**Статья «Игровые технологии на уроках информатики»**

**Харькова А.Д.**

*Харькова Ангелина Дмитриевна – студентка, кафедра информатики, Институт информатики и информационных технологий, Северо-Кавказский федеральный университет, г. Ставрополь.*

**Аннотация:** в данной статье рассматриваются вопросы эффективности применения традиционных и компьютерных игр на уроках информатики, а также способы их разработки и применения в учебном процессе.

**Ключевые слова:** игровые технологии, игры, компьютерные игры, информатика, форма обучения, игровые методы.

На данном этапе развития образования в школе преследуется цель реализации трёх основных функций: развивающей, обучающей и воспитательной. То есть образовательный процесс не ограничивается простой передачей готовых знаний, а он ещё развивает творческий потенциал каждого учащегося. Также необходимо пробуждать интерес к учебе, развивать тягу к знаниям и показывать, что процесс обучения может быть интересным, что особенно важно проводить с младшими школьниками. Одной из форм урока, выполняющей все вышеперечисленные задачи, является игра.

Урок – игра – это активная форма учебного занятия, в ходе проведения которой моделируется определенная ситуация и принимаются связанные с ней решения. Данный метод обучения может применятся абсолютно на всех уроках, но сегодня мы остановимся на игровых технологиях, применяемых в информатике. Эти игры имеют важную особенность, отличающую их от других. Помимо вербальных и невербальных средств, различных бумажных заготовок, в играх на уроках информатики используется компьютер, со всеми его дидактическими возможностями. На сегодняшний день сфера IT активно развивается, внедряются всё новые и новые информационно-коммуникационные технологии, которые могут найти отражение в различных типах игр и уроков. Существенным отличием компьютерных игровых технологий от традиционных является их постепенное усложнение, то есть, выполнив верно задания определенного уровня, учащиеся переходят на следующий с повышением сложности.

Способов для разработок игр может быть множество от созданных с помощью базового пакета Microsoft Office до воплощённых в жизнь на базе специализированных программ и приложений. Например, для этих целей отлично подойдёт стандартная программа MS Power Point. Она рассчитана на создание различного рода презентаций, с помощью которых можно создавать увлекательные игры. Для этого отлично подойдут триггеры. Триггер в PowerPoint — это инструмент, который позволяет создать «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов. Например, преподаватель вставляет на слайд различные вопросы, картинки, кроссворды, ребусы, при нажатии на которые при правильном ответе появляется веселый смайлик и в копилку добавляется балл, а при неверном ответе - грустный, также можно добавить звуковые эффекты, с радостными звуками при всех верных ответах и печальную при неверных. Однако со звуковым сопровождением нужно быть аккуратнее, так как лишние звуки, проявляющиеся из каждого компьютера в классе, могут сбивать учеников. С созданием триггеров справится даже школьник, поэтому дети сами могут создавать игры в рамках изучения программы PowerPoint. Таким образом, создавая презентацию по определённой теме, учитель может добавить интерактива в проведение урока. Вместо простого показа слайдов на заданную тему, он может добавить слайды с заданиями-играми и попросить каждого из выполнить. Такой способ объяснения нового материала заставит всех учеников внимательно слушать объяснение учителя, так как после него будет следовать небольшая проверка, которая проводится в легкой игровой форме, и каждому ребёнку захочется набрать как можно больше баллов. Ещё один способ по привлечению игр в учебный процесс, это их поиск в интернете. Там можно найти множество игр на различные темы, а также найти идёт для создания собственных. За счёт этого игры на уроках информатики, как методический прием, любят и учителя за большую вариативность способов их проведения, и дети за нестандартное проведение урока. Но помимо этого, как уже говорилось ранее, ученики также могу сами создавать игры, что способствует развитию компьютерных навыков, приобретённых на предыдущих уроках. Дети любят рисовать и оживлять на экране придуманных ими персонажей, поэтому, например, в процессе изучения тем «Компьютерная графика» и «Компьютерная анимация» можно включить в план практических занятий создание игр.

Сейчас дети большое количество времени проводят за компьютером, так почему бы не сделать компьютерные игры, в которые все повсеместно играют, обучающими различным темам по информатике. Также есть некоторые специальные приложения, которые учащиеся могут скачать на телефон и выполнять различные задания, повышая свои навыки и уровень знаний. Учитель может использовать задания из этих приложений в качестве домашнего задания, но только при условии, что у каждого учащегося есть возможность из скачать. Однако они могут негативно воздействовать на психику учащихся и снижать эффективность процесса обучения, если их использование на уроках будет слишком частым.

Игры могут проводиться на уроках повторения, обобщения полученных знаний, закрепления навыков решения задач и при подготовке к контрольной работе. От вида урока и его этапа будут зависеть и игровые элементы:
интеллектуальная разминка, анаграмма, антианаграмма, найди ответ, разновидности кроссвордов, ребусы, мозаика, танграм, викторина. При проведении практических занятий у старших школьников наибольший эффект имеют деловые игры, они помогают приблизить учебный процесс к реальной жизни, моделируя реальные ситуации.

Можно прийти к выводу, что правильное привлечение игр в учебный процесс способствует активизации познавательной деятельности учащихся, тренировке зрительной и слуховой памяти, а также формированию целого ряда необходимых умений. Можно смело порекомендовать каждому учителю включать их в учебный план, так как знания, полученные нестандартным способом остаются в памяти на долгие годы.