

Вербицкая Ольга Владимировна, учитель информатики МОУ
Заозерной СОШ с углубленным изучением отдельных предметов
№16 г. Томска

Игровые технологии на уроках информатики

По словам В.Ф.Шаталова, **сегодня основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания; создать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучить.** Школьная практика и теоретические исследования последних лет свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в игре, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают межличностные отношения.

На уроках информатики я использую игровые технологии и при изучении нового материала, но чаще на уроках обобщающего повторения.

Примером игровой деятельности на уроках в 10-м информационном классе является серия уроков «Один день работы детективного агентства «Шерлок Холмс»» (сюжетная ролевая игра)

- уроки основываются на свободном творчестве и самостоятельности учащихся;
- цели достижимые; а оформление красочное, разнообразное;
- конец игры результативный, четкий, краткий по времени, яркий эмоциональный.
- вывод в конце игры - работая над одним общим делом, важен вклад каждого человека: по работе одного сотрудника – можно судить о работе всего агентства и наоборот.

1 урок Решение логических задач (Раздел программы: основы алгебры логики)

2 урок Вложенные циклы, решение логических задач. (Раздел программы: программирование)