

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kursovaya-rabota/400910>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Методика преподавания

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ 6

1.1. Классификация методов обучения в педагогике 6

1.2. Анализ понятия игровые технологии в условиях требований ФГОС ООО 12

1.3. Использование игровых технологий на уроках информатики 18

Выводы по Главе 1 20

Глава 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ 22

2.1. Разработка учебно-методического обеспечения при использовании игровых технологий 22

2.2. Организационно-педагогические условия использования игровых технологий на уроках информатики 25

2.3. Методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках информатики 28

Выводы по Главе 2 30

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 31

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 32

ПРИЛОЖЕНИЯ 35

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

1.1. Классификация методов обучения в педагогике

Каждый педагог стремится к тому, чтобы его уроки были интересными и разнообразными. Для этих целей он использует разнообразные формы и методы обучения. Наиболее часто используемыми методами обучения сегодня продолжают оставаться:

1. Словесные методы.
2. Наглядные методы.
3. Практические методы.
4. Обучение через создание проблемных ситуаций.
5. Работа с учебной книгой и учебным пособием.

К словесным методам относят лекции, беседы, объяснение, разъяснение, рассказ, инструктаж и др. К наглядным средствам обучения относят сегодня любые видеоматериалы, интерактивные средства обучения, всевозможные иллюстрации и др. Практические методы обучения – это практические занятия, практические работы, творческие работы, опыт, упражнения, учебно-производительный труд. В современной образовательной среде практически каждый учитель владеет инновационными педагогическими технологиями и методиками, которые в условиях лично ориентированного подхода. регламентированного ФГОС позволяет формировать у каждого школьника помимо предметных образовательных результатов, личностные свойства и качества. особую роль в этом процессе занимают игровые технологии и дидактические игры [17].

Под игровыми технологиями понимают вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, где складывается и совершенствуется самоуправление поведением субъекта. В понятие игровые технологии входит обширная группа приёмов и методов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Под дидактическими играми понимают вид учебных занятий, которые организуются с помощью игр. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая в данном конкретном случае используется в качестве основного метода. Деятельность участников в игре формализована. В дидактической игре присутствует система оценивания и наличие регламента и правил. Школьники в любом возрасте отличаются интенсивностью и мобильностью эмоциональных реакций. У школьника в процессе обучения и воспитания формируется собственное отношение к учебному труду, а также к тем, кто его окружает. У него постепенно вырабатываются навыки и привычки правильного

поведения в социуме. Умения и навыки, которые формируются у школьников в процессе общения друг с другом и с взрослыми, своё дальнейшее развитие получают в игре. Здесь ученикам необходима квалифицированная помощь педагога, чтобы помочь организовать игру, которая побуждала бы их к активизации учебной деятельности, хорошим поступкам и пониманию многих вещей, которые их окружают. Любая игра должна вызывать у школьника высокие чувства и эмоции. Любая, хорошо продуманная игра, или игровой приём является важным средством умственного воспитания и развития когнитивных способностей. Все те знания, которые получает школьник, находят в игре своё практическое применение и развитие. Игровые роли ученики выбирают в соответствии со своими интересами. В процессе игры они учатся и развиваются. В игре они познают сущность основ наук, знакомятся с профессиями и др. В любой игре развиваются творческие способности личности. Хорошо организованная дидактическая игра создаёт ребёнку бодрое и радостное настроение. Любого рода игры делают жизнь детей полной и удовлетворяют их потребность в активной деятельности. Большинство дидактических игр в их процессе отражает труд взрослых. В игре формируются многие моральные личностные качества школьника. В процессе игры возникает чувство товарищества и дружбы, ответственность перед коллективом за порученное дело, умение разрешать спорные вопросы и правильно общаться с другими детьми [6].

Игра – это важнейшая самостоятельная деятельность ученика. Она имеет большое значение в том числе, для становления индивидуальности и формирования ученического коллектива. При организации игровой деятельности в учебном процессе перед учителем встают достаточно сложные вопросы и проблемы. Очень важно, чтобы у школьника всегда сохранялась мотивация в игре. Все качества и свойства его личности проявляются и формируются в активной познавательной деятельности.

В зависимости от того, что человек делает и как делает, формируются его определенные задатки, склонности и черты характера. Любая личность формируется в деятельности. Чем больше и разнообразнее эти виды деятельности, тем многочисленнее и разнообразнее отношения с другими людьми. При этом интересы школьника становятся всё более разностороннее и разнообразнее. Он учится понимать других и себя, управлять собой и оценивать свои поступки.

В развитии школьника большое значение имеет форма включения умственной деятельности, в деятельность практическую. Любая деятельность человека требует использования определенных движений и способов действия. Речь идёт о его сформированных умениях и навыках, или компетенциях. При этом разумная деятельность человека не сводится лишь к навыкам. Любые действия должны выполняться осмысленно. Для этого человек учится самостоятельно использовать системы, или наборы освоенных им навыков. Педагогам при этом необходимо периодически оценивать, насколько верно происходит подобного рода научение школьника. Сам человек тоже должен критически оценивать полученный результат.

Ученику необходимо всегда проверять успешность своих выполненных действий, т.е. выполнять, помимо физических, еще иную систему умственных и мыслительных операций. Школьник, в силу своего возраста не всегда способен объективно оценить свои действия. Именно педагог в процессе контроля и диагностики способен дать объективную оценку того, насколько успешно, или не очень, развивается каждый ученик [9]. Всё это можно также отнести к условиям успешной игровой деятельности школьников. Существуют самые разные виды игр, наиболее подходящие для различного школьного возраста. Правильно подобранные игры позволяют успешно реализовать все запланированные учебные цели и задачи в образовательном процессе. Речь в данном случае может идти об играх с правилами. Различными группами дидактических игр и игр – драматизаций. Школьникам также нравится играть в ролевые и деловые игры.

Любая игра имеет свои специфические особенности, но каждая из них является формой активного отражения для школьника окружающей его жизни. Любая игра осуществляется конкретными действиями действиями и при успешной игре школьник осваивает все необходимые действия в комплексе.

Можно также отметить, что игра – это способ самовыражения человека. В ходе мониторинга игровой деятельности школьников у педагога всегда возникает много вопросов. Каким образом можно направить каждого ученика на полезную и интересную игру, не подавляя при этом его активности и инициативности. Как устранять возникающие между школьниками обиды, конфликты и недоразумения. От способности учителя, решение подобного рода вопросов зависит всестороннее воспитание учеников и творческое развитие каждого из них.

Очевидно, что развитие самостоятельной игровой деятельности зависит от содержания и формы непосредственного общения педагога с каждым школьником. Это общение должно протекать в форме равноправного и доброжелательного сотрудничества. Расширение знаний и умений школьников предусматривается на занятиях или во время специальных наблюдений. Устанавливается связь между

прошлым опытом учеников и их новыми знаниями. Педагоги практики отмечают, что планирование такой сложной деятельности, как игра детей, представляет затруднения у многих начинающих педагогов. Для этого, прежде всего, необходимо обеспечить анализ игровой деятельности. Эта задача является достаточно сложной, поскольку разновидностей игр и игровых приёмов существует много. Вариантов анализа, соответственно, может также существовать достаточно много. Тем не менее, педагогу необходимо иметь обобщённый вариант анализа для любого вида игры.

1. Апатова, Н. В. Информационные технологии в школьном образовании [Текст] / Н. В. Апатова. - Учебное пособие. - Москва: Российская академия образования, 2004. - 224 с.
2. Бобырев, А.В. Педагогическая сущность нестандартных уроков в условиях профильного обучения [Текст] / А.В. Бобырев. учеб. пособие // Ростов: известия ЮФУ. Технические науки, 2019. - 275 с.
3. Бочарова, Л.И. Нестандартный урок как средство реализации федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования на уроках математики [Текст] / Л.И. Бочарова, М.В. Глебова, Н. А. Цыгунова // Вестник белгородского института развития образования. - 2017. - №4(6). - С. 66-72.
4. Вербицкий, А. А. Методические рекомендации по проведению деловых игр [Текст] / методическое пособие // А.А. Вербицкий, Н.В. Борисова. - М.: Всесоюз. науч.-метод. центр проф. техн. обучения молодежи, 2004. - 158 с.
5. Денисова, Е. В. Дидактическая игра как элемент нестандартного урока информатики и ИКТ в 8-х классах [Текст] / Е.В. Денисова // Наука и образование: проблемы и перспективы: Материалы XX Всероссийской с международным участием научно-практической конференции молодых ученых, студентов и учащихся (Бийск, 27 апреля 2018 г.)/ АГГПУ им. В.М. Шукшина. - Бийск: РИО АГГПУ им. В. М. Шукшина, 2018. - С.574-578.
6. Дергачева, Л.М. Особенности подготовки и проведения дидактической игры на уроках информатики [Текст] / учеб. пособие // Л. М. Дергачева. - Москва: Информатика и образование, 2015. - 95 с.
7. Дергачева, Л.М. Методические аспекты использования учителем дидактических игр на уроках информатики [Текст] / метод. разработка // сост.: Л.М. Дергачева. - Москва: Информатика и образование, 2004. - 42 с.
8. Дидактические требования к разработке дидактических игр по информатике на основе применения ИКТ [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/5639839/page:4> (дата обращения: 13.12.2023).
9. Зубрилин, А. А. Игровой компонент на уроках информатики [Текст] / практикум для поступления в ЭК // А.А. Зубрилин - М.: Информатика и образование, 2006. - 52 с.
10. Зубрилин, А.А. Загадки в обучении информатики [Текст]/ А.А. Зубрилин // гуманитарные науки и образование. - 2014. - №3. - С. 9-13.
11. Исмайлова, Б. И. Использование нестандартных методов обучения школьников на уроке информатики [Текст]/ Б. И. Исмайлова // Социология, психология, педагогика. - 2018. - №1. - С. 76-83.
12. Ибрагимова, К. Ю. Использование игр в учебном процессе [Текст]/ К.Ю. Ибрагимова//педагогический менеджмент и прогрессивные технологии в образовании: Сб ст. X Междунар. Науч.-метод. конф.- Пенза, 2003. - С. 43-48.
13. Кульневич, С.В. Современный урок. Часть II: Не совсем обычные и совсем необычные уроки [Текст] / Научно-практич. пособие для учителей, методистов, руководителей учебных заведений, студентов пед. учеб. заведений, слушателей ИПК/ С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина. - Ростов-н // Д: Изд-во —Учитель, 2006. - 175 с.

14. Лапчик, М. П. Методика преподавания информатики [Текст] / учебное пособие для студентов пед. Вузов // М. П. Лапчик. – Москва: Академия, 2016. – 624 с.
15. Пайгачев, Н.В. Педагогические технологии использования дидактических игр в учебном процессе [Текст] / Учебно-метод. пособие // Н.В. Пайгачев. – Улан-Удэ: Изд-во Бурятского госуниверситета, 2017. – 104 с.
16. Пискунова, В.И. Использование занимательных задач на уроках информатики [Текст] / В.И. Пискунова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – №7. – С. 41-45.
17. Подласый, И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов [Текст] / учеб. пособие для вузов/ И. П. Подласый. – Москва: Владос-пресс, 2004. – 365 с.
18. Полчанинова, Т.В. Применение нестандартных уроков в педагогической деятельности [Текст] / Т.В. Почанинова// Вестник научных конференций. – 2016. – № 7. – С. 91-93.
19. Петрова, Н. Б. Практическое пособие для учителей и классных руководителей, студентов средних и высших педагогических учебных заведений, слушателей ИПК [Текст] / Н.Б. Петрова. — Воронеж: ЧП Лакоценин С.С, 2017. — 175 с.
20. Радягабов, Т.Е. Роль дидактических игр как средство обучения [Текст] / Т.Е. Радягабов // Вестник Таджикского национального университета. – 2015. – №4 (68) – С. 389 -392.
21. Салангина, Н.Я. Нестандартные формы организации уроков [Текст]/ Н.Я. Салангина, Е.А. Нецадимова// Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых. – 2014. – №1. – С. 235-240.
22. Семакин, И.Г. Информатика [Текст] / методическое пособие для 7-9 классов // И.Г. Семакин, М.С. Цветкова. – Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2016. – 160 с.
23. Система дидактических игр [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://alma-mater-spb.ru/wp-content/uploads/2012/10/games.pdf> (дата обращения: 13.12.2023).
24. Угринович, Н.Д. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе [Текст] / методическое пособие для учителя / Н. Д. Угринович. – Москва: Бином, 2008. –153 с.
25. Шершенова, М.А. Игровые методики в начальном курсе информатики / М. А. Шершенова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 3 (293). — С. 465-467. — URL: <https://moluch.ru/archive/293/66478/> (дата обращения: 13.12.2023).

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kurovaya-rabota/400910>