

Использование игр на уроках информатики в начальной школе

Муштаева С.В.
учитель информатики
МБОУ «Средняя
общеобразовательная школа
№1» г.Сорочинска
Оренбургской области



***В игре детей есть
часто смысл
глубокий.***



Иоганн Фридрих Шиллер

Цель исследования: разработка методического материала по использованию игр на уроке информатики.

Задачи исследования:

- Проанализировать дидактическую роль игр на уроках информатике в начальном звене.
- Проанализировать научно-методическую литературу по использованию игр на уроках информатики.
- Разработать методические материалы по использованию игр на уроках информатики

Предмет исследования – методика использования игр при изучении информатики в общеобразовательной школе.

Объект исследования – содержание уроков информатики в начальном звене.



З.Я.Фрейд

«Несправедливо думать, – отмечал он, – что ребенок смотрит на созданный им мир в игре несерьезно; наоборот, он относится к игре очень серьезно, вносит в нее много одушевления.

Противоположение игре не серьезность, но – действительность. Ребенок прекрасно отличает, не смотря на все увлечения, созданный им мир от действительного и охотно ищет опоры для воображаемых объектов и отношений в осязаемых и видимых предметах действительной жизни».

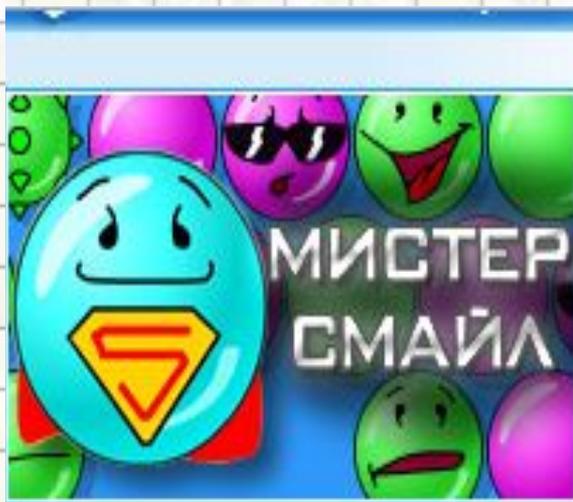
Анализируя процесс детской игры З.Я. Фрейд доказал, что и в играх ребенок претворяет свои переживания. Ученый отмечает, что ребенок никогда не стыдится своей игры и не скрывает своих игр от взрослых.





- Родители нередко обращаются к учителям информатики с вопросами:
 - Для чего нужны компьютерные игры, и в каких случаях они не представляют угрозы здоровью ребенка?
 - Почему спортивные, образовательные игры – это хорошо, а компьютерные игры вызывают столько нареканий?



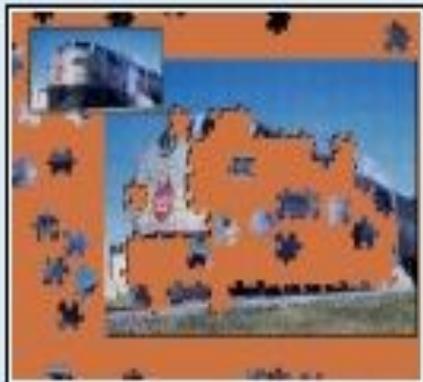
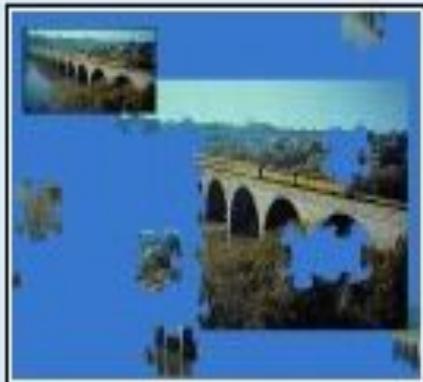


Мистер Смайл. Предела совершенству нет, что в очередной раз подтверждают нам улыбки! Мистер Смайл не только болтают и смеются, развлекая вас, но и также дают вам шанс расшевелить мозги, потому что они умные и находчивые! Не верите? Убедитесь сами!!! Не торопитесь, разберитесь сначала, кто есть кто (в игре есть как позитивные, так и негативные герои) А затем выработайте собственную стратегию, используя гибкость ума, остроту зрения и стратегические навыки. Мистер Смайл – это веселая игра для любого возраста, яркая и простая.

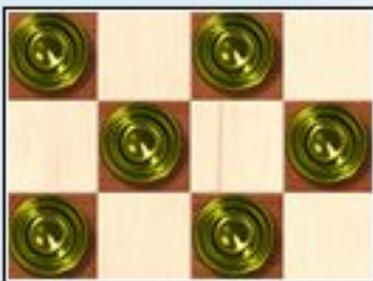


Бильярд. Представляем вам отличный трехмерный симулятор замечательной игры бильярд. Если у вас нет времени на поиск компании любителей бильярда и хорошего стола, то это игра именно для вас. В ней вы найдете все самые популярные разновидности этой игры. Пирамида, снукер, карамболь, пул – вот неполный список версий бильярда, собранных в одном месте. Прекрасно проработанная физическая модель дадут вам полное ощущение реальной игры на зеленом сукне. Соударения шаров, отскоки шаров от борта – все так же, как и за настоящим столом. Каждая разновидность бильярда снабжена отдельным столом и набором шаров. Все соотношения размеров с точностью повторяют настоящее профессиональное оборудование. Три уровня сложности позволят вам совершенствовать свои навыки и отрабатывать новые приемы, будь вы хоть новичок, хоть профессионал. Вы так же можете играть вдвоем, а так же по сети. Очень полезен режим трассировки, который позволяет видеть траектории всех шаров после вашего удара.





Пазлы. Эта игра для всех любителей классических пазл, картинок, порезанных на кусочки. Огромный выбор картинок, три уровня сложности, простое управление делают игру доступной для каждого. Дети могут выбирать простые уровни из 35 кусочков, а наиболее опытные игроки могут собирать уровни из 165 пазл. Усложнить задачу можно включив вращение или специальный режим цветового вращения.



Шашкодром. Если вы хотите испытать вашу логику и стратегию, если вы хотите просто отдохнуть от тяжелой работы - эта игра создана специально для вас! Улучшенный и гибкий искусственный интеллект может играть на трех уровнях сложности. Это делает Шашкодром максимально интересной игрой, независимо от уровня навыков и мастерства пользователя. Вы можете играть как с компьютером, так и со своими друзьями. Правила игры просты и хорошо знакомы всем. Начните игру, проверьте свои реальные силы! Докажите, что искусственный интеллект никогда не победит человеческий!!!





Каменный пасьянс

В этой увлекательной логической игре вам предстоит посетить Древнюю Грецию с ее тайнами и загадками.

На каждом этапе пути необходимо решить несколько головоломок. Суть их проста: нужно складывать камни одинаковыми картинками друг к другу. Доступны так же запасные камни, которые нужно использовать тогда, когда на игровом поле не осталось нужных камней. Но тратить резерв нужно аккуратно, так как он не бесконечен. Всевозможные бонусы помогут вам преодолеть все трудности, возникающие на вашем пути.

Неповторимое сочетание жанров, великолепная музыка не оставят равнодушными как ценителей жанров Маджонг и Пасьянс, так и всех остальных.



Игра «Логическая пара».

Эта игра открывает раздел игр, направленных на развитие у детей ассоциативного мышления.

Посредством данной игры дети учатся находить пару для заданного объекта, и объяснять полученную логическую связь.

На первом этапе игры объекты задаются преподавателем. Дети называют свои пары.

Например: мяч – нога, мяч – ворота, мяч – кольцо;
дневник – двойка, дневник - расписание;
урок – звонок, урок – перемена;

Задание: учитель –, учитель –, и т.д.

На втором этапе дети работают в паре. Один ученик называет объект, другой находит ему логическую пару.

На протяжении всей игры наиболее удачные ответы выделяются и обосновываются учителем.



Игра «Логическая цепочка».

Переход к данной игре происходит только тогда, когда преподаватель уверен, что игра «Логическая пара» детьми освоена.

Исходный объект задаётся преподавателем. Первый ученик ищет логическую пару к исходному объекту, следующий ищет пару к уже найденному объекту и т. д.

Например: мяч – ворота – вратарь – пенальти – судья – суд – приговор – тюрьма – преступник – кража – деньги – зарплата – работа – отдых – море – солнце – луна и т.д.

Задание: учитель -

Детям необходимо понимать, что логическая связь соединяет только рядом стоящие объекты. Это не противоречит изученным правилам построения цепочек.

Логические цепочки могут быть, сколь угодно, длинными. Следует только предотвращать циклические повторения.



Игра «Найди связь».

Следующим этапом в развитии ассоциативного мышления у детей является воссоздание пропущенных фрагментов логической цепочки. Уровень сложности этой игры на порядок превосходит предыдущие, поэтому преподаватель на начальном этапе должен задавать правильный ход рассуждений.

На первых порах объекты не должны располагаться далеко друг от друга в цепочке рассуждений.

Например: ножницы ... двойка.

ножницы – бумага – перо – чернила – клякса –
двойка.

Задание: гвоздь ... дятел

В дальнейшем цепочки могут удлиняться, но только в том случае, если логические пары строятся наиболее однозначно. Многозначных связей желательно избегать.



Игра «Угадай по аналогии».

Данная игра является последним этапом в системе игр, направленных на развитие ассоциативного мышления. Здесь все навыки, полученные в процессе работы с логическими парами и цепочками, закрепляются и дают реальный результат.

Класс делится на две команды. К доске вызывается по одному представителю от каждой команды. Они будут отгадывать задуманные слова. Слова, написанные на листках, выдаются каждой команде. Ознакомившись с ними, ученики по очереди объясняют загаданное слово при помощи других слов, логически связанных с ним. Вызванный к доске участник отгадывает. Каждый следующий ученик добавляет одно новое слово ко всем названным, включая ответы, но может и исключить несколько слов, мешающих объяснению.

Например: задуманное слово – снег.

Объяснение: зима.

Ответ: мороз.

Объяснение: зима, мороз, осадки (используются все перечисленные слова).

Ответ: снег.

Задуманное слово - утро.

Объяснение: восход.

Ответ: солнце.

Объяснение: восход, время (не используется слово – солнце).

Ответ: утро.



На первых этапах игры используются простые, легко объяснимые слова. В дальнейшем слова можно усложнять. Необходимо следить, чтобы уровень сложности слов для обеих команд был одинаковым.

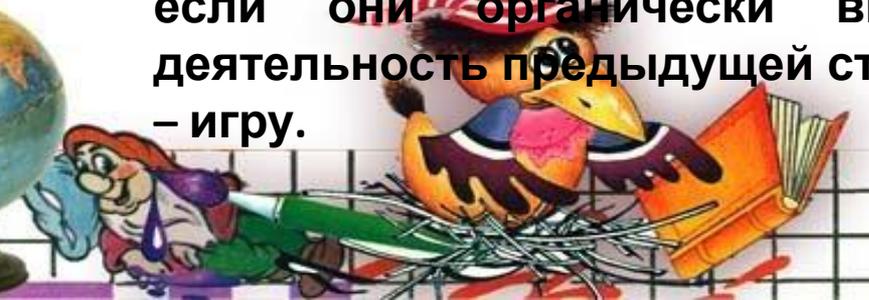
$2+2=$

$ax+by=c$

Заключение

Таким образом, можно сделать вывод о том, что информатика при должном уровне интеграции в процесс начального образования способна внести бесценный вклад в обучение детей рациональным (экономическим по затрате сил и времени, а потому берегающим детское здоровье) технологиям и приемам работы с информацией, каких бы информационных источников это не касалось. Немаловажная роль при этом уделяется использованию игр и компьютерных игровых программ, с целью не только развития интеллекта, но и для приобщения естественным путем младших школьников к новым информационным технологиям, к оперированию знаковыми формами мышления, если они органически включены в ведущую деятельность предыдущей ступени развития ребенка – игру.

...
ДБ ВВ



$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \\ \hline 0 \end{array}$$



$2+2=$

$ax+by=c$

Спасибо за внимание!

и до ВВ...



$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ \underline{25} \\ 0 \end{array}$$

