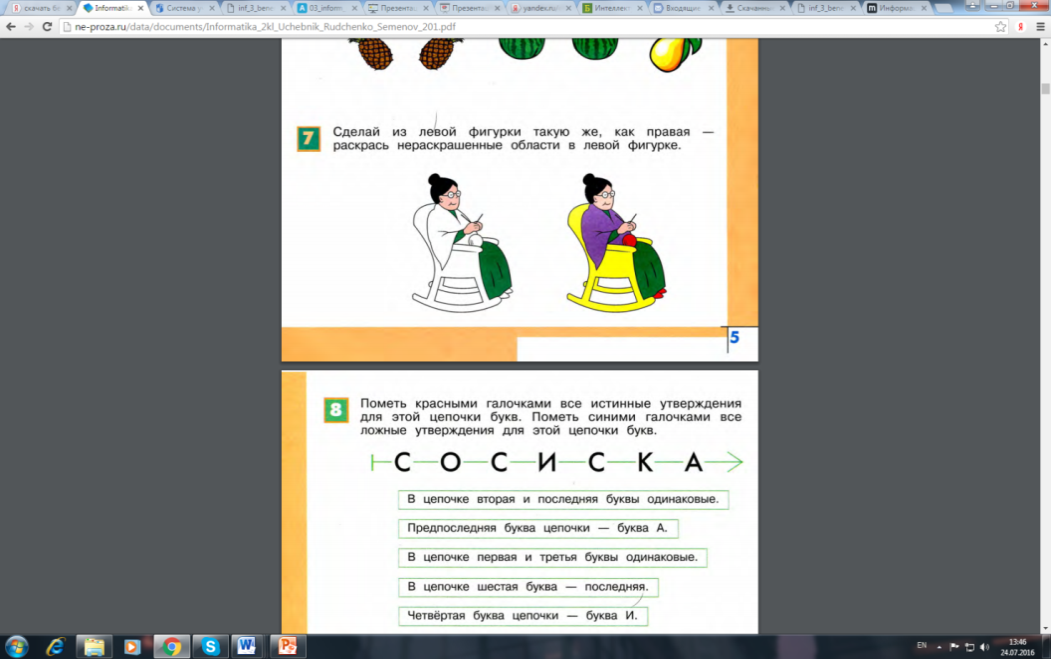
Одним из наиболее существенных требований к обеспечению качества обучения является активизация познавательной деятельности учащихся, а важным средством повышения качества образования - формирование интереса к учению. Понимание детьми необходимости изучения того или иного материала способствует развития интереса к учению, что, в свою очередь, формирует умение самостоятельно пополнять свои знания. В процессе активной умственной деятельности учащихся происходит сознательное и прочное усвоение их знаний. Поэтому каждый урок я продумываю так, чтобы ученик был не «пассивным его зрителем», а непосредственным «исполнителем» в изучения учебного материала, используя при этом такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие каждого учащегося. В этом мне помогает технология игровых форм обучения, которая повышает авторитет знаний школьника, а так же его ответственность за результат учебного труда. Игра относится к непродуктивному виду деятельности человека, мотивом которого является не результат, а в сам процесс.

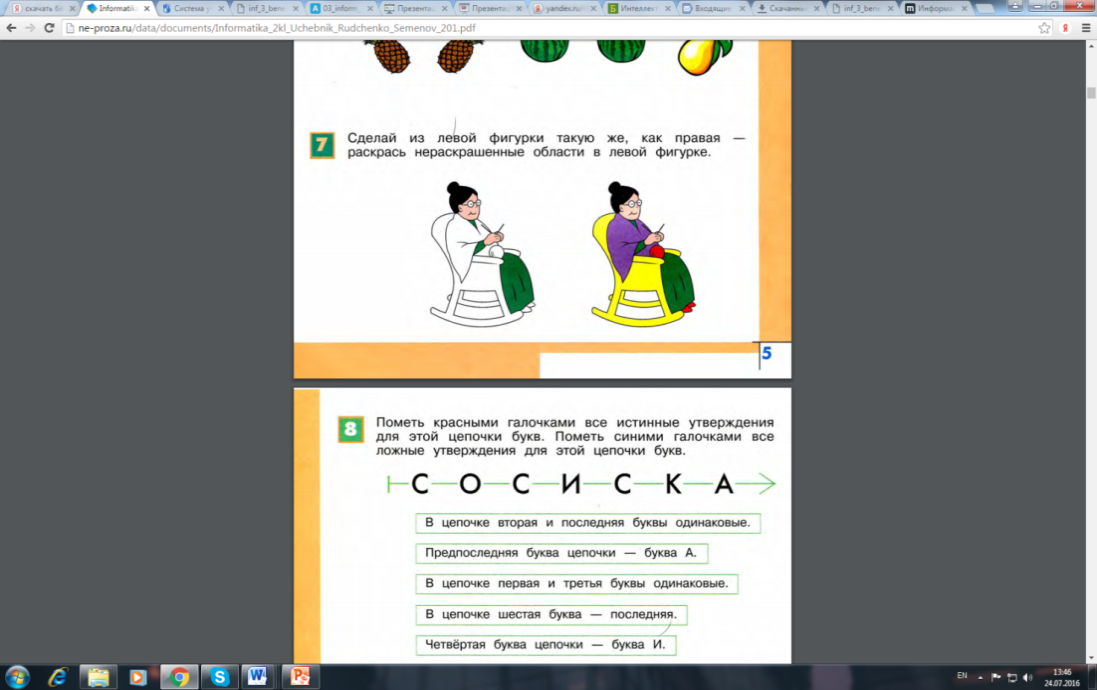
Китайская мудрость гласит: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, и я запомню. Сделай меня соучастником, и я пойму». Игра имеет важное значение в жизни ребенка, она способствует сплочению коллектива, формирует взаимное уважение и понимание между детьми. Играя, ребенок развивается, учится мыслить, раскрывает свою индивидуальность. Еще великий педагог А.С. Макаренко говорил: «Мы на ребят должны влиять, и влиять очень сильно, но так, чтобы дать известное развитие силам, не водить их за ручку, не регулировать каждое слово, а давать возможность всестороннего развития на игре, общении, на наблюдении окружающего…».[[1]](#footnote-1)

В своей практике в зависимости от возрастной группы я применяю различные виды игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

Не секрет, что ученики младшего возраста познают окружающий нас мир через натурные модели (игрушки, фигуры, картины и т.д.). Поэтому, начиная с 3 класса, школьники на примере игрушек и геометрических фигур учатся формулировать понятия (например, «Одинаковые фигуры», «Одинаковые бусины»). При изучении темы «Свойства объектов» ученикам предлагается сыграть в игру «Найти общее». Суть игры. На столе лежат несколько предметов. Необходимо выписать в столбик как можно больше общих свойств этих предметов. Игра формирует способность находить в предметах общие свойства, учит сравнивать предметы между собой, четко выделяя, что же конкретно в них общее, а что различное.

Особый интерес у детей вызывает **игра «Найди отличия»**. При этом они сами создают отличительные признаки. Суть игры. По рядам передаётся картинка с заданием «Раскрась нераскрашенные области».



Затем открывается заготовка.

Учащимся предлагается найти отличия. Побеждает та команда, которая указала наибольшее число отличий, четко аргументировав свои ответы.

Игра формирует внимание, учит сравнивать предметы между собой, выделяя, что же конкретно в них общее, а что различное.

**Игра «Собери цепочку»**. Суть игры. Необходимо правильно собрать (составить) цепочку символов.

3 класс

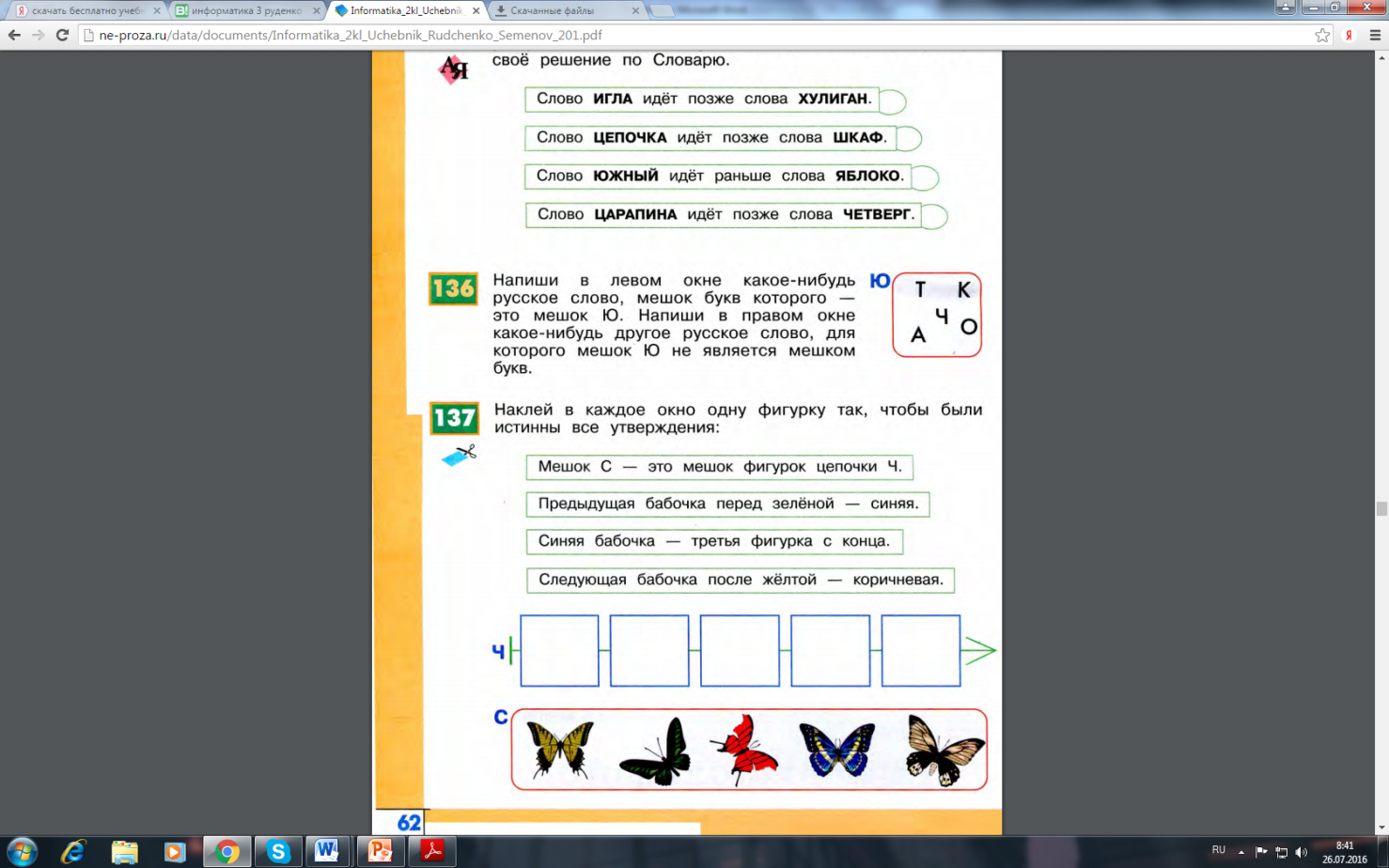
Предварительная подготовка. Учащиеся дома делают заготовки (вырезают фигуры из тетради проектов). Необходимо наклеить в каждое окно фигурки так, чтобы были истинны все утверждения:

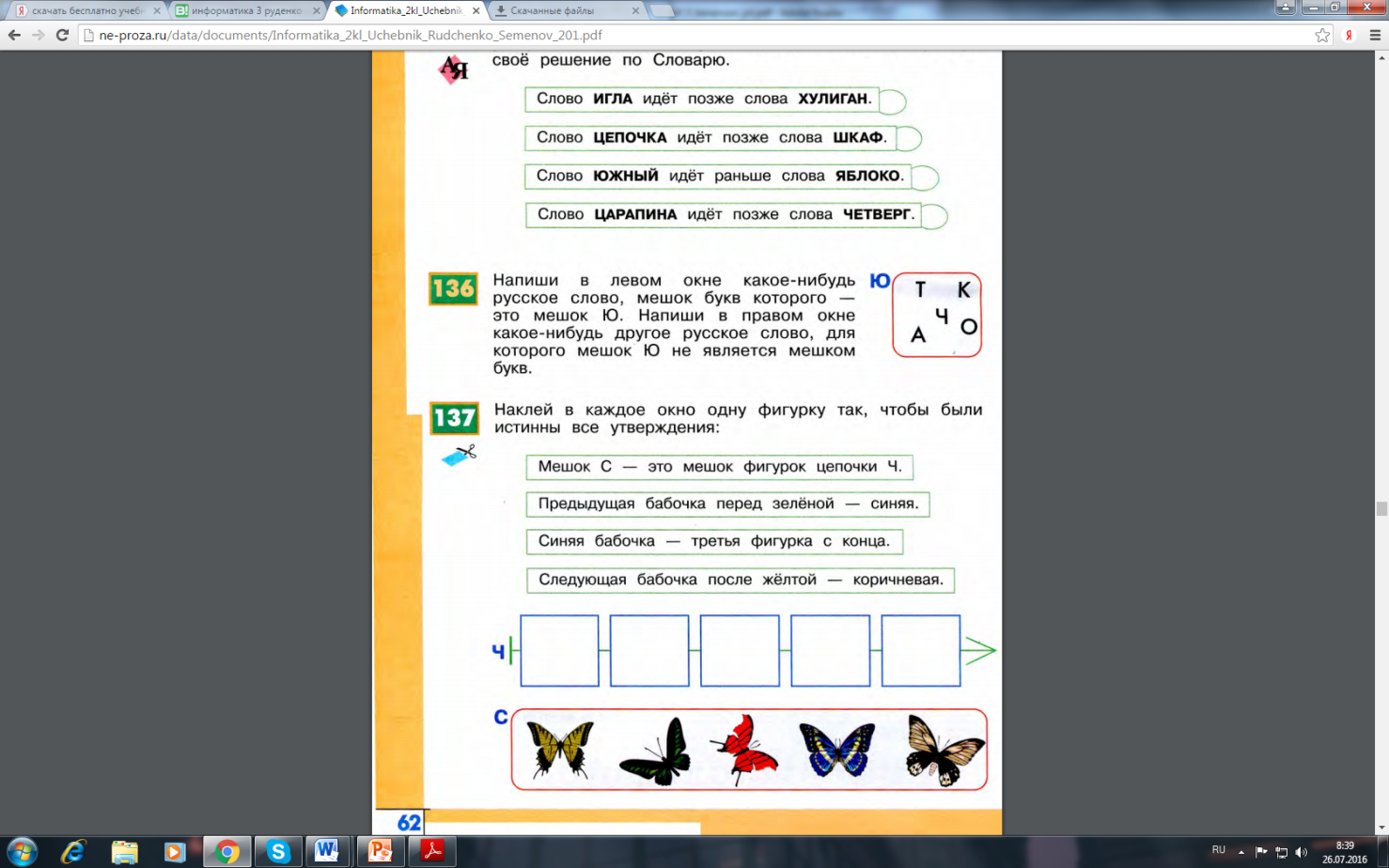
Мешок С – это мешок фигурок цепочки Ч.

Предыдущая бабочка перед зелёной – синяя.

Синяя бабочка – третья фигурка с конца.

Следующая бабочка после жёлтой – коричневая.





Командам раздаются заготовки цепочки.

5 класс

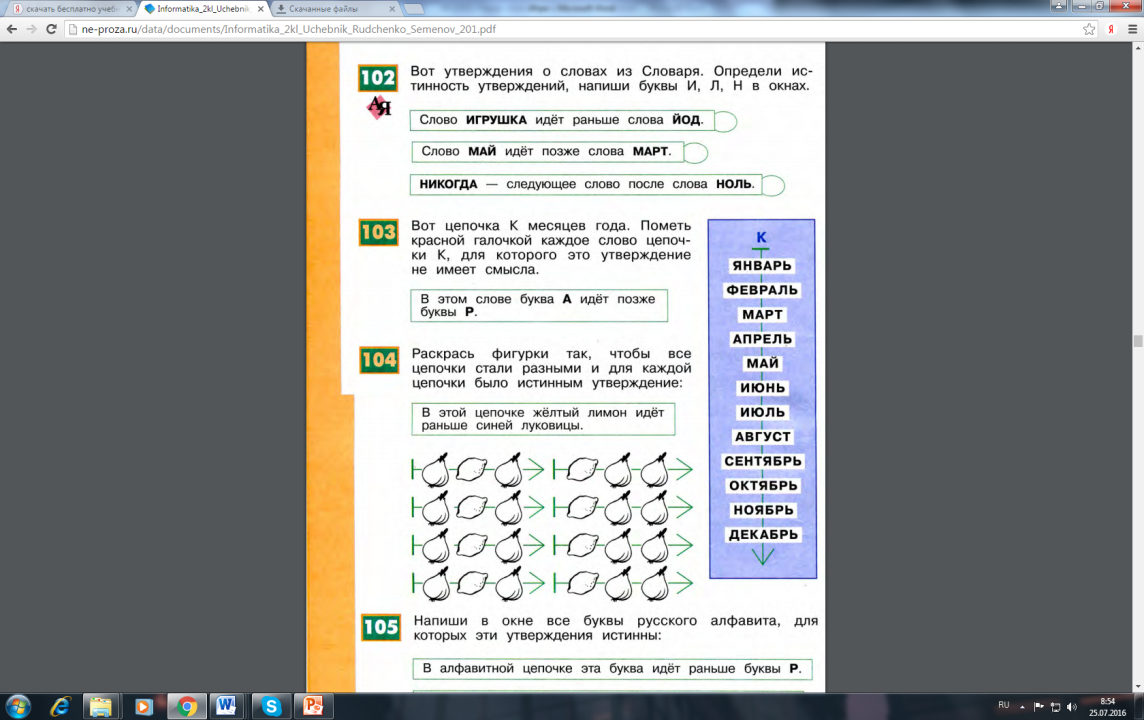
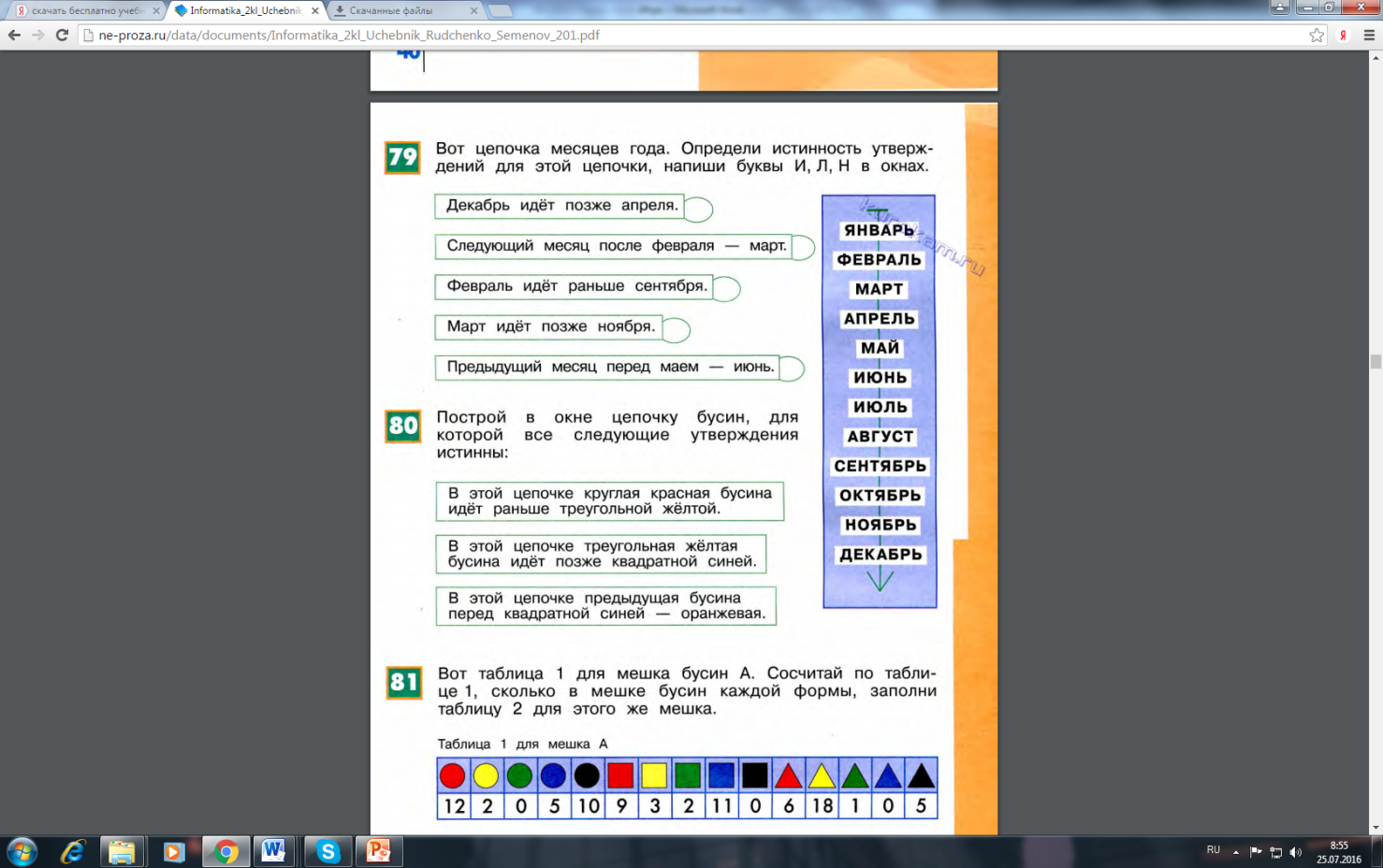
1. Даны слова: Шар, дар, стол, клад, оса, арка, тело. Необходимо вставить в каждое слово одну букву так, чтобы получилось новое слово.
2. Заменить одну букву в слове, чтобы получилось слово, соответствующее картинке.

Побеждает тот или та команда, кто быстрее и правильно собрал цепочку. Игра дисциплинирует мышление, приучает сравнивать, выделять главные аспекты, необходимые для достижения результата.

**Игра «Верю – не верю»**

Суть игры. Даны утверждения. Ученик должен рядом с каждым написать слова ДА-НЕТ (И (истина), Л (ложь))

Дана цепочка месяцев года. Определить истинность утверждения для этой цепочки.



Побеждает тот, кто быстрее и правильно записал ответ.

**Игра «Найди лишне»**

Суть игры. Даны предметы, а один предмет, "лишний", не обладающий общим для них признаком, следует исключить.

***7 класс***.

Укажи «лишний» объект с точки зрения соглашения о смысле используемых знаков:

а) буквы;

б) дорожные знаки;

в) цифры;

г) нотные знаки.

Побеждает тот, у кого ответов больше. Игра развивает способность находить соотношения между разрозненными объектами, учит одновременно удерживать в "поле мышления" сразу несколько предметов, сравнивая их между собой.

**Игра «Найди общее»**

Суть игры. Даны слова (предметы). Надо выписать близкие по смыслу (свойству, признаку и т.д.) из данного набора.

5 класс

Внимательно прочитай слова каждой строки. Для каждого слова, стоящего перед скобками, найди в скобках два самых важных слова, поясняющих его смысл.

Сад (растения, садовник, забор, земля, собака).  
Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода).  
Игра (шахматы, игроки, штрафы, правила, наказания).

Игра развивает способность схватывать только суть явления, отвлекаясь от частных признаков, формирует способность классифицировать явления по их признакам, учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и выбирать главные для ответа на поставленный вопрос.

Большой интерес у учащихся вызывают так называемые ролевые игры. Ролевая игра – это своеобразный учебный прием, при котором учащийся должен свободно выступить в роли того или иного действующего лица. Обязательным элементом игр является разрешение проблемной ситуации. Ролевая игра, основанная на решении той или иной проблемы, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности учащихся, а поиск решения поставленной задачи обуславливает естественность общения. Постановка проблемы и необходимость ее решения способствует развитию критическое мышление у учащихся, а необходимость тщательного продумывания ситуации, поиска правильного решения - развитию логического мышления, умения аргументировать, убеждать собеседника. Такие игры помогают ученикам совершенствовать речевые навыки, а также дают возможность попробовать свои силы в актерском мастерстве. Возможны роли учащихся в 5 классе при изучении темы «Изменение формы представления информации». Школьники выступают в образе солдат (задача «Переправа солдат»), разыгрывают роли волка и козы («Волк, коза и капуста»), имитируют себя в образе поезда («Разъезд поездов, теплоходов и т.д.»). В таких играх каждый ученик имеет возможность проявить себя, свой характер, свое отношение к деятельности, к одноклассникам.

Разгадывание кроссвордов, головоломок, шарад – это игры, которые вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяя развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность, и главное – знание предмета. Использовать их можно как при закреплении, так и при изучении нового материала, как в начале урока для мотивации обучения, так и в конце урока для отработки навыков обученности. Дети с большим интересом не только разгадывают кроссворды, головоломки и шарады, но и принимают активное участие в их создании, что также способствует повышению познавательной деятельности.

**Используемая литература:**

1. А.С. Макаренко. Игра. Соч. - М., 1957
2. Информатика 3 класс. Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. Учебник для общеобразовательных организаций. Под редакцией А.Л. Семёнова, 2-е издание. Москва «Просвещение», Институт новых технологий, 2013
3. Информатика и ИКТ: учебник для 5 класса/ Л.Л. Босова. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
4. Информатика: учебник для 7 класса/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова – 2-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014

1. А.С. Макаренко. Игра. Соч. - М., 1957. С. 88. [↑](#footnote-ref-1)