ическому прошлому, развить в нём интерес и окружающему миру, воспитать в нём стремление сделать мир лучше, чище, счастливее - эти задачи, стоящие перед педагогами - организаторами воспитания в образовательном учреждении, могут быть решены только в условиях систематизированного воспитательного процесса.

Литература:

1. Выгодский, Л.С.Нравственное воспитание / Л.С.Выгодский// Педагогическая Психология.-Москва:Просвещение. —1991.

2. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан РФ на 2006-2010 годы» // Воспитание школьников. — 2006. — № 2. — С. 2-7.

3.Овчинникова Н.П. Идея патриотизма и Отечества в истории русской педагогики / Н.П.Овчинникова//Педагогика.- 2007.-№1.- С.93-102.

Бацылева Ирина Ильинична,
студентка 5 курса НИУ «БелГУ»
(Белгород, Россия)
Гальцева Оксана Александровна,
старший преподаватель кафедры информатики,
естественнонаучных дисциплин и методик преподавания
Педагогического института НИУ «БелГУ»
(Белгород, Россия)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Развитие современного общества настоятельно требует особого внимания к проблемам обучения и воспитания. В настоящее время, основной темой является проблема формирования познавательного интереса у детей в процессе обучения. Конечно, сейчас в школах во время уроков, а в особенности учебного предмета информатики, необходимо обогащать процесс обучения интересным содержанием, новыми формами и методами работы. Одним из способов развития познавательной активности учащихся является использование игровых технологий в образовательном процессе. Д. К. Ушинский подчеркивал, как важно серьезное занятие сделать для учащихся занимательным и интересным [1].

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В мировой педагогике игра рассматривается как состязание или конкуренция между игроками, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз, хороший результат).

Использование игровых методик на уроках информатики - является одним из мощных стимулов для изучения компьютерных технологий, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством таких уроков гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса к предмету, отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть, другой причи-

ной является то, что мотивов в игре гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности [4].

Предмет «Информатика», с одной стороны, находится в более благоприятном положении, чем другие школьные предметы, поскольку использование на уроках компьютера само по себе привлекательно для ребят. Но, с другой стороны, многие ученики связывают компьютер с играми, а детей нужно научить использовать компьютер не только для игровых целей, но и для научных.

В основу обучения использования игр на уроках информатики положены принципы развивающего обучения, индивидуализации и дифференциации обучения, наглядность, доступность подачи информации, самостоятельность. Применение компьютера существенно упрощает реализацию данных принципов.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Использование игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нововведение. Разработкой теории игры, ее методологических основ, определения ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконин и др [2].

Концепция «игровых технологий» включает довольно широкую группу методик организации педагогического процесса в виде различных дидактических игр. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной деятельности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у учеников большой интерес к процессу познания. В нем дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и навыки. Это помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс обучения.

В отличие от игр в целом, педагогическая игра имеет существенную особенность - четко поставленная цель обучения и соответствующий педагогический результат, который может быть обоснован, выделен в явном виде и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Современному учителю необходимо и важно владеть способностью планировать игровые действия и интегрировать их в учебный процесс. Потому что, предметом познавательного интереса и творчества для школьников являются новые знания о мире. Поэтому важным будет хорошо продуманный, хорошо подобранный учебный материал, который будет новым, неизвестным, изумительным, заставляющим задуматься и удивляться учащихся, а также обязательно содержащий новые достижения в области информатики, научных исследований и открытий. Явится важнейшей связью в формировании интереса к обучению [3].

Но далеко не все в учебном материале может представлять интерес для учащихся. Поэтому учитель должен обратить особое внимание на процесс деятельности учащихся, т.е. необходимо таким образом организовать образовательную деятельность, чтобы сам учебный процесс привлекал школьников.

Важной задачей в курсе информатике является усвоение детьми пра-

вильной предметной терминологией [4].

Решать данную задачу помогает работать с ребусами, кроссвордами и сканвордами. Такого рода головоломки содержат и обширные образовательные возможности. При разгадывании сканворда косвенно осуществляется повторение материала, не говоря уже о возможности проверки уровня усвоения материала по любому из разделов информатики в явном виде [2].

Одним из методов активного обучения являются также деловые игры. Поскольку основой активного обучения является принцип непосредственного участия, который требует от учителя сделать каждого учащегося участником учебно-воспитательного процесса, действующим, проводя поиски путей и средств решения проблем в учебном курсе. Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни. Но это возможно при условии, что эти игры имитируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Эффект обучения по методу деловых игр также усиливается за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц [1].

В процессе игровой деятельности, при изучении компьютерных технологий, у обучающих появляется интерес к предмету, происходит развитие когнитивных процессов, которые обеспечивают постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества между учеником и учителем, что вносит вклад в формирование навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате, формируются умения и навыки, фиксируются знания, приобретенные на уроках.

Игровые формы на уроках информатики, как методы активного обучения, приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование - не всегда утомительно. И при совместном использовании различных технологий, направленных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья школьников, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели [4].

Литература:

1. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации / Под общ. ред. В.М.. Паниной. Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007. - 94 с.

2. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. 2-е изд., доп. СПб.: СПб АППО, 2005. - 112 с.

3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. 2-е изд. М.: Просвещение, 2009. - 192 с.

4. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики // Интернет и образование. 2008. - №2. - 12 с.