

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»

Дидактические игры по информатике для учащихся 5 классов

Минеева Анастасия Александровна

Студент (бакалавр)

Оренбургский государственный университет, Оренбург, Россия

E-mail: angeloheksnebes@mail.ru

Начало пятого класса очень сложный этап как для ребенка, так и для учителя, так и для родителей. Много проблем не только в учебном процессе, но и с организацией жизни в школе.

Дети, в 5 классе, уже более углубленно начинают изучать информатику и для того, чтобы они усвоили сложный материал, необходимо нестандартно подойти к проведению урока, например, проводить различные дидактические игры по конкретным темам.

В образовании применяются различные типы дидактических игр, например:

Игры-путешествия. Она отражает реальные факты или события. Здесь что-то обычное передается ребенку как необычное, загадочное, необходимое как интересное, т.е. познавательное содержание становится чуть-чуть сказочным и необычным.

Игры-поручения. В их основе лежат действия с предметами, словесные поручения. Игровая задача базируется на том, что нужно сделать, например, «Помоги Буратино расшифровать слово».

Игры-загадки. Педагогическая цель данной игры заключается в проверке знания учащихся. Загадывание загадок и их отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры. Их задача: активизировать умственную деятельность ребенка.

Именно в игре, ребенок раскрывает все свои хорошие и не хорошие качества. По этому, использование игр на уроке, может помочь учителю в воспитательном процессе.

Прежде чем выбрать какой-либо тип игры, нужно хорошо продумать к какой теме будет относиться дидактическая игра, какие задачи будет решать, сколько времени будет занимать, и зачем она нужна.

Далее, чтобы создать дидактическую игру, нужно ознакомиться с принципами и требованиями к их разработке.

Мы разработали структуру программного продукта, а также разработали дидактические игры по информатике для 5 классов, которые позволяют осуществить следующие основные функции:

- 1) за счет заданий разного уровня сложности происходит индивидуализация и дифференциация процесса усвоения учебного материала;
- 2) за счет того, что компьютерное средство обучения осуществляет объективный контроль с обратной связью, выполняется функция контроля оценки знаний, умений и навыков;
- 3) осуществляется функция коррекции за счет того, что в ходе выполнения заданий происходят консультации и другие виды помощи.

Созданный продукт отличается от ранее рассмотренных дидактических игр интерактивной оболочкой, красивым интерфейсом, тем, что без всякого труда можно переходить из одной части программы в другую. В программе подсчитываются баллы, заработанные детьми, а также каждая игра подходит к определенной теме, изучаемой в 5 классе по

информатике.

Иллюстрации



Рис. 1. Структура созданного продукта



Рис. 2. Титульный лист программы

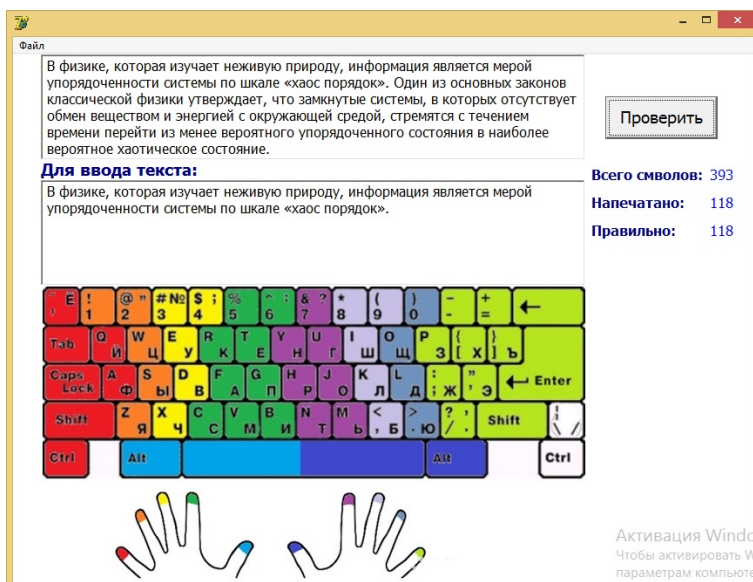


Рис. 3. Клавиатурный тренажер