**Игровые образовательные технологии и их применение**

**на занятиях по дисциплине Информатика**

***Бойнова Анастасия Евгеньевна, преподаватель***

***ГБПОУ «Дзержинский техникум бизнеса и технологий»***

Игра - в значительной степени основа всей человеческой культуры

А.В. Луначарский

Игровые технологии – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно- познавательной направленностью. (Г.К. Селевко).

Игровая технология представляет собой определенную последовательность действий, операций преподавателя по отбору, разработке, подготовке игр, включению обучающихся в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и оценке результатов.

Педагогические возможности:

* рост познавательной активности обучающихся в процессе обучения, что позволяет им получать и усваивать большее количество информации, основанной на примерах конкретной действительности, моделируемой в игре
* приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе проводимой игры
* улучшение отношений между участниками игры и их педагогами
* повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности
* изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью

Реализация игровой технологии проводится в несколько этапов:

Этап I. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- определение цели и постановка задач игры

- разработка содержания (программы, сценария) игры

- подбор необходимого материала для организации и проведения игры

- оценка материально-технических условий для организации и проведения игры (оборудование, программное обеспечение и пр.)

Этап II. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

- психологический настрой

- разделение по группам (при необходимости), назначение ролей и обязанностей между участниками

- назначение экспертов и их инструктаж

- работа в группах

Этап III. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

- сбор результатов и объявление итогов

- анализ действий участников

- обсуждение планов на будущее.

**Урок-игра по информатике «Информзнайка**»

**Цель –** теоретическое повторение ранее изученного материала в игровой форме

**Задачи:**

**Обучающие:**

1. Проверить знания обучающихся по предыдущим темам в игровой форме

**Развивающие:**

1. Развить познавательный интерес, творческую активность
2. Развить логическое мышление
3. Развить умение грамотно излагать свои мысли.

**Воспитательные:**

1. Воспитать умение работать в команде, уважение к сопернику
2. Воспитать чувство ответственности

**Ход соревнования**

За каждый правильный ответ команда получает баллы.

Если ответ не правильный – могут отвечать другие команды и та, которая ответит верно, получает баллы.

Группа разбивается на 3 команды.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № задания | Команда №1 | Команда №2 | Команда №3 |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

Каждая команда придумывает себе название и девиз.

**Задание №1 «К ответу»**

Из команды выбирается 1 участник, который за 1 минуту отвечает на вопросы, за каждое верное слово 1 балл. Если не знает ответ – говорит «дальше».

1. Устройство для обработки информации.
2. Небольшая вредоносная программа, которая самостоятельно может создавать свои копии и внедрять их в программы
3. То, что мы получаем из окружающего мира
4. Последовательность действий при выполнении операций
5. Устройство для визуального отображения графики
6. Незаполненное место в тексте
7. «Сердце» компьютера
8. Человек, который взламывает информацию для своей выгоды
9. Устройство, предназначенное для вывода информации
10. Указатель
11. Среда для хранения данных
12. . Устройство, предназначенное для ввода информации
13. Всемирная паутина
14. Как называется человек, который слишком много времени проводит за компьютерными играми
15. Устройство для ввода текста в компьютер
16. На каком интерфейсе базируется ОС Winsows
17. Жесткий диск, название которого идентично со знаменитым оружием
18. Первый вычислительный прибор в древние века.
19. Наука о способах накопления, обработки и передачи информации.
20. Сколько килобайт в одном мегабайте.
21. Минимальная единица измерения кол-ва информации
22. Неправильная запись в программе
23. Наименьший элемент памятикомпьютера
24. Проблема, которую надо решить
25. Гибкий магнитный диск
26. Жесткий магнитный диск
27. Косынка и пасьянс – это…*.*

**Задание №2 «Ребусы»**

Всем командам выдаются одинаковые ребусы, чья команда быстрее всех разгадает все, та и побеждает (на выполнение задания отводится 7 минут). 6 баллов



**Задание №3 «Анаграммы»**

В каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой (на выполнение задания отводится 5 минут).

|  |
| --- |
|  |
| ретьюпомк | чесвентир |
| вредайр | красен |
| демом | локитайб |
| лайф | схеромикма |
| ротином | аниш |
| атексид | пямьта |
| нирперт | уншаикни |

**Задание № 4 «Алгоритм»**

В блок – схеме записаны известные пословицы. За ответ – 2 балла



**Задание №5 «Перевёртыши»**

***(3минуты)***
За каждое правильное словосочетание – 2 балла

|  |  |
| --- | --- |
| **Исходное словосочетание** | **Словосочетание наоборот** |
| **Беззвучный микрофон** |  |
| **Видимая папка** |  |
| **Гибкое кольцо** |  |
| **Долговременный склероз** |  |
| **Естественное отсутствие ума** |  |
| **Коллективные счеты** |  |
| **Отцовский транзистор** |  |
| **Пиратский алгоритм** |  |
| **Расшифровка отсутствия новостей** |  |

Преподаватель подсчитывает баллы, полученные командами и оглашает результаты. За каждое призовое место выдаются сертификаты на одно использование.

* 1 место – сертификат «Мне нужна 5», дающий право один раз повысить оценку за выполнение работы на 1 балл.
* 2 место сертификат «Домашнее задание съела собака», дающий право один раз не выполнить домашнее задание
* 3 место – сертификат «А можно не ставить 2?», дающий право студенту один раз не ставить заслуженную двойку.