

*Трудко Татьяна Александровна,
учитель информатики,
МБОУ Исаковская СОШ
с. Исаково Вяземского района
Смоленской области*

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАНИМАТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Ни для кого не является секретом, что современных школьников с каждым годом все труднее привлекать к изучению учебного материала. Способом повышения мотивации учащихся к изучению информатики может стать и ситуация успеха, и применение электронных образовательных ресурсов, и соревнований, и нетрадиционные уроки и многое-многое другое.

Один из способов вовлечения учащихся в активную учебную деятельность является использование элементов занимательности.

В толковых словарях термин «Занимательность» определяется как нечто «возбуждающее, вызывающее интерес, внимание, увлекательное».

В словаре по педагогике дается следующее определение: «Занимательность в обучении – это использование различных дидактических средств, возбуждающих интерес и внимание учащихся и стимулирующих их к учению. Обеспечивается яркостью изложения учебного материала, привлечением интересных фактов, ситуаций, использованием хорошо организованного демонстрационного и иллюстрированного материала, художественной литературы, музыкальных и изобразительных средств».

Элементы занимательности должны включаться не для того, чтобы развлечь учащихся, а чтобы возбудить у них стремление к преодолению трудностей. Для этого нужно так разрабатывать методику игровых занятий, чтобы деятельность учащихся была игровой по форме, т.е. вызывала те же эмоции, переживания, что и игра, и в то же время давала возможность активно

приобретать нужные сведения, восполнять пробелы в знаниях, способствовала бы воспитанию познавательных интересов.

Существует большое количество организационных форм обучения, через которые можно реализовать занимательность. Это использование нетрадиционных уроков: уроки-путешествия, уроки-сказки, уроки-викторины, КВН и т. д. Основными педагогическими средствами, через которые реализуется занимательность, является использование на уроках игр, головоломок (кроссвордов, сканвордов, ребусов, криптограмм), викторин и занимательных задач (задач-рисунков, логических мини-задач, задач-шутки и задач с неполным условием).

Занимательность можно применять для всех компонентов учебно-познавательной деятельности. Для мотивации целесообразно использовать ребусы и задачи-рисунки; для актуализации знаний — сканворды, викторины, занимательные задачи (задачи-рисунки, логические мини-задачи и задачи-шутки); для формирования понятий и начальных представлений о явлениях — игры, задачи с неполным условием; для отработки умений — игры; для повторения и обобщения материала — игры, головоломки (кроссворды, сканворды, ребусы, криптограммы), викторины, логические мини-задачи и задачи-шутки; для контроля — кроссворды и логические мини-задачи.

Возрастных ограничений на использование занимательности нет. Стоит только учитывать возрастные особенности учащихся, направленность обучения, доступность преподаваемого материала.

При отборе занимательных материалов для урока необходимо определить место занимательности в изучении раздела, темы, в структуре конкретного урока; выделить ее направленность (мотивация, актуализация знаний, отработка понятийной базы, контроль и т.д.); определить, как она согласуется с намеченными целями урока; понять, соответствует ли занимательный материал уровню подготовленности учащихся.

Материал с занимательным содержанием по информатике учитель может найти в сети Интернет (самый простой способ), много разработок можно найти в печатных изданиях (не следует забывать, что у каждого материала есть автор и ссылка на автора обязательна). Так же занимательные задания можно подготовить самостоятельно, можно привлечь к этому виду деятельности заинтересованных и наиболее подготовленных учащихся, что будет способствовать развитию их творческих способностей, знакомству с профессиями, связанными с компьютером.

Приведу несколько конкретных примеров использования элементов занимательности на уроках информатики.

Анаграммы. Ученикам нравится работать с анаграммами. Их можно составить по всему курсу или по отдельной изучаемой теме и использовать при повторении. При этом выявляется глубина знаний теоретических вопросов.

Игра «Слова». Учащимся раздаются карточки с анаграммами, в которых зашифрованы некоторые понятия. Путем перестановки букв нужно составить слово, относящееся к информатике. Все буквы должны быть использованы.

Игра «Что лишнее?» Она позволяет развивать устную речь, а также умения классифицировать объекты. Играющим раздаются карточки с группами анаграмм.

1) Путем перестановки букв нужно составить слово, относящееся к информатике. Все буквы должны быть использованы.

2) Определить, какое слово в группе лишнее.

3) Объяснить свой выбор.

1) ВИКЛУРАТА, СТКИДОЖЙ, НЕРСКА, ТЕРПНИР.

Клавиатура, джойстик, сканер, принтер.

(Принтер – устройство вывода данных, всё остальное – устройства ввода).

Криптограммы. Криптограммой называется род задачки-головоломки, в которой буквы текста заменены какими-либо условными знаками или цифрами. Наиболее распространенный способ зашифровки — это ключевые (вспомогательные слова). По построению форма криптограммы может быть разнообразной. Чтобы разгадать криптограмму, нужно, прежде всего, разгадать ключевые слова, приведенные в тексте. Затем каждое найденное слово подписать в соответствующем порядке под цифрами данного ряда. Отыскивая такие же цифры на рисунке криптограммы и заменяя их теми же буквами, которые были в ключевых словах, вы прочтете то, что было скрыто под цифрами в фигуре криптограммы. Слова текста криптограммы отделяются друг от друга зачерненной клеткой, в которую также вписывается необходимый знак препинания.

Файндворды - это загадки, в которых слова необходимо находить в сетке, заполненной буквами ("find" (файнд) — по-английски находить).

Решать поставленную задачу усвоения предметной терминологии также помогает работа с ребусами и кроссвордами. Она состоит из двух частей: решения и составления.

Ребусы. Польза ребусов заключается в необычном представлении терминов информатики. Их можно решать в начале изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл. Появившиеся таким необычным способом термины, как правило, запоминаются лучше. Ребусы можно расшифровывать и при повторении, когда ученики сами объясняют смысл предложенного понятия.

Кроссворды полезны каждому, так как расширяют кругозор, помогают лучше ориентироваться в постоянно возрастающем потоке информации. Их решение тренирует память, оттачивает сообразительность, учит работать со справочной литературой,

пробуждает интерес к углублению знаний, вырабатывает умение доводить начатое дело до конца.

Кроссворды можно использовать при повторении. Учащиеся заполняют клетки самостоятельно. Если возникают вопросы, то дети советуются друг с другом, вспоминают термины и находят решения. Активизируется процесс общения учеников.

На уроках возможны и короткие проверочные работы в виде решения кроссвордов. По мере прохождения темы в качестве альтернативного можно предложить домашнее задание: составить несколько ребусов или кроссворд по данной теме. Его обычно выполняет большинство учащихся.

При составлении кроссвордов ученики работают со специальной литературой (такой навык весьма важен), повторяя термины, изученные на уроках, и знакомятся с новыми понятиями. Учителем оценивается количество слов по заданной теме, количество новых слов, сложность сетки кроссворда, правописание.

Игра «лото». Каждому учащемуся раздается таблица-лото для ответов и пронумерованный перечень возможных вариантов ответов (среди которых есть лишние, неполные и т.д.). Ученики по очереди вытягивают карточку-вопрос. Ученик зачитывает номер карточки и вопрос для всего класса. Ученики из перечня ответов выбирают единственный, и вписывают его номер в таблицу-лото. Взаимопроверка осуществляется через сравнение с эталоном.

Викторина. Название «Викторина» образовано от латинского слова «виктория» – победа. Придумано оно было редакцией журнала «Огонек» в надежде, что игра поможет читателям одержать победу в борьбе за расширение своего умственного кругозора.

Викторина может содержать логические задачи и задачи-шутки.

Игра «Логика настоящего программиста». По данным определениям отгадайте компьютерный термин или понятие

информатики, которое является многозначным словом. Давший правильный ответ по меньшему числу определений считается выигравшим.

Например: Железная, женская, формальная, диалектическая, индуктивная, дедуктивная, математическая, двузначная, многозначная ... (логика).

Информационная, жизненная, телевизионная, обязательная, показательная, концертная, цирковая, социальная, политическая, школьная, жизненная, бухгалтерская, компьютерная, системная, прикладная, офисная, мультимедийная, профессиональная, развлекательная, образовательная, вспомогательная, сетевая, резидентная, игровая ... (программа).

Любительская, профессиональная, сборная, спортивная, футбольная, баскетбольная, дружная, сплоченная, саперная, пожарная, машинная ... (команда).

Компьютерный версификатор. Прочитав, скажи в ответ слово «Да» или слово «Нет».

В древности считали в двоичной системе счисления. (Нет.)

На Руси не было специальных обозначений для цифр, а пользовались буквами с «титлом» — специальным значком над буквой. (Да.)

Арабские цифры изобрели арабы. (Нет. Их придумали в Индии, но в Европу эти цифры попали от арабов.)

Мы до сих пор пользуемся в быту шестидесятеричной системой счисления древних шумеров (Вавилон). (Да. Измерение времени и градусная мера углов основывается на шестидесятеричной системе счисления.)

В современной Европе иногда применяется двенадцатеричная система счисления. (Да. Год состоит из двенадцати месяцев, половина суток из 12 часов. В русском языке счет часто идет дюжинами, английский фунт состоит из 12 шиллингов. Сервизы, салфетки, столовые приборы продают наборами по 6 и 12 штук).

Игра «Найди имя файла». Правила игры: участники делятся на 3 группы. Каждой группе предлагается карточка-задание и таблица кодов. Записывая в строку номера правильных ответов, по кодировочной таблице получают имя файла, которое в разных группах должно совпадать, что позволит проверить правильность ответов и организовать обсуждение.

На занятиях внеурочной деятельности для начальных классов часто использую игру «Путешествие по Компьютерной долине», которая очень нравится детям. Разнообразные занимательные задания подбираю в соответствии с тематическим планом и «наполняю ими компьютерную долину», которую осваивают обучающиеся. Вместе с игровыми персонажами (Энтиком, Чертежником, Мышкой-художницей, Знайкой) дети проходят этапы игры, закрепляя пройденный и осваивая новый учебный материал, учатся практической работе с текстовым и графическим редакторами, составляют тематические презентации.

Для старших классов на уроках информатики использую так же небольшие фрагменты игр: «Своя игра», «Эрудит», что помогает в закреплении пройденного учебного материала. Для проведения Дней Информатики, Информации, Интернета, Программиста, школьной предметной Недели информатики подбираю и составляю разнообразные разновозрастные занимательные задания, игры типа «КВН», «Умники и умницы», «Турнир знатоков» и др. Дети всегда принимают активное участие в таких мероприятиях, с интересом изучают и легче запоминают новый материал.

Использование элементов занимательности на уроках обогащает урок, наполняет его новым содержанием, способствует усвоению материала, повышению интереса к предмету. Дети приучаются к самостоятельной творческой, исследовательской работе, проявляют инициативу, находчивость, логическую смекалку, осваивают компьютерные технологии. Кроме того,

занимательные уроки имеют большое воспитательное значение, способствуя развитию личности учащегося как члена коллектива, воспитывают чувство ответственности за порученное дело.