



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И  
МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ

МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ  
ИНФОРМАТИКЕ

Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)

Направленность программы бакалавриата  
«Информатика. Экономика»

Проверка на объем заимствований:

89,3 % авторского текста

Работа рецензия к защите  
рекомендована/не рекомендована

«25» мая 2018 г.

и.о. зав. кафедрой И, ИТ и МОИ

Рузаков А.А.

Выполнила:

Студентка группы ОФ-513/094-5-1  
Латышева Лидия Алексеевна

Научный руководитель:

канд. педагогич. наук, доцент  
Леонова Елена Анатольевна

Челябинск

2018



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

**КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И  
МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ**

**МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ  
ИНФОРМАТИКЕ**

**Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата  
«Информатика. Экономика»**

Проверка на объем заимствований:  
\_\_\_\_\_ % авторского текста

Работа \_\_\_\_\_ к защите  
рекомендована/не рекомендована

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
и.о. зав. кафедрой И, ИТ и МОИ

\_\_\_\_\_ Рузаков А.А.

Выполнила:  
Студентка группы ОФ-513/094-5-1  
Латышева Лидия Алексеевна

Научный руководитель:  
канд. педагогич. наук, доцент  
Леонова Елена Анатольевна

**Челябинск  
2018**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Игровые технологии как средство реализации требований ФГОС общего образования.....	5
1.1. Современный курс информатики в аспекте требований ФГОС общего образования.....	5
1.2. Роль и место игровых технологий в обучении информатике .....	9
1.3. Возрастные психолого-педагогические особенности учащихся при применении игровых технологий.....	21
1.4. Использование игровых технологий на уроке информатики на примере основной школы.....	27
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 .....	33
ГЛАВА 2. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках информатики в основной школе .....	35
2.1. Проектирование урока информатики с использованием игровой технологии .....	35
2.2. Особенности реализации игровой технологии на уроке информатики.....	58
2.3. Описание web-ресурса «Игровые технологии на уроках информатики».....	67
2.4. Апробация результатов исследования.....	72
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	80
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	81
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	83
Приложение 1 .....	86
Приложение 2 .....	94

## ВВЕДЕНИЕ

В последнее десятилетие происходит информатизация общества, которая, безусловно, затрагивает сферу образования. Данный процесс проявляется в переходе с печатного варианта учебника к электронному, во внедрении в информационно-образовательную среду электронного журнала и дневника и в активном использовании цифровых образовательных ресурсов в процессе обучения. В связи с этим традиционные формы обучения информатике в школе становятся менее интересными для учащихся. Для повышения у учащихся интереса к изучению предмета «Информатика и ИКТ» все чаще учителя начинают применять в своей педагогической деятельности различные технологии обучения, в том числе и игровую.

Многими известными педагогами и психологами было дано определение игры, к ним относятся К. Гросс, Я. Корчак, С. Шацкий, В. Сухомлинский, И. Пидкасистый и др. Проанализировав данные ими определения, игру можно охарактеризовать как вид деятельности учащихся, при котором происходит моделирование заданной учителем ситуации. Игра позволяет подготовить учащихся к будущим жизненным ситуациям, к сотрудничеству и взаимодействию со сверстниками и имеет своей целью не результат, а сам процесс. Игра – вид деятельности, сопровождающий человека на протяжении всей жизни. Игра, так же как и методические материалы, приобретает электронную форму представления. К таким относится огромное количество различных приложений. Обучающие приложения становятся все более актуальными и распространенными.

В основе Федерального Государственного Образовательного Стандарта Общего Образования (ФГОС ОО) лежит системно-

деятельностный подход. Педагогические технологии, в том числе игровые, обеспечивают реализацию данного подхода во время организации активной учебно-познавательной деятельности учащихся.

**Целью** квалификационной работы является разработка методики применения игровых технологий в обучении информатике.

**Объект исследования:** процесс обучения информатике в школе.

**Предмет исследования:** применение игровых технологий на уроках информатики.

**Гипотеза:** обучение информатике в школе будет более эффективным в рамках требований ФГОС общего образования, если 1) использовать игровые технологии; 2) проектирование урока осуществлять на основе специального шаблона технологической карты урока.

В соответствии с целью и гипотезой работы были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить и проанализировать литературу по проблеме применения игровых технологий на уроках.
2. Рассмотреть особенности применения игровых технологий на уроках информатики.
3. Предложить рекомендации по проектированию и проведению урока с применением игровой технологии.
4. Провести апробацию разработанной методики.
5. Разработать программно-методическую поддержку для применения учителями в своей педагогической деятельности игровой технологии.

**Практическая значимость** квалификационной работы заключается в разработке рекомендаций по применению игровых технологий на уроках информатики и шаблонов технологических карт уроков с применением игровых технологий.

# **ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

## **1.1. Современный курс информатики в аспекте требований ФГОС общего образования**

Современное развитие мира требует от людей быстрой адаптации к нему. В связи с этим современное школьное образование направлено на развитие потенциала ребенка, желания самостоятельно совершенствоваться и развиваться.

Требования, обязательные при реализации образовательных программ, указаны в Федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС).

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) основного общего образования (далее – Стандарт) представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программы основного общего образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию [20].

В федеральном государственном образовательном стандарте общего образования в основе лежит системно-деятельностный подход.

Выделяют следующие виды основных образовательных программ (ООП) в школе, которые осуществляются с учетом требований ФГОС:

- 1) ООП начального общего образования;
- 2) ООП основного общего образования;
- 3) ООП среднего (полного) общего образования.

В рамках требований ФГОС информатика, как обязательный школьный предмет, вводится на уровне основного общего образования. Далее будет рассматриваться данный уровень образования.

Российское образование обеспечить общество доступностью получения основного общего образования, духовно-нравственным развитием и воспитанием обучающихся, условиями создания социальных ситуаций развития.

В Стандарте выделяется раздел, посвященный требованиям к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования.

В соответствии с ФГОС выделяют три группы результатов освоения ООП:

1. Личностные. Направлены на формирование ценностно-смысловых установок, личностной и гражданской позиции, способности к самостоятельному развитию.

2. Предметные. Являются более узконаправленными среди всех результатов и касаются конкретного учебного предмета. В них включается изучение предметных понятий, практическое применение знаний, умение оперировать знаниями в различных ситуациях.

3. Метапредметные. Включают в себя освоение межпредметных понятий и достижение универсальных учебных действий. В метапредметных результатах отмечается развитие способности к самостоятельному планированию действий, а также контроля за их достижением.

Универсальные учебные действия - совокупность способов действия обучающегося, обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса (по А.Г. Асмолову) [1]. Другими словами данный термин можно понимать, как способность самостоятельно учиться и развиваться.

Универсальные учебные действия включают 3 вида:

1. Регулятивные – действия, необходимые для самостоятельной организации и коррекции собственной учебной деятельности. Учащиеся

должны научиться планировать, определять цели и задачи, корректировать и оценивать свою учебную деятельность.

2. Познавательные – общеучебные действия. Они включают себя общеучебные и логические универсальные действия, а также умение самостоятельно определять проблему и искать пути ее решения.

3. Коммуникативные – действия, обеспечивающие социальную компетентность. Учащиеся должны овладеть умением решать конфликты, организовывать грамотную беседу, сотрудничать со сверстниками и учителями, выражать свою позицию и вести аргументированный диалог.

В соответствии с ФГОС основного общего образования курс информатика входит в предметную область «Математика и информатика». Предметные результаты отражены в п.11.3 Стандарта.

Содержание урока должно разрабатываться в соответствии с требованиями ФГОС и основной образовательной программой основного общего образования (ООП ООО). Основная образовательная программа основного общего образования направлена на достижение выпускниками планируемых результатов и развитие личности учащегося. ООП ООО предполагает учет психолого-педагогических особенностей развития детей.

Отдельный раздел посвящен планируемым результатам освоения ООП ООО. Планируемые результаты опираются на ведущие целевые установки, отражающие основной, сущностный вклад каждой изучаемой программы в развитие личности обучающихся, их способностей [13]. Планируемые результаты определяются в соответствии с ФГОС ООО, также выделяются три группы результатов:

- 1) личностные;
- 2) метапредметные;
- 3) предметные.



Предмет «Информатика и ИКТ» представляет собой отдельную предметную область. Планируемые предметные результаты по информатике представлены в ООП в двух рубриках «Выпускник научится» и «Выпускник получит возможность». Например, «выпускник научится классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач» и «выпускник получит возможность осознано подходить к выбору ИКТ – средств для своих учебных и иных целей» [13].

Описание основного содержания учебного предмета «Информатика» приводится в отдельном параграфе. В данном параграфе приводится название разделов курса «Информатика», перечень тем данного раздела и основных понятий. Например, в разделе «Базы данных. Поиск информации» приведены следующие темы и понятия: «Базы данных. Таблица как представление отношения. Поиск данных в готовой базе. Поиск информации в сети Интернет. Средства и методика поиска информации. Построение запросов; браузеры. Компьютерные энциклопедии и словари. Компьютерные карты и другие справочные системы» [13]. Реализация программы учебного предмета «Информатика и ИКТ» способствует развитию универсальных учебных действий, сформулированных в соответствии с ФГОС ООО.

Во время обучения у учащегося должны развиваться коммуникативные навыки, он учится уважать мнение собеседника и грамотно аргументировать свой ответ. Многие практические занятия по информатике направлены на развитие умения самостоятельно определять цель обучения, формулировать задачу, которую предстоит решить, строить план действий, корректировать и контролировать свою учебную деятельность.

При изучении курса происходит развитие информационно-логических умений, таких как определение понятия, установление причинно-следственных связей, построение умозаключения и выводов.

Важным разделом образовательной программы основного общего образования является описание и особенности организации учебной деятельности с целью развития у учащегося ИКТ-компетентности.

Одними из важнейших навыков в современном мире, которые учащиеся получают, являются адаптация к ситуации, безопасная работа с компьютерными программами и в сети Интернет, соблюдение норм информационной этики и права [13].

## **1.2. Роль и место игровых технологий в обучении информатике**

Для улучшения результатов образовательного процесса во время проведения уроков учителя применяют различные педагогические технологии. Применение педагогических технологий в процессе обучения положительно влияет на восприятие учащимися изучаемого материала, его усвоение и в дальнейшем применение на практике.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [10].

Образовательная технология – это система, включающая представление об исходных данных и планируемых результатах обучения, средства диагностики текущего состояния обучаемых, набор моделей обучения и критерии выбора оптимальной модели обучения для данных конкретных условий (Гузеев В.В.) [16].

Селевко Г.К. считает, что образовательная технология подразумевает не только педагогические, но и социальные, культурологические, психолого-педагогические и другие аспекты. По его мнению, понятие «образовательная технология» более широкое, чем «педагогическая технология» [15].

В учебном пособии по педагогике Сластенина В.А. и др. под педагогической технологией понимается строго научное проектирование и

точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий [18].

По мнению Б.Т. Лихачева под педагогической технологией понимается «совокупность психолого-педагогических установок, определяющих социальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть инструментарий педагогического процесса» [5].

Игровая технология обладает большим списком преимуществ перед другими педагогическими технологиями. Это можно обосновать тем, что игра сопровождает человека на протяжении всей его жизни и соответственно занимает одну из лидирующих позиций среди видов деятельности учащегося.

Изучением понятия «игровая технология», разработкой методических материалов, рекомендаций и теорией игр занимались многие известные ученые, к ним относятся Ф. Шиллер, Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.К. Дьяченко.

Проанализировав определения «игровой технологии» в различных источниках, ее можно охарактеризовать следующим образом.

Игровая технология – вид педагогической деятельности, направленный на создание игровой ситуации, с целью изучения материала и достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения.

Игровая технология – организация учебного процесса в форме разных дидактических игр [7].

Игровая технология направлена на развитие в учащихся навыков осознания мотивов обучения, своего поведения в игровой и реальной ситуациях [12].

Для лучшего освоения понятия «игровой технологии» необходимо обозначить функции данного вида педагогических технологий. К ним относятся [16]:

1. Дидактическая – направлена на расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков в практической деятельности, развитие практических навыков, выработку общеучебных умений и навыков.

2. Воспитывающая – направлена на воспитание самостоятельности, развитие навыков работы в команде, общения со сверстниками и коммуникативности, воспитание сотрудничества, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок.

3. Развивающая – направлена на развитие познавательных, психических процессов, а именно память, мышление, умение анализировать и др.

4. Социализирующая – направлена на приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляция, обучение общению.

С игровой технологией связаны понятия дидактической и педагогической игры. В отличие от детской игры, игра в образовательном процессе в первую очередь проводится с учебной целью. Ведущей деятельностью такой игры выступает учебно-познавательная, когда в детской игре ведущей является игровая деятельность.

Селевко Г.К. рассматривает педагогическую игру, как игру с педагогическими целями.

Главными особенностями педагогической игры Г.К. Селевко обозначает «четко поставленную обучающую цель и соответствующие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в

явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» [16].

Он выдвигает свою классификацию педагогических игр [16]. В его классификации охватывается много критериев, позволяющих определить вид той или иной игры.

1. Вид деятельности: физические, интеллектуальные/умственные, трудовые, социальные и психологические.

2. Характер педагогического процесса:

1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;

3) репродуктивные, продуктивные, творческие;

4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

3. Характер игровых действий: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

4. Игровая среда: игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

5. Форма: игры-празднества, театральные игровые действия, игровые тренинги и упражнения, соревнования, конкурсы, эстафеты, розыгрыши, карнавалы, игровые аукционы и т.д..

Кандидат психологических наук Федорова Л.И. придерживается мнения, что педагогическая игра является специфической разновидностью деловых игр, которые применяются при обучении студентов педагогических вузов, учителей и преподавателей на курсах повышения квалификации [21]. Она придерживается подхода Селиванова В.С., которого будем придерживаться и мы в рамках данной работы.

В.С. Селиванов разделяет игры на воспитательные и дидактические. Критерием данной классификации выступает педагогическая цель. Для реализации на уроке игровой технологии применяют такой метод, форму и средство обучения, как дидактическая игра.

Игра рассматривается как метод обучения, когда игровой процесс организован в форме взаимодействия учащегося и учителя, учащихся между собой. Участники образовательного процесса выполняют роли по определенным правилам. В игре установлены дидактические связи с другими методами.

При использовании игры в качестве средства обучения повышается эффективность учебного процесса. Это связано с переносом основного вида деятельности личности в условные ситуации, создаваемые игрой. Через данные ситуации происходит актуализация и коррекция знаний, умений и навыков. Чаще всего игры, как средство обучения, применяется на этапе актуализации знаний или мотивация учащихся.

Игра может рассматриваться как форма обучения. Она представляет собой нетрадиционную форму обучения. В таком уроке сочетаются разнообразные игры в сочетании с традиционными методами обучения.

П.И. Пидкасистый выделяет принципы дидактической игры [12], в которых заключены общие указания, правила, нормы, регулирующие процесс игры.

1. Активность играющих школьников. Во всем процессе игры должны активно проявляться интеллектуальные и физические возможности школьника.

2. Эмоциональность дидактической игры, заключающаяся в сильном воздействии на учащихся.

3. Индивидуальная направленность игры. Этот принцип отражает личное отношение школьника к игре.

4. Коллективность. Данный принцип отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности в группах. В групповых или коллективных дидактических играх развивается коммуникабельность учащихся, умение уважать другого участника, выслушать, аргументировано ответить. Учащиеся учатся мыслить и действовать сообща.

5. Целеустремленность. Данный принцип отмечает важность совпадения личных целей отдельного участника с общей целью команды.

6. Результативность. Конкретные достижения учащегося выражаются в итогах игры.

7. Развитие игровой динамики. В рамках данного принципа педагогу необходимо поддерживать реальные чувства учащихся в игровых условиях.

8. Взаимосвязь игровой и неигровой деятельности. Обеспечивает двуплановость игры.

9. Переход от простейших игр к сложным игровым формам. Принцип выражается в постепенном углублении содержания игровых заданий и правил, в переходе от подражательных игр к деловым и ролевым.

Дидактическая игра выполняет ряд функций, реализующихся в учебном процессе. Функции дидактической игры являются более детальными, чем функции игровой технологии.

1. Образовательная функция. Роль данной функции заключается в получении новых знаний в какой-либо предметной области, информации, выходящей за рамки учебного предмета. С помощью дидактической игры у учащихся появляется возможность более глубоко понять изучаемые явления.

По мнению Н.Е. Щурковой игра позволяет незаметно, в игровых моментах овладеть некоторыми умениями, необходимыми для

познавательной, художественной, спортивной деятельности, для общения [24].

2. Воспитательная функция. В процессе игры у учащегося формируется отношение к явлениям окружающего мира, к другим людям, к своим обязанностям. Благодаря игре воспитание переходит в самовоспитание.

3. Развивающая функция. Направлена на развитие личности, выработку воли, концентрации внимания, настойчивости в преодолении трудностей. В рамках данной функции обеспечивается творческое развитие учащихся. Это проявляется в реализации межпредметных связей, в переносе в новые ситуации, требующие творческий поиск, оригинальное решение.

4. Функция эмоционального стимулирования учебно-познавательной деятельности. Реализация данной функции способствует формированию у учащегося общественно ценностного мотива учения.

5. Функция оптимизации учебного процесса. Она повышает эффективность применяемого организационно-методического инструментария, обеспечивает эмоционально-ценностное «наполнение» содержания, форм и методов обучения. Такой метод обучения, как дидактическая игра, помогает удовлетворить потребность школьников к самостоятельности в учении.

6. Функция самореализации личности. Через игру учащийся может реализовать свои желания, задуманный план действий и откорректировать свою деятельность.

7. Диагностическая функция.

С помощью игры можно диагностировать:

- 1) сформированность тех или иных личностных качеств у игроков;
- 2) их интересы;



- 3) уровень знаний и умений;
- 4) характер взаимоотношений в коллективе;
- 5) систему отношений ребенка к окружающему миру.

8. Коммуникативная функция. Данная функция, по мнению Г.К. Селевко, проявляется в освоении диалектики общения [16].

9. Развлекательная функция. Функция «связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов личности <...>. Развлечение в играх - это поиск» [23].

10. Коррекционная функция. В игре процесс коррекции происходит естественно. Учащийся может преодолеть замкнутость, вспыльчивость, непоседливость, конфликтность, неорганизованность.

11. Профориентационная функция. В рамках данной функции в процессе игры учащийся знакомится с различными профессиями, приемами труда.

В процессе игры могут реализовываться несколько функций одновременно, с учетом которых можно добиться максимального эффекта от применяемой педагогической технологии.

При разработке урока с игровой технологией, необходимо опираться на классификацию дидактических игр.

В.С. Селиванов выделяет критерием для классификации дидактических игр форму организации [17]:

- 1) соревнование;
- 2) дискуссия;
- 3) ролевые игры;
- 4) имитационно-моделирующие игры.

По содержанию игровых действий [17]:

1) основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облакаются в игровую форму;

2) дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая как по форме, так и по содержанию является основной.

Федорова Л.И. предлагает обобщенную классификацию дидактических игр, основанием для которой стала классификация Селевко Г.К..

По виду деятельности:

- 1) интеллектуальные;
- 2) энергетические, социальные;
- 3) трудовые, психологические;
- 4) релаксационные.

По предметной области:

- 1) математические;
- 2) физические;
- 3) лингвистические и т.д.

По этапу педагогического процесса:

- 1) информационные;
- 2) тренинговые;
- 3) обобщающие;
- 4) контрольные;
- 5) диагностические.

По характеру познавательной деятельности:

- 1) репродуктивные;
- 2) продуктивные;
- 3) творческие.

По игровой методике:

- 1) драматизации;
- 2) соревнования;
- 3) ролевые;

4) деловые.

По количеству участников:

1) индивидуальные;

2) парные;

3) групповые;

4) коллективные.

По времени проведения:

1) занимающие часть урока;

2) занимающие весь урок;

3) лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

Залогом успешной реализации дидактической игры, как метода обучения, является соблюдение определенной структуры при ее проектировании.

1. Определение педагогических и игровых целей.

Данный компонент представляет собой взаимосвязь и взаимообусловленность целей учителя и учащихся, учебных и игровых [21].

Суть педагогических целей игры заключается в ориентации учеников на учебный процесс, а игровых целей – ориентация на результат игры.

Отбор целей является важнейшим компонентом дидактической игры. При правильном отборе целей, как игровых, так и учебных, реализуется двуплановость игры. Иначе, игра будет направлена лишь на достижение игрового результата или же, наоборот, будет отвлекать от учебного процесса, не принося никакого результата [21].

2. Определение результатов игры.

В результативном компоненте отражены конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи. Педагогу важно акцентировать внимание учащихся на достигнутых учебных результатах [21].

### 3. Разработка содержания дидактической игры.

Содержание игры должно переплетаться с содержанием образовательного процесса. Оно должно быть направлено на овладение учащимися определенных знаний, умений и навыков, на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения основной образовательной программы.

### 4. Разработка сюжета дидактической игры.

В сюжетном компоненте отображается подробное содержание игры. Под этим понимается описание действий учителя и учащегося, планируемых результатов, возможных проблем и затруднений.

### 5. Формулирование правил дидактической игры.

По С.А. Шмакову «это своего рода предписания, устанавливающие логический порядок игры, ее нравственный и эстетический кодекс» [23].

В правилах должны быть отображены обязанности и функции учителя и учащихся, временной регламент, система оценивания результатов, конкретные инструкции действий учеников.

### 6. Отбор средств игры.

Средства игры – это материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и учащиеся в процессе игры. Например, видеоролик, презентация, игровые аксессуары, церемонии и т.п.

### 7. Планирование игровых действий.

Для стимуляции игровых действий учащихся важным является формирование мотивации, побуждения к действиям, эмоциям. Важно в процессе игры создать ситуацию риска, которая направлена на развитие у учащихся уверенности в себе и своих действиях, в выборе оптимального решения задачи [21].

Именно в этом компоненте важно обеспечить достижение метапредметных результатов освоения ООП, таких как самостоятельная

постановка целей и путей их достижения, умение контролировать свои действия и полученный результат, корректировать свою работу.

#### 8. Определение критериев оценивания.

Данный компонент тесно связан со всеми предыдущими. Оценка должна выставляться в соответствии с заявленными учебными и игровыми действиями, также она должна соответствовать заявленным требованиям в правилах игры.

Дидактические игры разнообразны, однако все они проходят определенные этапы.

Первый этап – подготовка к игре или предыгра. На данном этапе происходит разработка дидактической игры в соответствии с ее компонентами и функциями. После происходит внедрение учащихся в игровой процесс. Для введения учащихся в игру необходимо обозначить задачи и цели игры, познакомить с сюжетом и правилами [21].

Второй этап – проведение игры. На данном этапе педагог выполняет важную задачу – организует индивидуальную и групповую работу учащихся. Под организацией понимается контроль за ходом игры, решение конфликтных ситуаций, контроль за временем, поддержание мотивации учащихся и т.д. [21].

Третий этап – постигра. На заключительном этапе происходит завершение игры, подведение итогов, проведение рефлексии.

После разработки дидактической игры является важным внедрение ее в урок, а именно соблюдение этапов урока, приводящих к достижению наилучшего результата. Педагогическую игру можно применять на любом этапе урока, а этапы зависят от типа урока. Например, на этапе актуализации знаний урока изучения нового материала, можно провести блиц-опрос, используя заранее подготовленные вопросы, требующие короткого ответа. На этапе закрепления изученного материала можно организовать соревнование, где учащиеся будут бороться индивидуально

или группой за максимальное количество баллов за выполнение заданий. А урок применения знаний, умений и навыков можно организовать в виде деловой игры, ход и итог которой будет показателем усвоения материала учащимися.

Также нельзя забывать и про применение здоровьесберегающей технологии на уроке. В этом случае физкультминутку можно организовать в виде короткой подвижной игры.

### **1.3. Возрастные психолого-педагогические особенности учащихся при применении игровых технологий**

В современных школах стремятся к высокой успеваемости, победам в разных уровнях олимпиад, участиям в конференциях, высокому уровню сдачи ЕГЭ и ОГЭ, постоянному развитию и совершенствованию образовательного процесса. Однако невозможно достичь высоких результатов без учета психологических, педагогических и физиологических особенностей возраста учащихся. Для правильной разработки учебного плана, мероприятий по повышению качества обучения в школе присутствуют психологи и социальные педагоги. Однако знать возрастную периодизацию и особенности выделенных возрастов необходимо каждому учителю. Данные знания помогут правильно и эффективно внедрить игровую технологию в процесс обучения.

Самую известную и наиболее часто используемую возрастную периодизацию предложил Д. Б. Эльконин. По его периодизации выделяется 6 этапов [25]:

1. Младенческий (до 1 года).
2. Раннее детство (1-3 года).
3. Дошкольный возраст (3-7 лет).

4. Младший школьный возраст (7-11 лет).
5. Подростковый возраст (11-15 лет).
6. Юношеский возраст (15-17 лет).

Курс «Информатика» вводится на ступени основного общего образования, что соответствует 5 этапу возрастной периодизации Д.Б. Эльконина, а именно «Подростковый возраст».

Подростковый период является очень важным и сложным в развитии каждого ребенка. В этот период происходит появление у ребенка потребности в самореализации, в общении, в создании собственного мира. Это проявляется в появлении у подростков заинтересованности в посещении секций разной направленности вне школы. В подростковый период хорошо заметны индивидуальные различия детей в интересах и потребностях, однако часто можно наблюдать, что несколько учащихся занимается в одной секции. Такое явление можно обосновать в ярко проявляющейся потребности в общении.

У подростков появляется стремление к взрослости, т.е. подросток сравнивает себя с взрослыми [26]. Через это сравнение у подростка появляется пример для подражания, он меняет свое поведение. Теперь уже подросток требует к себе соответствующего отношения, ему важно признание его взрослым. В данный период учителю важно проявить себя как пример для подражания, относиться с уважением к ребенку, помогать себя самореализовывать и раскрывать.

Можно обозначить изменения в определенных чертах характера личности.

Мышление – в подростковом периоде у учащихся формируются понятия, укрепляется связь между мышлением и речью, совершенствуется словесно-логическое мышление [8].

Воля – сила воли для подростков становится важным качеством личности, их действия теперь целенаправленно нацелены на развитие силы воли [8].

Воображение – перерастает в фантазию, затрагивающую интимную сферу, поэтому она скрывается от людей и является только для себя. Подросток старается более тщательно оберегать свои фантазии, как самые сокровенные тайны [9].

Рефлексия и самосознание – с развитием рефлексии и самосознания у подростка появляется возможность анализировать себя и людей, расширяется понимание людей, их поступков и характеров [9].

Мотивация – на первый план у подростков выступают мотивы, связанные с формированием мировоззрения и планов на будущее [9].

Подростковый период охватывает классы основного общего образования и заканчивается на возрасте в 14-15 лет, перерастая в юношеский период. Считается, что к этим годам завершается формирование подростка как личности, т.е. у подростка уже сформированы основные свойства человека, которые называют личностными и в дальнейшем, изменения будут мало затрагивать основу личности [8].

Говоря обо всех изменениях, происходящих в подростковом периоде, нельзя считать, что они происходят за первый год. Формирование человека как личности это долгий процесс. Каждый год у подростка появляются новые для него чувства, эмоции, интересы, поведение. Поэтому необходимо так же рассмотреть и более конкретные подростковые периоды.

Первый подростковый период совпадает с 5 и 6 классами, средний возраст детей - 11-12 лет.

Особенности учащихся с точки зрения физиологии.



В этом возрасте продолжается активное физическое и психическое развитие детей, происходит активное развитие головного мозга, повышенная утомляемость [19].

Особенности учащихся с точки зрения психологии:

1) неустойчивая работоспособность;

2) неспособность к длительному сосредоточению на уроках;

3) повышенная эмоциональность – проявляется в демонстративном игнорировании взрослого и его слов, в сильной эмоциональной реакции на то, что подростку не нравится, открытое проявлении несогласия с правилами [22];

4) повышенная эмоциональная чувствительность – это проявляется в трудных ситуациях и может выражаться в отказе выполнения работе, агрессии, в демонстративном проявлении незаинтересованности [22];

5) с самых первых годов подросткового периода происходят изменения в мышлении, а именно происходит развитие словесно-логического мышления [19].

Особенности учащихся с точки зрения педагогики.

В пятом классе у учеников возникает огромный стресс, связанный с переходом на новую ступень образования. Перед учащимися стоит задача освоить новые правила поведения, познакомиться с большим количеством новых учителей и их требованиями. Пятиклассникам приходится привыкать к разным методам ведения уроков, разному темпу и дисциплине. Оценки воспринимаются более близко к сердцу и могут вызвать особо бурную реакцию в виде слез [19].

Познавательная деятельность учащихся является ведущей, при этом у ребенка появляется потребность в самообразовании. Дети этого возраста особенно любознательны и не всегда их интересы входят в рамки учебной программы. В связи с этим чаще всего интересы школьников не связаны со

школьной деятельностью и носят неустойчивый характер. Но помимо потребности в самообразовании для подростка является важной и потребность в общении. Часто, чтобы подружиться с кем-то из класса, ребенок идет в ту же секцию, где занимается его одноклассник [11].

Перед учителями и родителями появляется важная проблема – проблема «отхода подростка от школы». В связи с интересами, которые удовлетворяются за пределами школы, у учеников пропадает интерес к школьной программе. В этот период должно проявляться особое внимание взрослых к таким детям. Перед учителями стоит задача построения уроков таким образом, чтобы учащиеся могли видеть связь школьной программы с окружающим миром, тем самым будет происходить более глубокое усвоение системы понятий и различных закономерностей. Учащимся необходимо научиться оперировать абстрактными понятиями [11].

Учащиеся 7 и 8 классов, средний возраст 13-14 лет.

Особенности учащихся с точки зрения физиологии.

У учащихся седьмых и восьмых классов возникают первые половые влечения, желание любить и быть любимым. В связи с этим появляется важная для подростков проблема – проблема внешности. Для подростков на первый план выступают признаки развития тела по мужскому/женскому типу, соответствие внешности эталону, принятому среди них. Для подростков характерно подчеркивание данных признаков одеждой, прической или макияжем [11].

Особенности учащихся с точки зрения психологии.

Данный возраст является пиком эмоциональной неуравновешенности. Подростки легко «заводятся» и не всегда могут быстро успокоиться. Их настроение может резко меняться, они могут быть раздражительны и обидчивы. Потребность в общении возрастает, появляется потребность в признании среди своих одноклассников, в своем статусе среди них [4].

Данный период приходит на возраст, при котором подросткам интересно на практике пробовать все новое (курить, заводить отношения, употреблять ненормативную лексику) и совершать ошибки. В данном случае важен сам факт познания нового и неизведанного. У подростков особо остро стоит потребность во внимании, признании в коллективе, успехе в разных сферах деятельности [4].

Особенности учащихся с точки зрения педагогики.

В связи с пиком эмоциональной неуравновешенности подростков их дисциплина на уроках может ухудшиться, после контрольных работ сложнее успокоить – подростки начинают обсуждать написание работы, шуметь и хохотать. Любое замечание может вызвать бурную реакцию и раздражение. Подросткам становится более интересно выполнять задания, в которых нужно поразмышлять, разработать альтернативы и стратегии, поучаствовать в обсуждении [4].

Завоевать доверие и уважение подростков становится сложнее. Чтобы достичь большего эффекта, нужно уважать их чувства, показывать, что они воспринимаются, как взрослые и самостоятельные люди [4].

Учащиеся 9 класса, средний возраст 14-15 лет.

Особенности учащихся с точки зрения физиологии.

В конце подросткового периода завершается физическое развитие организма и половое созревание, замедляется рост тела, повышается работоспособность. Ведущим интересом становятся взаимные отношения между полами [26].

Особенности учащихся с точки зрения психологии.

Ведущими потребностями подростка является проявление себя, как взрослого человека, общение со сверстниками и самоопределение [14].

Подросток все больше требует к себе отношения, как к взрослому и не терпит неуважения к себе. Он меняет стиль одежды и внешнего вида, подражая взрослым. Так же перед подростком встает задача в определении

своей будущей профессии, часто они начинают зарабатывать свои первые деньги [14].

Подросток данного возраста сосредоточен на себе – на своем месте в обществе, своем месте в будущем. Он серьезно относится к отрицательным чертам характера и переживает, когда из-за этих черт не складываются отношения в коллективе. Поведение учащегося чаще всего носит протестующий характер по отношению к взрослым, а именно демонстрация негодования, игнорирования, незаинтересованности, неподчинение [14].

Особенности учащихся с точки зрения педагогики.

В данном возрасте часто бывают конфликты с учителями, нарушается дисциплина из-за протестов со стороны подростка. Однако так же может сложиться и противоположенная сторона в виде теплых и доверительных отношений с учителем [14].

Для подростков становится важным определение своей будущей профессии, поэтому задачей учителя становится помощь подростку в определении своего выбора, будь то продолжение обучения в школе или же получение среднего профессионального образования. Поэтому введение в их школьную деятельность предметов или учебных тем, ориентированных на конкретные профессиональные навыки важны и интересны подросткам [14].

Учащихся этой возрастной группы учитель должен поддерживать, наставлять их и помогать в связи с предстоящими серьезными переменами и решениями [14].

#### **1.4. Использование игровых технологий на уроке информатики на примере основной школы**

Применение дидактической игры в педагогической деятельности рассматривалось многими методистами. Наиболее распространенными видами дидактической или педагогической (по Селевко Г.К.) игры являются ролевые и деловые игры.

Ролевая игра является наиболее распространенной среди школьников, ведь ролевая игра представляет собой наиболее привычную игровую деятельность. Под ролевой игрой по Селевко Г.К. понимается процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности [15].

Шмаков С.А. дает другое определение. Ролевая игра - форма моделирования ребенком социальных отношений и свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам, неизменяемым условиям [23]. Целью ролевой игры является «погружение» школьника в необходимую ситуацию, в которой он переживет определенные чувства, решил поставленные задачи, сформировал свое мнение о данной ситуации. В ролевой игры происходит активное развитие коммуникационных навыков и социальной адаптации ребенка.

Существует несколько типов ролевых игр, зная которые, учитель сможет с большей эффективностью применять данный вид дидактических игр в учебной деятельности. Наиболее развернутую классификацию ролевых игр разработал М. ван Ментс [6]. Основанием для деления ролевых игр являются функции, которые они выполняют.

1. Описание, иллюстрация, демонстрация проблемы или ситуации.

В такой ролевой игре происходит описание какой-либо ситуации, которую лучше представить наглядно, чем в устной форме. По сюжету игры часть учащихся разыгрывают проблемную ситуацию, остальные наблюдают. После сценки учитель организует ее обсуждение. Для начала исправляются все фактические ошибки в сценке. После разворачивается дискуссия.

Пример. На уроке информатики при изучении искусственного интеллекта можно разыграть сценку общения искусственного интеллекта (например, чат-бота) с пользователем.

## 2. Демонстрация приема.

Данный тип ролевой игры схож с предыдущим. Однако под демонстрацией приема понимается демонстрация образца для решения поставленной задачи. Учитель показывает как действовать в поставленной ситуации, а учащиеся воспроизводят эти действия в ролевой игре. Последующая дискуссия состоит из обсуждения перечня конкретных действий в данной ситуации.

Пример. При изучении алгоритмов учитель представляет свой вариант составления алгоритма «Мой день», по примеру которого учащиеся составляют свои собственные.

Чаще всего первый и второй тип ролевых игр является частью ролевых игр других типов.

## 3. Тренировка навыка.

Данный тип игры направлен на развитие социальных навыков. Ученикам предлагается задача, в которой им надо обыграть ситуацию общения для ее решения.

Учителем составляется инструкция, по обыгрыванию ролей, т.е. указываются вопросы, по которым следует построить беседу. Во время беседы может возникнуть элемент эмоционального риска, ведь на учащегося смотрят, его критикуют, высказывают ошибки.

При данном типе ролевой игры есть возможность снова проиграть ситуацию, после выслушивания критики и замечаний.

Пример. При изучении темы «Сетевой этикет» учащийся может представить свое общение и поведение в сети Интернет, при предоставлении заранее заготовленных инструкций.

## 4. Отображение (рефлексия), предоставление обратной связи.

В данном типе игры акцент делается на наблюдение и отображение. Главной задачей ученика становится решение задачи при непрерывном анализе сделанного, степени воздействия на других людей [6]. В игре нет подробных инструкций, есть лишь общие задачи.

Пример. При изучении темы «Сетевой этикет» учащийся может представить свое общение и поведение в сети Интернет.

Приведенные типы ролевой игры можно использовать на уроках информатики, они направлены на развитие познавательных процессов.

Однако есть еще два типа ролевых игры, направленных на личностное развитие, которые больше подходят для гуманитарных наук.

1. Творчество, выражение.

В играх такого типа главной целью является воодушевление на развитие творческого самовыражения с помощью драмы [6].

2. Сенсбилизация, повышение чувствительности к ситуации, окружающим.

Такая ролевая игра направлена на осознание учащимися собственных чувств и эмоций, возникших в ходе игры [6]. Структура ролевой игры совпадает со структурой дидактической игры. Во время проведения ролевой игры учитель выполняет некоторые функции. Данные функции описала Федорова Л.И. [21].

1. Педагог контролирует нравственную сторону складывающихся в игре отношений.

2. Педагог контролирует соблюдение правил игры.

3. Педагог контролирует соответствие таймингу урока.

4. Педагог выполняет вспомогательную функцию. В рамках данных функций учитель проводит индивидуальное или групповое консультирование.

5. Педагог наблюдает за действиями игроков с целью обеспечения обратной связи.

6. Педагог генерирует энергию, т.е. поддерживает в учащихся мотивацию к занятию, положительную эмоциональную атмосферу.

Наиболее популярной среди дидактических игр у среднего и старшего школьного возраста является деловая игра.

Борисова Н.В. дает определение деловой игры. Деловая игра - имитационное моделирование функционирования социально-экономических систем (или их элементов) и деятельности занятых в них людей, проходящее в форме ролевого взаимодействия по определенным правилам в условиях неопределенности и/или столкновения интересов и/или конфликта с принятием решений, направленных на достижение желаемого состояния объекта управления [2].

Основные положения деловой игры [3].

1. Групповой характер. Деловая игра предполагает интенсивное взаимодействие между участниками.

2. Деятельностный характер заключается в операционализации теоретических знаний, применение их в практической деятельности.

3. Игровой характер.

4. Профессиональная направленность. Деловая игра включает все профессионально-значимые элементы квалификационной характеристики.

Селевко Г.К. выделяет несколько типов деловых игр.

1. Имитационные деловые игры.

В играх такого типа имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия, его подразделения. В таких играх могут имитироваться какие-то события, деятельность людей, обстановка [15].

Пример. В информатике при изучении электронных таблиц можно организовать деловую игру, которая бы имитировала работу офисного служащего.

При изучении темы «Устройство ЭВМ» учащиеся могут сымитировать ситуацию общения пользователя и компьютерного мастера.



## 2. Операционные деловые игры.

С помощью таких игр происходит отработка конкретных специфических операций.

Пример. При изучении программирования с помощью операционной игры можно организовать отработку описания разных видов алгоритмических конструкций. А при изучении алгоритмического языка, например, «Чертежник» можно отработать команды, чтобы выводить нужные фигуры.

Селевко Г.К. выделяет еще три типа деловых игр, которые направлены на отработку поведения человека в какой-либо ситуации, на развитие коммуникативных навыков.

1. Исполнение ролей.
2. Деловой театр.
3. Психодрама и социодрама.

Щедровицкий Г.П. в своей профессиональной деятельности использует организационно-деятельностные игры. Их применение целесообразно при решении реальных вопросов текущей деятельности. В таких играх ведущей формой деятельности является групповая, при которой все участники группы активно участвуют при решении задачи, а особое внимание уделяется рефлексии учащих [15]. Главная задача – нахождение нового решения проблемного задания.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Курсы «Информатика» и «Информатика и ИКТ» вводятся обязательно в школьную программу в 7-9 классах, что соответствует ступени основного общего образования. Требования к образовательной программе отражены в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования и в Примерной основной образовательной программе основного общего образования. В данных документах отражены результаты обучения, которые должны быть достигнуты в образовательном процессе, примерные темы курсов «Информатика» и «Информатика и ИКТ».

Для более качественного образования педагоги в своей профессиональной деятельности применяют различные педагогические технологии. Среди различных видов педагогических технологий выделяют игровую.

Игровая технология обладает большим списком преимуществ перед другими педагогическими технологиями. Это можно обосновать тем, что игра сопровождает человека на протяжении всей его жизни и соответственно занимает одну из лидирующих позиций среди видов деятельности учащегося.

Все дидактические игры должны поддерживать те или иные принципы, разработанные Пидкасистым П.И.. Например, активность играющих школьников, индивидуальная направленность игры; результативность.

Разработка и проведение дидактических игр осуществляется по определенной структуре: определение педагогических и игровых целей, определение результатов игры, разработка содержания дидактической игры, разработка сюжета дидактической игры, формулирование правил

дидактической игры, отбор средств игры, планирование игровых действий, определение критериев оценивания.

Подростковый период является очень важным и сложным в развитии каждого ребенка. В этот период происходит появление у ребенка потребности в самореализации, в общении, в создании собственного мира. Выбор педагогической технологии, в том числе игровой, и внедрение ее в образовательный процесс должен учитывать психолого-педагогические возрастные особенности учащихся.

На уроках информатики наиболее распространено применение ролевых и деловых игр. Они позволяют повысить уровень освоения как предметных, так и метапредметных результатов по самым разным темам курса информатики.

## **ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ**

### **2.1. Проектирование урока информатики с использованием игровой технологии**

Деятельность учителя при проектировании урока с применением дидактической игры должна соответствовать определенным этапам:

1. Определение педагогических задач, целей и результатов дидактической игры.
2. Определение формы игры.
3. Изучение психолого-педагогических возрастных особенностей учащихся.
4. Разработка содержания игры.
5. Подбор названия игры.
6. Реализация игры.

Рассмотрим подробнее каждый этап.

1. Определение педагогических задач, целей и результатов дидактической игры.

Для начала необходимо сформулировать педагогические задачи, необходимо понять, для чего предназначена дидактическая игра и каких результатов должны достичь учащиеся.

2. Форма игры определяется на основании поставленных задач, цели и результатов.

Форма игры должна учитывать особенность класса и количество учащихся. На уроках информатики занимается лишь половина класса, это 10-15 человек, а кабинеты информатики не предназначены для активной физической деятельности.

3. Нельзя игнорировать психолого-педагогические особенности учащихся, связанных с их возрастом, описанных в параграфе 1.3. Педагог Джуринский А.Н. считает, что важно правильно замотивировать учащихся перед началом игры. При первичном использовании игры в учебной деятельности класса не следует говорить, что она сложна и трудна. Необходимо поддержать их интерес перед новой деятельностью и мотивировать на успешный результат.

Для 5-6 классов важно применять игры, в которых будет прослеживаться связь школьной программы с окружающим миром. Это могут быть игры с предметами, ролевые игры, кроссворды.

Для 7-8 классов задания должны быть направлены на размышления, выдвижение альтернативных решений. Учащимся интересны обсуждения в группе. Формы игр должны быть групповыми или парными, соревнование.

Для 9 классов игры должны быть направлены на профориентацию, такими играми выступают деловые и ролевые игры.

Важным вопросом является определение количества человек в группе.

Педагог-психолог Шулешко Е.Е. в своем исследовании установил, что для успешной групповой игры больше подходят группы из шести человек. В таких группах в свою очередь могут образоваться микрогруппы из трех или двух человек. Благодаря такому делению внутри группы появляется больше вариантов решения поставленной задачи.

4. Разработка содержания игры включает следующие блоки: сценарий, средства, правила, критерии оценивания.

В сценарии игры описываются подробные действия учителя и ученика, а также результаты, достигаемые в каждой учебной ситуации. В сценарии отражают предполагаемые проблемы.

Следует подготовить дополнительные задания, чтобы предотвратить образование свободного времени, или же заранее выбрать задания, которые можно будет убрать, если игра затянулась.

Когда сценарий игры составлен, необходимо прописать список требуемых средств игры.

Правила игры формулируются для учителя. Правила должны быть краткими, их не должно быть много, чтобы была возможность уследить за их исполнением во время игры.

В правилах должны указываться:

- 1) роли учителя и учеников;
- 2) инструкции учащимся;
- 3) функции учителя;
- 4) четкая система оценивания результатов;
- 5) временной регламент игры.

В правилах игры важным пунктом является прописывание системы оценивания. Учащимся важно указать данный момент в начале игры, чтобы они знали, каких результатов от них ждет учитель.

Желательно учащимся указать, что будет оцениваться, по каким критериям и в какой форме (баллы, очки и т.п.) [21].

5. На основании выше изложенного подбирается название игры, которое могло бы заинтересовать учащихся и настроить на ожидание интересной работы.

6. Реализация игры.

Для некоторых игр важна самостоятельная подготовка учащихся к ним. Для этого на уроке перед игрой следует подготовить список конкретных вопросов, указать разделы и темы учебной программы, которые необходимо повторить.

Реализация игры проходит определенные этапы:

- 1) ввод учащихся в игру;

- 2) проведение игры;
- 3) подведение итогов.

Для успешного ввода учащихся в игру необходимо ознакомить учащихся с правилами и содержанием, с ее целями и задачами. Учащимся раздают раздаточные материалы, по необходимости делят на группы.

Здесь важную роль играет педагогическая техника учителя. Например, голос, мимика, жесты и др. Его задачей становится создание благоприятной психологической атмосферы, а также сформировать мотивы участия в игре.

При проведении игры учитель выступает в роли организатора и ведущего игры. Происходит реализация всех пунктов сценария.

Во время игры учитель-организатор выполняет определенные функции:

- 1) контролирует ход игры;
- 2) контролирует тайминг;
- 3) поддерживает положительную эмоциональную атмосферу и мотивацию учащихся;
- 4) обеспечивает игроков необходимой информацией и помогает при возникновении проблем.

В конце игровой деятельности учитель организует завершение игры. Важно качественно запланировать завершение игры, осуществить рефлексию учащихся.

В конце игры выявляются проблемы и пробелы учащихся, возникшие во время нее, эмоциональный настрой во время занятия. Можно соотнести результаты применяемой игровой технологии с поставленными целями и задачами.

На завершающем этапе урока необходимо связать содержание урока с последующими учебными темами.

В соответствии с приведенными этапами разработки игры нами составлены шаблоны для проектирования уроков с применением различных дидактических игр.

1. Шаблон технологической карты урока с применением игры «Блиц-опрос».

**Класс:** \_\_\_\_\_

**Учитель:** \_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

### **I. Основные сведения**

**Тема урока:** \_\_\_\_\_

**Тип урока:** \_\_\_\_\_

**Применение образовательной технологии:** игровая

### **II. Результативно-целевая основа проектирования урока**

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

Предметные:

1)

Личностные:

1) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные:

- 1) владение общепредметными понятиями;
- 2) владение информационно-логическими умениями;
- 3) определение способов действий в рамках предложенных условий;
- 4) корректировка своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- 5) владение основами самоконтроля



б) владение основами рефлексии в учебной и познавательной деятельности.

Таблица 2.1

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Называет основные понятия темы: _____ Б2.	П1.

**III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Таблица 2.2

**Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Называет основные понятия темы:		
Б2.		
П1.		

**Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

- 1) интерактивная доска;
- 2) ПК для учащихся;
- 3) \_\_\_\_\_

**IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии.**

**Вид игры:** Соревнование, занимающее часть урока. Контрольная игра.

**Форма игры:** Блиц-опрос.

**Этап урока:** Актуализация знаний.

**Содержание игры:** Игра, требующая быстрого ответа, направленная на проверку знаний.

**Правила игры:**

1. Выбирается группа учащихся из 6-7 человек. Подготавливаются вопросы в 3 раза больше, чем учащихся.

2. Учащимся поочередно задаются вопросы. Учащийся должен дать ответ в течение 5 секунд. При возникновении заминки или неправильном ответе ход передается другому ученику. За каждый правильный ответ начисляется балл.

3. Система оценивания:

Оценка «5» - победителю игры. Оценка «4» - по желанию второму и третьему местам.

В случае проведения блиц-опроса для всего класса учитель самостоятельно определяет, стоит ли ставить оценку в данной ситуации и степень строгости оценивания игры.

При проведении блиц-опроса индивидуально, учитель может воспользоваться данной схемой опроса. Задаёт 5 вопросов, на которые учащийся должен дать быстрые и правильные ответы. Когда учащийся отвечает правильно на все вопросы, он получает оценку «5»; за 4 правильных ответа «4»; за 3 ответа - оценка «3».

**Средства игры:** карточка с вопросами, презентация с вопросами.

## V. Описание этапов и учебных ситуаций

### Этапы урока

Этап 1. Организационный момент

Этап 2. Актуализация знаний

Этап 3.

...

Этап 1. Организационный момент

Таблица 2.3

### Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2. Актуализация знаний

## Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
<p>Напоминает учащимся о теме предыдущего занятия и сообщает о проведении игры. «Сейчас мы проведем соревнование в форме блиц-опроса. На тему «Знаток...». Благодаря данному соревнованию, мы выясним, кто лучше всего усвоил предыдущую тему». Объясняет правила игры, указывает на систему оценивания.</p> <p>Для участия вызывает добровольцев, далее добирает на свое усмотрение.</p>	<p>Внимательно слушают правила игры. Анализируют их и планируют способ решения предстоящей задачи. Учитывая свое желание и желание одноклассников, выходят к доске.</p>	<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>определение способов действий в рамках предложенных условий;</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.</li> </ul>

Таблица 2.5

## Учебная ситуация 2.2

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Начинает игру. Четко, громко читает вопрос, при необходимости выводит его на экран. Следит за регламентом. В течение 5 секунд, если учащийся не отвечает, то задает вопрос следующему ученику, иначе помечает балл ученика.</p>	<p>Не перебивая учителя и не мешая одноклассникам, слушают вопросы. Стараются быстро их анализировать и давать вариант ответа. В случае неудачи стараются контролировать свои эмоции и сосредоточиться на последующих вопросах.</p>	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>владение общепредметными понятиями;</li> <li>владение информационно-логическими умениями;</li> <li>корректировка своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией;</li> <li>владение</li> </ul>

		основами самоконтроля.
--	--	------------------------

Таблица 2.6

### Учебная ситуация 2.3

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Подводит итоги игры. Подсчитывает количество баллов, выставляет оценки. «Проведя небольшое соревнование, мы успешно повторили тему предыдущего урока». При необходимости повторяет главные понятия или вопросы, отвечает на вопросы учащихся.	Узнают свои оценки. Слушают выводы по игре, в случае вопросов, задают их.	<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• владение основами рефлексии в учебной и познавательной деятельности.</li> </ul>

Этап 3.

Таблица 2.7

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты

2. Шаблон технологической карты урока с применением игрового программного средства.

**Класс:** \_\_\_\_\_

**Учитель:** \_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

#### I. Основные сведения

**Тема урока:** \_\_\_\_\_

**Тип урока:** \_\_\_\_\_

**Применение образовательной технологии:** игровая

#### II. Результативно-целевая основа проектирования урока

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

Предметные:

1)

Личностные:

1) понимание роли информационных процессов в современном мире.

Метапредметные:

1) владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;

2) осуществление контроля своей деятельности;

3) владение основами рефлексии в учебной и познавательной деятельности;

4) определение способов действий в рамках предложенных условий.

Таблица 2.8

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Называет основные понятия темы: _____ Б2.	П1.

**III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Таблица 2.9

**Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Называет основные понятия темы:		
Б2.		
П1.		

**Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

1) интерактивная доска;

2) ПК для учащихся;

3) \_\_\_\_\_

#### IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии

**Вид игры:** Компьютерная, трениговая, репродуктивная, индивидуальная.

**Форма игры:** Игровое программное средство.

**Этап урока:** На любом этапе урока.

**Содержание игры:** Игра разрабатывается при помощи образовательных приложений и программ.

**Правила игры:**

1. Заранее открыть на рабочих столах игру.  
2. Учащиеся рассаживаются по одному, самостоятельно выполняют задания.

3. Время, выделяемое на игру, зависит от количества заданий и их сложности. В среднем на решение задания на повторение и проверку знаний уходит от 30 секунд до минуты.

4. Система оценивания:

Оценка «5» - 90% и больше. Оценка «4» - 70%-89%. Оценка «3» - 50%-69%. Оценка «2» - меньше 50%.

По возможности создать игру, которая выдает результат после ее прохождения.

**Средства игры:** программное средство.

#### V. Описание этапов и учебных ситуаций

**Этапы урока**

Этап 1. Организационный момент

Этап 2.

Этап 3.

Этап 4. Применение полученных знаний, умений и навыков

...

Этап 1. Организационный момент

Таблица 2.10

## Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2.

Таблица 2.11

## Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты

Этап 3.

Таблица 2.12

## Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты

Этап 4. Применение полученных знаний, умений и навыков.

Таблица 2.13

## Учебная ситуация 4.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
Сообщает о проведении игры. «Чтобы отработать/проверить полученные знания, мы сыграем с вами в игру на ПК. Игра называется «...». В данной игре каждый из вас проверит уровень своих знаний по изучаемой теме». Объясняет правила игры, указывает на систему оценивания, обозначает время игры.	Внимательно слушают правила игры. Анализируют их, при возникновении вопроса, уточняют его.	<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>определение способов действий в рамках предложенных условий.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>понимание роли информационных процессов в современном мире.</li> </ul>

Таблица 2.14

## Учебная ситуация 4.2

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые

		результаты
После оглашения всех правил, дает разрешение пересест за компьютер, открывают игру. Указывает на начало игры, следит за временным регламентом.	Выполняют задания игры. По ходу игры меняют собственный план ее прохождения, контролируют свою деятельность и результаты.	<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;</li> <li>• осуществление контроля своей деятельности;</li> <li>• определение способов действий в рамках предложенных условий.</li> </ul>

Таблица 2.15

### Учебная ситуация 4.3

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
Подводит итоги игры. Озвучивает оценки, отвечает на возникшие вопросы. Повторяет назначение игры и обозначает результаты, которых добились учащиеся.	Узнают свои оценки. Слушают выводы по игре, в случае вопросов, задают их.	<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• владение основами рефлексивной и познавательной деятельности.</li> </ul>

3. Шаблон технологической карты урока с применением игры с предметами.

**Класс:** \_\_\_\_\_

**Учитель:** \_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

#### I. Основные сведения

**Тема урока:** \_\_\_\_\_

**Тип урока:** \_\_\_\_\_

**Применение образовательной технологии:** игровая

#### II. Результативно-целевая основа проектирования урока

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

Предметные:



1)

Личностные:

- 1) коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;
- 2) формирование выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению;
- 3) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- 1) умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 2) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение (дедуктивные) и делать выводы.

Таблица 2.16

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Называет основные понятия темы: _____ Б2.	П1.

**III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Таблица 2.17

**Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Называет основные понятия темы:		
Б2.		
П1.		

**Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

- 1) интерактивная доска;

2) ПК для учащихся;

3) \_\_\_\_\_

#### IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии

**Вид игры:** Продуктивная, информационная, занимающая часть урока.

**Форма игры:** Игра с предметами.

**Этап урока:** Изучение нового материала.

**Содержание игры:** Игра, требующая анализа предмета или действий с этим предметом, последующих выводов.

**Правила игры:**

1. Заранее планируется количество участников игры и способ деления на пары или группы при необходимости.

2. Постановка итогового вопроса, на который учащиеся должны дать ответ в конце игры.

3. Время игры зависит от сложности поставленного вопроса и количества возможных вариантов прохождения игры. Обычно игра, направленная на получение выводов, занимает не больше 5 минут.

4. Система оценивания не предусматривается.

**Средства игры:** предметы.

#### V. Описание этапов и учебных ситуаций

**Этапы урока**

Этап 1. Организационный момент

Этап 2.

Этап 3. Изучение нового материала

Этап 4.

...

Этап 1. Организационный момент

Таблица 2.18

Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2.

Таблица 2.19

### Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты

Этап 3. Изучение нового материала

Таблица 2.20

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
В начале объяснения нового материала для начала предлагает сыграть в игру. Просит подготовить определенные предметы или выдает, заранее заготовленные. «Данная игра направлена на то, чтобы вы самостоятельно сделали выводы и по окончанию озвучили их». Объясняет правила игры, указывает на систему оценивания и время на игру. При необходимости делит учащихся на пары или группы.	Подготавливают предметы. Внимательно слушают правила игры. Анализируют их, при возникновении вопроса, уточняют его.	Личностные: • формирование выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению.
Дает указание приступить к игре. Следит за дисциплиной и временным регламентом.	Взаимодействуя друг с другом, выполняют игровые действия. Пробуют разные варианты решения задания, обсуждают полученные результаты, делают собственные выводы внутри группы, пары или лично для себя.	Личностные: • коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности; • способность увязать учебное

		<p>содержание с собственным жизненным опытом</p> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;</li> <li>• владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение (дедуктивные) и делать выводы.</li> </ul>
<p>Подводит итоги игры. Для этого у каждого учащегося (пары или группы) спрашивает собственный результат. Организует обсуждение результата, почему вышло так, и мог бы получиться другой вариант. Объединяет все ответы в общий вывод и приступает к объяснению нового материала.</p>	<p>Развивая свои коммуникативные навыки, обсуждают с учителем и одноклассниками полученные результаты, оглашают свои выводы, делают предположения относительно поставленного вопроса.</p> <p>Заинтересованно слушают вывод и объяснение нового материала.</p>	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;</li> <li>• способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение (дедуктивные) и делать выводы.</li> </ul>

4. Шаблон технологической карты урока с применением ролевой и деловой игры.

**Класс:** \_\_\_\_\_

**Учитель:** \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

## I. Основные сведения

Тема урока: \_\_\_\_\_

Тип урока: \_\_\_\_\_

Применение образовательной технологии: игровая

## II. Результативно-целевая основа проектирования урока

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

### Предметные:

1)

### Личностные:

1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом;

2) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности;

3) представление о сферах применения компьютерных средств в различных сферах деятельности человека;

4) формирование выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению.

### Метапредметные

#### Познавательные:

1) владение общепредметными понятиями;

2) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;

3) владение основными универсальными умениями информационного характера такими как: поиск и выделение необходимой информации;

4) владение общеучебными и общекультурными навыками работы с информацией.

Коммуникативные:

- 1) осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил взаимодействия;
- 2) построение грамотных высказываний в устной форме.

Регулятивные:

- 1) корректирование плана и способов действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей;
- 3) овладение навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.

Таблица 2.21

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Называет основные понятия темы: _____ Б2.	П1.

**III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Таблица 2.22

**Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Называет основные понятия темы:		
Б2.		
П1.		

**Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

- 4) интерактивная доска;
- 5) ПК для учащихся;
- 6) \_\_\_\_\_

#### IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии

**Вид игры:** Имитационная, занимающая весь урок.

**Форма игры:** Ролевая игра. Деловая игра.

**Этап урока:** Занимает весь урок.

**Содержание игры:** Игра, направленная на развитие определенных навыков, профессиональную ориентацию. В ролевой игре действия учащихся зависят от изначально полученной роли, в деловой игре действия зависят от деловых установок. Через ролевую игру можно реализовать любые ситуации, даже которые нереальны. В деловой игре реализуются реальные ситуации.

**Правила игры:**

1. Заранее открыть на рабочих столах игру.
2. Учащиеся рассаживаются по одному, самостоятельно выполняют задания.
3. Время, выделяемое на игру, зависит от количества заданий и их сложности. В среднем на решение задания на повторение и проверку знаний уходит от 30 секунд до минуты.

4. Система оценивания:

Оценка «5» - 90% и больше. Оценка «4» - 70%-89%. Оценка «3» - 50%-69%. Оценка «2» - меньше 50%.

По возможности создать игру, которая выдает результат после ее прохождения.

**Средства игры:** программное средство.

#### V. Описание этапов и учебных ситуаций

**Этапы урока**

Этап 1. Организационный момент

Этап 2. Актуализация ЗУН, необходимых для творческого применения знаний. Мотивация учебной деятельности школьников.

Этап 3. Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности.

Этап 4. Применение обобщенных ЗУН в новых условиях.

Этап 5. Подведение итогов. Рефлексия.

Этап 1. Организационный момент

Таблица 2.23

Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2. Актуализация ЗУН, необходимых для творческого применения знаний. Мотивация учебной деятельности школьников.

Таблица 2.24

Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
Для подведения к теме урока и ролевой/деловой игры организует небольшую интеллектуальную, индивидуальную игру (ребус, кроссворд), направленную на нахождение ключевых слов, подводящих к теме. Обобщает итоги данной игры, формулируя тему. С помощью наводящих вопросов, определяет необходимость изучения данной темы в реальной жизни и профессиональной деятельности. Сообщает название игры, ее основное содержание и цели. Рассказывает о предстоящих ролях учащихся.	Сосредоточено участвуют в интеллектуальной, индивидуальной игре. Анализируют получаемые результаты. Участвуют в обсуждении результатов с учителем, отвечают на его вопросы. Внимательно слушают информацию о предстоящей деятельности.	Личностные: 1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом; 2) представление о сферах применения компьютерных средств в различных сферах деятельности человека; 3) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности; 4) формирование выраженной устойчивой учебно-познавательной



		мотивации и интереса к учению. Метапредметные: 1) владение общепредметными понятиями; построение грамотных высказываний в устной форме.
--	--	--

Этап 3. Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности.

Таблица 2.25

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
Перед началом игры повторяет ранее изученный материал, делает акцент на важных для решения игровых задач инструментах.	Повторяют ранее изученный материал. Выполняют задания, отвечают и задают вопросы.	Личностные: 1) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Метапредметные: 1) владение общепредметными понятиями.

Этап 4. Применение обобщенных ЗУН в новых условиях.

Таблица 2.26

### Учебная ситуация 4.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
Объясняет правила игры, указывает на систему оценивания и время на игру. При необходимости делит учащихся на пары или группы. Выдает раздаточный материал. Контролирует проведение игры, помогает при	Внимательно слушают правила игры, задают возникающие вопросы. Знакомятся с раздаточным материалом, анализируют его содержание и планируют способы решения задания. Выполняют задания индивидуально или в группе. Спокойно ведут обсуждение с	Личностные: 1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом. Метапредметные: 1) владение общепредметными понятиями;

<p>возникновении вопросов.</p>	<p>одноклассниками из своей группы.</p>	<p>2) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;</p> <p>3) владение основными универсальными умениями информационного характера такими как: поиск и выделение необходимой информации;</p> <p>4) владение общеучебными и общекультурными навыками работы с информацией.</p> <p>5) осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил взаимодействия;</p> <p>6) корректирование плана и способов действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата;</p> <p>7) умение самостоятельно планировать пути достижения целей;</p> <p>8) овладение навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.</p>
--------------------------------	---	---

Этап 5. Подведение итогов. Рефлексия.

## Учебная ситуация 5.1

Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Планируемые результаты
<p>Подводит итоги игры. Проводит фронтальный опрос по основным понятиям темы. Озвучивает оценки, отвечает на возникшие вопросы. Повторяет назначение игры и обозначает результаты, которых добились учащиеся. Проводит рефлексию для проверки эмоционального состояния учащихся во время урока.</p>	<p>Развивая свои коммуникативные навыки, обсуждают с учителем и одноклассниками полученные результаты. Участвуют во фронтальном опросе. Заинтересованно слушают вывод по игре. Анализируя свою деятельность и эмоциональное состояние на уроке, проводят рефлексию.</p>	<p>Личностные: 1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом; 2) представление о сферах применения компьютерных средств в различных сферах деятельности человека. Метапредметные: 1) осуществление сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил взаимодействия; 2) построение грамотных высказываний в устной форме; 3) овладение навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.</p>

## 2.2. Особенности реализации игровой технологии на уроке информатики

Разработанные шаблоны технологических карт мы применили для подготовки уроков.

Технологическая карта урока с применением игровой технологии в форме ролевой игры.

**Класс:** 9

**Учитель:** \_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

### **I. Основные сведения**

**Тема урока:** Интерфейс электронных таблиц. Данные в ячейках таблицы. Основные режимы работы.

**Тип урока:** урок комплексного применения ЗУН учащихся

**Применение образовательной технологии:** игровая, здоровьесберегающая

### **II. Результативно-целевая основа проектирования урока**

**Цель урока:** обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

#### Предметные

Выпускник научится:

1. Иметь представление об интерфейсе электронных таблиц, о типах данных, обрабатываемых в электронных таблицах.
2. Использовать основные приемы обработки информации в электронных таблицах.
3. Работать с формулами.

Визуализировать соотношения между числовыми величинами (строить столбчатую диаграмму).

Выпускник получит возможность:

1. Приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий.

#### Личностные

Выпускник научится:

1. Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.
2. Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.
3. Представление о сферах применения электронных таблиц в различных сферах деятельности человека.

Выпускник получит возможность:

1. Формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию и интерес к учению.

#### Метапредметные

Выпускник научится:

1. Владение общепредметными понятиями «таблица», «формула», «ячейка» и др.
2. Владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы.
3. Владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как: поиск и выделение необходимой информации.
4. Владение общеучебными и общекультурными навыками работы с информацией.
5. Осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил взаимодействия.
6. Грамотно строит высказывания в устной и письменной форме (использует речевые средства)
7. Корректирует план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата.
8. Умеет самостоятельно планировать пути достижения целей.

Выпускник получит возможность:

1. Научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

2. Научиться навыкам определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.

Требования междисциплинарных программ (Развитие ИКТ-компетентности)

Выпускник научится:

1. Навыки анализа пользовательского интерфейса используемого программного средства.

2. Навыки определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.

Таблица 2.28

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Перечисляет основные элементы окна MS Excel. Б2. Определяет инструменты табличного редактора для выполнения базовых операций по созданию и форматированию таблиц. Б3. Выполняет расчет, используя формулы. Б4. Создает диаграмму по созданной таблице. Б5. Дает определение таблице и основным объектам табличного редактора. Б6. Заполняет таблицу данными, отобранными из статьи.	П1. Владеет навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач.

**III. Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

- 1) интерактивная доска;
- 2) презентация «Табличный редактор»;
- 3) текстовый документ «Практика.doc»;
- 4) ПК для учащихся (12 шт) с ОС Windows 7 и программой для создания таблицы (Microsoft Office Excel).

**IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии.**

**Вид игры:** Имитационная, занимающая весь урок.

**Форма игры:** Ролевая игра. Деловая игра.

**Этап урока:** Занимает весь урок.

**Правила игры:**

1. Индивидуальная форма работы. Во время выполнения заданий разрешается обсудить их с одноклассником.

2. Роль ученика: диетолог, которому необходимо рассчитать количество яблок для мальчика 12-ти лет. Роль учителя: начальник, выдающий задание.

3. Объяснение игрового задания: «И вот мы приступаем к работе, которая стоит перед нами, как перед диетологами. Пополняя свой багаж знаний, вы нашли статью, в которой рассказывается про яблоки, их полезные свойства и витамины. В это же время вы составляете рацион питания для мальчика 12 лет, мама которого обратилась к вам. И вы решили рассчитать, сколько яблок и какого сорта необходимо съесть, чтобы восполнить суточную потребность организма в витамине С... Сейчас я выдам вам статьи, из которых вы должны выделить нужную информацию и в программе MS Excel составить таблицу и выполнить расчеты по примеру. На выполнение задания вам дается 15 минут». На игровое задание выделяется 15 минут.

4. Оценка «5» выставляется при полном выполнении задания, возможны небольшие недочеты. Оценка «4» выставляется при выполнении задания с одной ошибкой. Оценка «3» - при частичном выполнении задания.

5. Выполнение игрового задания – 15 минут, на объяснение задания – 2 минуты, на повторение необходимого материала – 15 минут.

**Средства игры:** статья о содержании витаминов в яблоках разных сортов; карточка с заданием.

**V. Описание этапов и учебных ситуаций**

**Этапы урока**

1. Организационный момент. 2 мин

2. Актуализация ЗУН, необходимых для творческого применения знаний. Мотивация учебной деятельности школьников. 5 мин

3. Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности. 15 мин

4. Физ. минутка. 1 мин

5. Применение обобщенных ЗУН в новых условиях. 175 мин

6. Подведение итогов. Рефлексия. 5 мин

Этап 1. Организационный момент. Необходимое время 2 мин.

Таблица 2.29

### Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2. Актуализация ЗУН, необходимых для творческого применения знаний. Мотивация учебной деятельности школьников. Необходимое время 5 мин.

Таблица 2.30

### Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Начинает урок с цитирования фразы и ее пояснения. Для подведения к формулировке темы урока организует небольшую интеллектуальную игру в форме ребуса. Обобщает итоги данной игры, формулируя тему. С помощью наводящих вопросов, определяет необходимость изучения данной темы в реальной жизни и профессиональной деятельности. «А в каких профессиях пользуются	Старательно решают ребусы, чтобы получить наилучший результат, анализируют его и выдвигают предположения, о чем будет урок. Участвуют в обсуждении результатов с учителем, отвечают на его вопросы. Внимательно слушают информацию о предстоящей деятельности.	Личностные: 1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом; 2) представление о сферах применения компьютерных средств в различных сферах деятельности человека; 3) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности; 4) формирование выраженной устойчивой



<p>составлением таблиц? Выполнением расчетов в программе MS Excel? Может быть, ваши родители работают с таблицами? А вы знаете такую профессию как диетолог? Что делают люди данной профессии?» Сообщает название игры, ее основное содержание и цели. Рассказывает о предстоящих ролях учащихся. Сообщает тему урока.</p>		<p>учебно-познавательной мотивации и интереса к учению. Метапредметные: 1) владение общепредметными понятиями: «таблица», «формула», «ячейка» и др.; 2) построение грамотных высказываний в устной форме.</p>
--	--	---

Этап 3. Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности. Необходимое время 15 мин.

Таблица 2.31

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Для эффективного выполнения практической работы проводит повторение изученного материала, рассказывает новый. Первое задание: «Я раздам вам задания, нам необходимо дать название элементам окна программы MS Excel. Я попрошу выйти к доске одного ученика и для наглядности выполнить это задание на доске». По ходу выполнения задания напоминает учащимся определения элементов, которые у них вызывают затруднения. Объясняет правила выделения одной ячейки или определенного диапазона, правила по работе с формулами.</p>	<p>Внимательно слушают учителя, зная необходимость данного материала в последующей деятельности на уроке. Выполняют задания, отвечают и задают вопросы.</p>	<p>Личностные: 1) способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Метапредметные: 1) владение общепредметными понятиями: «таблица», «формула», «ячейка» и др. Предметные: 1) иметь представление об интерфейсе электронных таблиц, о типах данных, обрабатываемых в электронных таблицах.</p>

Этап 4. Физ.минутка. Необходимое время 1 мин.

Таблица 2.32

Учебная ситуация 4.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Проводит разминку, сидя за партами, направленную на глаза, руки, кисти, шею.	Выполняют указания учителя.	

Этап 5. Применение обобщенных ЗУН в новых условиях.  
Необходимое время 17 мин.

Таблица 2.33

Учебная ситуация 5.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Объясняет правила игры, указывает на систему оценивания и время на игру.</p> <p>Внедряет учащихся в игровую ситуацию: «И вот мы приступаем к работе, которая стоит перед нами, как перед диетологами. Пополняя свой багаж знаний, вы нашли статью, в которой рассказывается про яблоки, их полезные свойства и витамины. В это же время вы составляете рацион питания для мальчика 12 лет, мама которого обратилась к вам. И вы решили рассчитать, сколько яблок и какого сорта необходимо съесть, чтобы восполнить суточную потребность организма в витамине С».</p> <p>Выдает статьи, в которой содержится информация для решения учебной задачи и которую необходимо выделить во всем тексте.</p> <p>Выдает задание, которое необходимо выполнить.</p> <p>Контролирует проведение игры, помогает при</p>	<p>Слушают правила игры, задают вопросы при возникновении.</p> <p>Знакомятся с раздаточным материалом, анализируют его содержание и планируют способы решения задания.</p> <p>Выполняют задание самостоятельно, но могут вести обсуждение с одноклассником для решения задания.</p>	<p>Личностные:</p> <p>1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.</p> <p>Метапредметные:</p> <p>1) владение общепредметными понятиями: «таблица», «формула», «ячейка» и др.;</p> <p>2) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;</p> <p>3) владение основными универсальными умениями информационного характера такими как: поиск и выделение необходимой информации;</p> <p>4) владение общеучебными и общекультурными навыками работы с информацией.</p> <p>5) осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил</p>

возникновении вопросов.		взаимодействия; б) корректирование плана и способов действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата; 7) умение самостоятельно планировать пути достижения целей; 8) овладение навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач. Предметные: 1) использовать основные приемы обработки информации в электронных таблицах; 2) работать с формулами; 3) визуализировать соотношения между числовыми величинами (строить столбчатую диаграмму); 4) приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий.
-------------------------	--	---

Этап 6. Подведение итогов. Рефлексия. Необходимое время 5 мин.

Таблица 2. 34

### Учебная ситуация 6.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Подводит итоги игры, напоминая о целях и задачах, озвученных в начале. Проводит фронтальный опрос по основным понятиям темы.	Слушают учителя. Обсуждают с ним итоги игры, строя грамотные высказывания. Участвуют во фронтальном опросе, отвечают на вопросы.	Личностные: 1) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом; 2) представление о сферах применения компьютерных средств в различных сферах деятельности человека. Метапредметные: 1) осуществление

		учебного сотрудничества с учителем и сверстниками на основе заданных правил взаимодействия; 2) построение грамотных высказываний в устной форме; 3) овладение навыками определения условий и возможностей применения программного средства для решения типовых задач. Предметные: 1) иметь представление об интерфейсе электронных таблиц, о типах данных, обрабатываемых в электронных таблицах.
Проводит рефлексию для проверки эмоционального состояния учащихся во время урока, для это использует рефлексию «Плюс, минус, интересно».	Анализируя свою деятельность и эмоциональное состояние на уроке, проводят рефлексию.	Метапредметные: 1) научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

Примеры технологических карт уроков с применением игры с предметами и игры-соревнования приведены в Приложении 1 и Приложении 2.

### **2.3. Описание web-ресурса «Игровые технологии на уроках информатики»**

Информационно-справочный web-ресурс «Игровые технологии на уроках информатики» находится по адресу: <http://y9292741.beget.tech>.

Данный информационно-справочный web-ресурс «Игровые технологии на уроках информатики» создан в качестве помощи учителям информатики при подготовке урока с применением игровой технологии. Здесь учителя информатики смогут найти полезную информацию, а именно:

1. Отобранный теоретический материал по понятию педагогической и игровой технологии, дидактической игре, ее классификации и принципах (Раздел «Теоретическая база»).

---

[Главная](#) ~ [Методические рекомендации](#) ~ [Теоретическая база](#)

## ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА

---

- **Технология** – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

**Образовательная технология** – это система, включающая представление об исходных данных и планируемых результатах обучения, средства диагностики текущего состояния обучаемых, набор моделей обучения и критерии выбора оптимальной модели обучения для данных конкретных условий (Гузев В.В.).

Рис.2.1. Раздел «Теоретическая база»

2. Нормативные документы, необходимые для соблюдения при проведении уроков. В разделе «Нормативные документы» приведены ссылки на сайт «Министерства образования и науки РФ», на документы «Федеральный государственный образовательный стандарт» и «Примерная основная образовательная программа основного общего образования» на документы, регламентирующие санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в учебном заведении, при работе за компьютером, кабинету информатики и ИВТ.

## НОРМАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство Образования и Науки  
РФ

Официальный ресурс Министерства  
образования и науки Российской Федерации.



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

СТАНДАРТ

Федеральный Государственный  
Образовательный стандарт

Примерная основная образовательная  
программа основного общего  
образования

Рис.2.2. Раздел «Нормативные документы»

3. Возрастные психолого-педагогические особенности учащихся 5-6 классов, 7-8 классов и 9 классов. Возрастные особенности учащихся разделены по категориям (физиология, педагогика, психология) и классам.

### ВОЗРАСТНЫЕ ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ УЧАЩИХСЯ




5-6 классы (10-11 лет)	7-8 классы (13-14 лет)	9 классы (14-15 лет)
		
Особенности учащихся с точки зрения <b>физиологии:</b>	Особенности учащихся с точки зрения <b>физиологии:</b>	Особенности учащихся с точки зрения <b>физиологии:</b>

Рис.2.3. Раздел «Психолого-педагогические особенности»

4. Методические рекомендации учителю. В данном разделе описаны рекомендации к учителю при проектировании урока с применением дидактической игры.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ УЧИТЕЛЮ

---

### Этапы проектирования урока с игровой технологией:

#### 1. Определение педагогических задач, целей и результатов дидактической игры.

Для начала необходимо сформулировать педагогические задачи, необходимо понять, для чего предназначена дидактическая игра и каких результатов должны достичь учащиеся.

### Рис.2.4. Раздел «Методические рекомендации учителю»

5. Шаблоны ТКУ с применением игровой технологии располагаются в отдельном разделе с соответствующим названием. Шаблоны представлены в форме документа с расширением .dotx.

[Главная](#) ~ [Методические разработки](#) ~ [Шаблоны ТК с игровыми технологиями](#)

## ШАБЛОНЫ ТК С ИГРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ

---

Шаблон технологической карты урока с применением игры **«Блиц-опрос»**

[Шаблон ТК с игрой «Блиц опрос»](#)

---

Шаблон технологической карты урока с применением **ролевой или деловой игры**

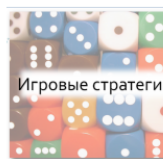
[Шаблон ТК с ролевой или деловой игрой](#)

### Рис.2.5. Раздел «Шаблоны ТКУ с применением игровой технологии»

6. Методические разработки. Данный раздел оснащен примерами технологических карт уроков с применением различных видов дидактических игр. Технологические карты разработаны по шаблонам.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

---



### ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ 9 КЛАСС

---

25.05.2018 admin Комментариев нет

Технологическая карта урока изучения нового материала. Урок с применением игровой технологии в форме игры с предметами. ТК с игрой с предметами Задача С3 Презентация — Игровые стратегии Рефлексия

#### Рис.2.6. Раздел «Методические разработки»

7. В разделе «Обратная связь» можно оставить свое сообщение с вопросами и пожеланиями.

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

---

Форма обратной связи:

**Ваше имя (обязательно)**

**Ваш e-mail (обязательно)**

**Тема**

#### Рис.2.7. Раздел «Обратная связь»



## 2.4. Апробация результатов исследования

Результатом исследования в рамках выпускной работы стала методическая рекомендация по применению игровых технологий на уроках информатики в основной школе, описанная в п. 2.2.

Апробация урока, разработанного в соответствии с методическими рекомендациями, проводилась на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Лицей №23» г. Озерска в 9-ых профильных классах. В этих классах увеличено количество часов на предпрофильные предметы федерального компонента, реализацию курсов развивающего характера, в том числе элективные курсы. Осуществляется информационная и предпрофильная работа с учащимися. В профилях «Информатика. Физика» и «Информатика. Экономика» учащиеся углубленно изучают информатику.

Рабочая программа курса разработана учителем школы на основе авторской программы Полякова К.Ю. и Еремина Е.А.. В третьей четверти по данной программе учащиеся изучают тему «Игровые стратегии». Данная тема проходит в рамках 3 главы «Моделирование» учебника авторов К.Ю.Полякова, Е.А.Еремина «Информатика. 9 класс», параграф 18 «Игровые стратегии». Технологическая карта урока приведена в Приложении 2.

В данном учебнике подробно излагается теоретический материал, а так же есть возможность выбора уровня сложности практических заданий.

Для апробации выбран 9 «А» класс, в котором первая подгруппа – экспериментальная, вторая – контрольная. У данного класса на изучение информатики выделяется три часа в неделю. Изучение тем проходит параллельно. У всех учащихся высокий уровень знаний.

В теме планируются следующие образовательные результаты.

Предметные результаты.

Учащиеся научатся:

1. Давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия.
2. Умению анализировать формальные описания реальных объектов и процессов.
3. Выполнять решение игр с помощью неполного дерева перебора и с помощью таблицы.

Учащиеся получают возможность:

1. Решать учебную задачу на поиск выигрышной стратегии, теорию игр.

Метапредметные результаты.

Учащиеся научатся:

1. Владеть информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение «читать» таблицы, деревья и т.д.
2. Умению самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.
3. Владеть информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение и делать выводы.

Учащиеся получают возможность:

1. Уметь создавать, применять и преобразовывать символы и схемы для решения учебных и познавательных задач.
2. Научиться основам саморегуляции и рефлексии в учебной и познавательной деятельности.

Личностные результаты.

Учащиеся научатся:

1. Коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.

Учащиеся получают возможность:

1. Формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию и интерес к учению.

В результате беседы с учителем выяснилось, что у учащихся возникают затруднения с определением выигрышной и проигрышной позиции при заполнении таблицы. В связи с этим принято решение использования технологии игрового обучения.

Применение игровой технологии происходит на этапе изучения нового материала в виде игры с предметами. Использование игрового момента помогло более наглядно рассмотреть понятия «выигрышная позиция» и «проигрышная позиция». У учащихся была возможность самостоятельно проанализировать свои действия во время игры и сделать соответствующие выводы, приводящие их к определениям.

Используемая игровая технология предполагала работу в паре, планирование и контроль собственных действий, анализ полученных результатов. Учащиеся самостоятельно строят план своей игры, выбирая количество предметов, которое они будут забирать. Дается время на возможность сыграть несколько раз и опробовать разные варианты ходов.

Игра проводится два раза. Первый раз учащиеся играют с тремя предметами, второй – с четырьмя.

Правила игры:

- 1) данная игра является безошибочной;
- 2) за один ход можно взять один или два предмета;
- 3) побеждает игрок, который заберет последний предмет.

Таблица 2.35

#### Фрагмент урока в экспериментальной группе

Этап 3. Изучение нового материала

Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Объясняет новую тему, сопровождая ее показом	Записывают определение.	Предметные. Давать определение основным

слайд-презентации. Дает определение «стратегии».		изучаемым понятиям: стратегия.
---	--	--------------------------------

Таблица 2.36

Учебная ситуация 3.2

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Предлагает поиграть в игру с предметами. Объясняет правила игры. Суть игры заключается в определении выигрышной и проигрышной позиции при разном количестве предметов. Для наилучшего достижения запланированных результатов проводит устный опрос об итогах игры в каждой паре, и организывает беседу с учащимися. Тем самым подводит к новым определениям. Дает определения выигрышной и проигрышной позиции, обращаясь к результатам игры.	Развивая свои коммуникативные навыки, учащиеся играют в игру. Анализируют свои ходы, пробуют разные варианты игры. Рассказывают учителю о своих исходах игры. Выдвигают предположение, кто всегда побеждает в игре. Записывают определения.	Предметные. Давать определение основным изучаемым понятиям: выигрышная и проигрышная позиция. Метапредметные. Уметь самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач. Владеть информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение и делать выводы. Личностные. Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.

Фрагмент урока в контрольной группе

Этап 3. Изучение нового материала

Таблица 2.37

## Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Объясняет новую тему, сопровождая ее показом слайд-презентации. Дает определение «стратегии».	Записывают определение.	Предметные. Давать определение основным изучаемым понятиям: стратегия.

Таблица 2.38

## Учебная ситуация 3.2

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Дает объяснение определениям выигрышной и проигрышной позиции. Для наглядности объяснения разбирает дерево перебора для третьей и четвертой позиции на доске.	Записывают определения. Разбирают суть данных определений, анализируя полученное дерево перебора.	Предметные. Давать определение основным изучаемым понятиям: выигрышная и проигрышная позиция. Уметь анализировать формальные описания реальных объектов и процессов.

Для проверки итогов урока использовались две формы рефлексии «Шкала настроения» и «Облако тегов».

Результаты проведения рефлексии «Шкала настроения» в контрольной и экспериментальной группах представлены на рисунке 2.8.

Результаты проведения рефлексии «Облако тегов» в контрольной и экспериментальной группах представлены на рисунке 2.9.

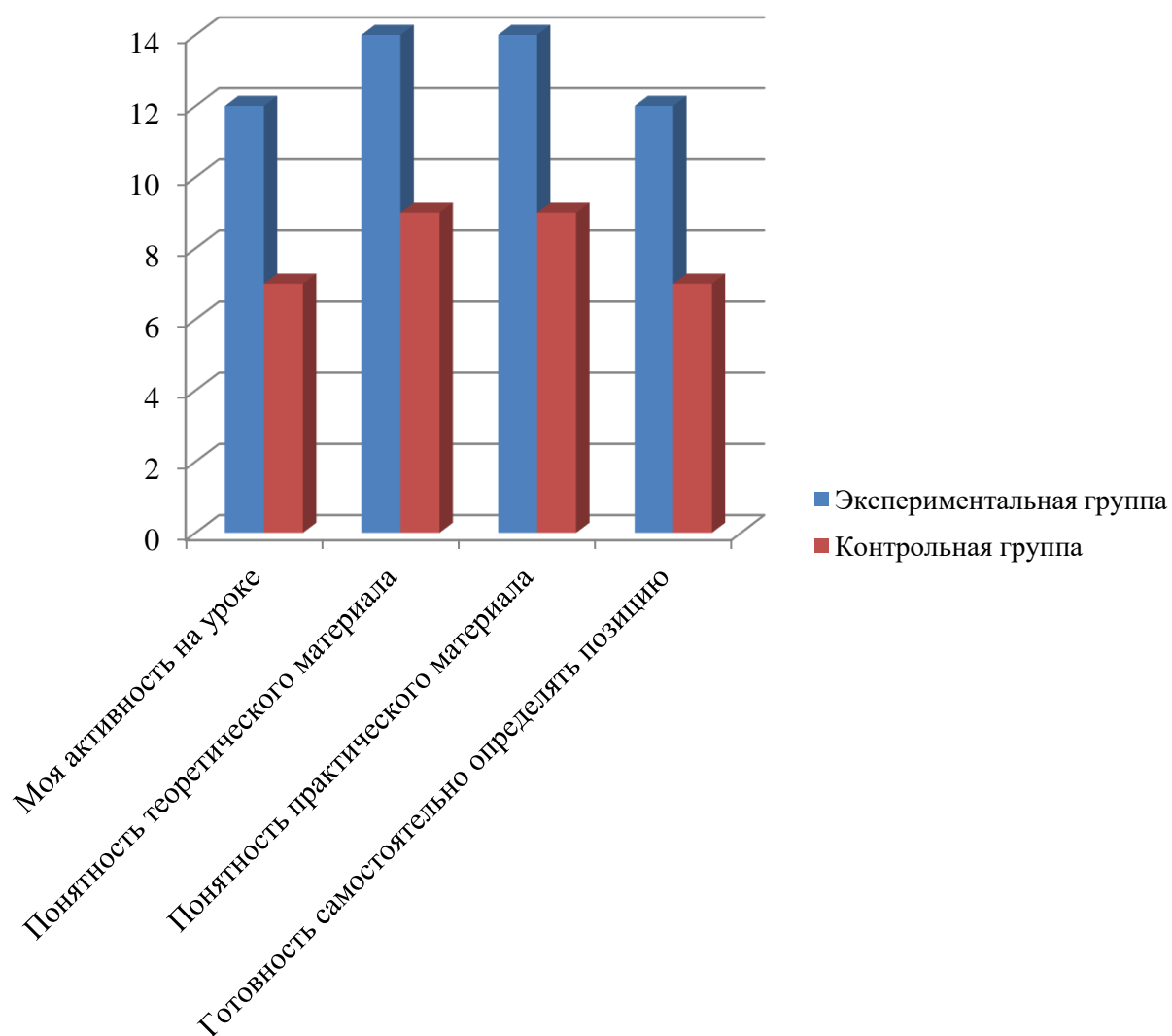


Рис. 2.8. Результаты рефлексии «Шкала настроения»

Рефлексия «Шкала настроения» направлена на анализ настроения и эмоционального состояния на уроке. По каждому пункту можно поставить баллы равные 0, 1 и 2. В группах по 14 человек. На рисунке 2.8 отображено количество учащихся, поставивших максимальный балл по приведенным показателям.

Учащиеся контрольной группы отметили свою невысокую активность на уроке, а так же неуверенность в самостоятельном определении позиции.

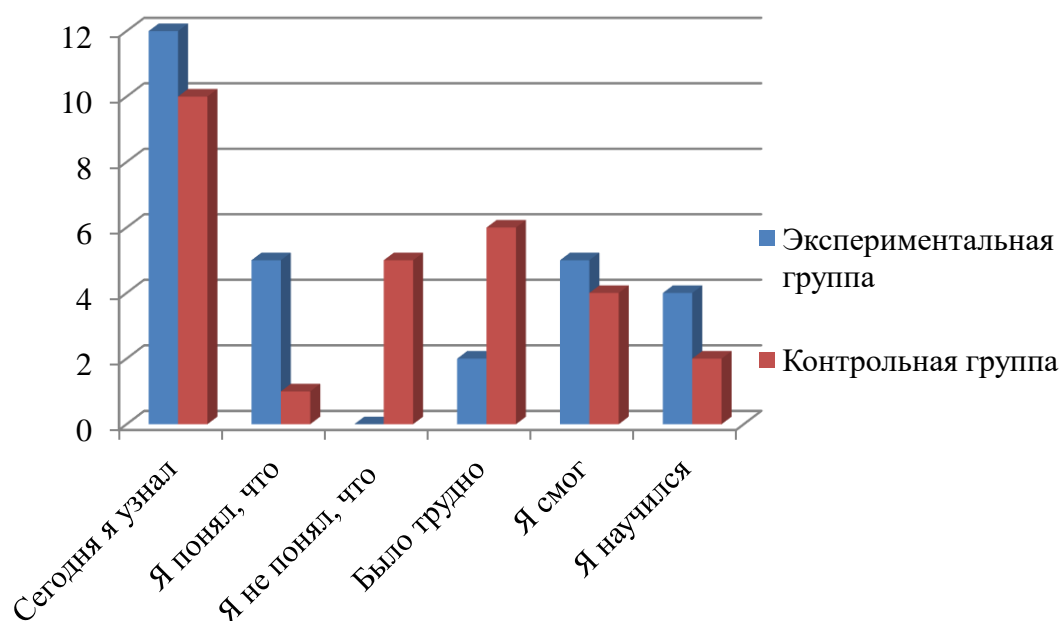


Рис. 2.9. Результаты рефлексии «Облако тегов»

Рефлексия «Облако тэгов» направлена на анализ собственной деятельности на уроке.

На рисунке 2.9 отображено количество учащихся, выбравших определенное начало предложения для проведения самоанализа. Каждый учащийся выбирал два варианта.

В контрольной группе наблюдается большее количество вариантов ответов «Было трудно...» и «Я не понял, что...», чем в экспериментальной. Ответы учащихся экспериментальной группы направлены на выражение полученных знаний, умений и навыков.

Большинством учащихся в двух группах выбиралась фраза «Сегодня я узнал...» и продолжалась перечнем терминов. В экспериментальной группе более часто появлялись понятия позиций и умения их определять. Учащиеся экспериментальной группы положительно отнеслись к проводимой игре.

Анализируя итоги апробации, можно сделать вывод, что применение разработанной методики обеспечило достижение предметных и метапредметных результатов обучения на более высоком уровне.

Вид игры был подобран в соответствии с поставленными задачами. У учащихся в экспериментальной группе отмечалась повышенная активность и заинтересованность в теме. Решение задания более сложного уровня вызвало меньше затруднений и вопросов.



## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

На основе теоретического материала, изложенного в первой главе, были разработаны шаблоны технологических карт урока с применением игровых технологий. Шаблоны содержат в себе поэтапную разработку игр разных форм.

Для примера внедрения и реализации шаблонов были разработаны технологические карты трех уроков.

Апробация технологических карт уроков с внедренными шаблонами проводилась на базе МБОУ «Лицей №23» г. Озерска в рамках педагогической практики. Результаты апробации показали повышенную заинтересованность учащихся 9-ого класса в изучении темы, а также более качественное изучение понятий, на которые были направлены игры.

Созданный информационно-справочный web-ресурс «Игровые технологии на уроках информатики» должен помочь учителю при подготовке урока с использованием игровой технологии. Сайт содержит все необходимые разделы, облегчающие учителю разработку урока, к таким относятся «Теоретическая база», «Нормативные документы», «Психолого-педагогические особенности», «Методические разработки» и «Методические рекомендации».

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном исследовании была рассмотрена игровая педагогическая технология, ее внедрение в практическую деятельность. В результате можно сделать вывод, что цель исследования была достигнута. Она заключалась в разработке методики применения игровых технологий в обучении информатики.

Все задачи исследования были выполнены и получены следующие результаты:

1. Изучена и проанализирована литература по проблеме применения игровых технологий на уроках.
2. Рассмотрены особенности применения игровых технологий на уроках информатики.
3. Предложены рекомендации по проектированию и проведению урока с применением игровой технологии.
4. Проведена апробация разработанной методики.
5. Разработана программно-методическая поддержка учителям информатики в виде образовательного портала.

В рамках разработанной методики предлагаются шаблоны технологических карт уроков с применением игровой технологии, которые составлены с учетом всех этапов разработки и внедрения дидактических игр.

Апробация данной методики была проведена в МБОУ «Лицей №23» г. Озерска на профильном 9-ом классе. Результаты апробации показали повышение эффективности и результативности уроков информатики с применением игровой технологии.

При разработке урока с применением игровой технологии учитель должен тщательно прорабатывать каждый этап урока и игры, учитывая

требования Основной образовательной программы основного общего образования и Федерального государственного образовательного стандарта, а также функции дидактической игры. Разработка игровой технологии требует от учителя владения творческими умениями.

Гипотеза исследования была подтверждена, и можно утверждать, что обучение информатике в школе будет более эффективным в рамках требований ФГОС общего образования, если 1) использовать игровые технологии; 2) проектирование урока осуществлять на основе специального шаблона технологической карты урока.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асмолов, А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе : от действия к мысли. Система заданий : пособие для учителя [Текст] / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская. — М. : Просвещение, 2010. — 159 с.
2. Борисова, Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов : Уч. пособие [Текст] / Н.В. Борисова, А.М. Князев. – М., 1999.
3. Габрусевич, С.А. От деловой игры к профессиональному творчеству : Учебно-методич. пособие [Текст] / С.А.Габрусевич, Г.А.Зорин. – Минск, 1989.
4. Котова, О.В. Основные подходы к классификации игр [Электронный ресурс] / О.В. Котова. - URL: <http://www.maam.ru/detskijsad/osnovnye-podhody-k-klasifikaci-igr.html> (дата обращения: 15.04.2018).
5. Лихачев, Б.Т. Педагогика. Курс лекций : Учеб. пособие для студентов пед. учебных заведений и слушателей ИПК и ФПК [Текст] / Б.Т. Лихачев. — М. : Юрайт, 1999. — 465 с.
6. Ментс, Морри ван Эффективный тренинг с помощью ролевых игр [Текст] / Морри ван Ментс. – СПб, 2001.
7. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М.Михайленко // Педагогика : традиции и инновации: материалы международной научной конференции (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
8. Немов, Р.С. Общая психология: Учебник для студентов образовательных учреждений сред. проф. образования [Текст] / Р.С. Немов. – М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2003. – 400 с.

9. Обухова, Л. Ф. Возрастная психология : Учебник [Текст] / Л.Ф. Обухова. — М. : Юрайт, 2011. — 460 с.
10. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка : Ок. 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений [Текст] / С.И. Ожегов; Под ред. проф. Л. И. Скворцова. — 28 е изд., перераб. — М. : ООО «Издательство «Мир и Образование»: ООО «Издательство Оникс», 2012. — 1376 с.
11. Оskarева, В.С. Психологические особенности учащихся 6–7 класса [Электронный ресурс] / В.С. Оskarева. - URL: <https://infourok.ru/psihologicheskie-osobennosti-uchaschihsya-klassa-810573.html> (дата обращения: 16.04.2018).
12. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии : Учебное пособие [Текст] / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М. : МПУ, 1996. - 269 с.
13. Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 8.04.2015 г. № 1/15
14. Сапой, А.В. Психологические особенности обучающихся 9-11 классов [Электронный ресурс] / А.В. Сапой. - URL: <http://www.studfiles.ru/preview/1721703/> (дата обращения: 16.04.2018).
15. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
16. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 2005. – 816 с.
17. Селиванов, В.С. Основы общей педагогики : теория и методика воспитания : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / В.С. Селиванов; под ред. В.А. Сластенина. – 5-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2007. – 336 с.

18. Слостенин, В.А. и др. Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений [Текст] / В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – М. : Школа-Пресс, 1997. – 512 с.
19. Смиронова, С.В. Возрастные особенности учеников общего основного образования 5-6 кл, 7-8 кл, 9 кл. [Электронный ресурс] / С.В. Смиронова. - URL: [http://www.gymn2.ru/assets/files/sps\\_osobennost\\_wozrast.pdf](http://www.gymn2.ru/assets/files/sps_osobennost_wozrast.pdf) (дата обращения: 16.04.2018).
20. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования от 17.12.2010 г. №1897
21. Федорова, Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем [Текст] / Л.И. Федорова. – М. : Форум, 2009. – 176 с.
22. Хухлаева, О.В. Возрастные психологические особенности учащихся 5 класса [Электронный ресурс] / О.В. Хухлаева. – URL: <http://5psy.ru/obrazovanie/vozrastnye-psihologicheskie-osobennosti-uchaschihsya-5-klassa.html> (дата обращения: 16.04.2018).
23. Шмаков, С.А. Игра учащихся - феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков. – М., 1994. – 240 с.
24. Щуркова, Н.Е. Классное руководство. Игровые методики [Текст] / Н.Е. Щуркова. – М., 2008. – 224 с.
25. Эльконин, Д.Б. Детская психология: Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / Д. Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. — 4-е изд., стер. — М. : Издательский центр «Академия», 2007. — 384 с.
26. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психологического развития в детском возрасте [Текст] / Д.Б.Эльконин // Вопросы психологии. – 1971. – № 4. – С. 6-20.

## Приложение 1

Технологическая карта урока с применением игровой технологии в  
форме игры - соревнования

**Класс:** 5

**Учитель:** Латышева Лидия Алексеевна

**Дата:** \_\_\_\_\_

### I. Основные сведения

**Тема урока:** Текстовый редактор

**Тип урока:** урок контроля и коррекции знаний, умений и навыков

**Применение образовательной технологии:** игровая,  
здоровьесберегающая

### II. Результативно-целевая основа проектирования урока

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных программ, в том числе по формированию УУД

#### Предметные

Выпускник научится:

1. Знаниям применения текстового редактора для редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках.

Выпускник получит возможность:

Научиться оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста.

#### Метапредметные

Выпускник научится:

1. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

2. Строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы.

3. Владеть информационно-логическими умениями: определять понятия.

4. Владеть общепредметными понятиями «текст», «символ», «абзац», «документ» и др.

5. Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач

Выпускник получит возможность:

1. Научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

Личностные

Выпускник научится:

1. Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.

Выпускник получит возможность:

1. Формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию и интерес к учению.

Требования междисциплинарных программ (Развитие ИКТ-компетентности)

Выпускник научится:

1. Осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора.

Выпускник получит возможность:

1. Создать текстовый документ на русском языке с использованием базовых и дополнительных средств текстовых редакторов.

**Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**



Базовый уровень	Повышенный уровень
<p>Б1. Называет основные понятия темы: текст, текстовая информация, текстовый документ и объекты текстового документа.</p> <p>Б2. Осуществляет форматирование текста по заданным параметрам.</p> <p>Б3. Называет комбинации клавиш для работы в программе MO Word.</p>	<p>П1. Создает текстовый документ, оформленный в соответствии с заданными требованиями, проверенный на ошибки с помощью средств проверки орфографии, с учетом регистра.</p>

### III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов

#### Отбор учебного материала и информационных ресурсов

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Дает определение тексту, текстовой информации и основным объектам текстового документа.	У1. Учебник по информатике за 5 класс Босова Л.Л. §8.1 Текст как форма представления информации, с.55 У2. Учебник по информатике за 5 класс Босова Л.Л. §8.2 Текстовые документы, с.56	1. Презентация 1, слайд 5
Б2. Осуществляет форматирование текста по заданным параметрам.		Файл-заготовка «Форматирование.doc»
Б3. Называет комбинации клавиш для работы в программе MO Word.	У3. Учебник по информатике за 5 класс Босова Л.Л. §8.3 Компьютер-основной инструмент подготовки текстов, с.57	
П1. Создает текстовый документ, оформленный в соответствии с заданными требованиями, проверенный на ошибки с помощью средств проверки орфографии, с учетом регистра.	У4. Учебник по информатике за 5 класс Босова Л.Л. §8. Текстовая информация, с.55	

#### Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:

- 1) интерактивная доска;
- 2) презентация «Игра-путешествие»;
- 3) текстовый документ «Форматирование»;

4) ПК для учащихся (15 шт) с ОС Windows 7 и программой для создания текстовых документов (Microsoft Office Word).

#### **IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии.**

**Вид игры:** Контрольная, групповая, занимающая весь урок

**Форма игры:** Соревнование

**Этап урока:** Занимает весь урок

**Правила игры:**

1. Набирается три группы из 4-5 человек. Для определения состава группы перед началом урока на партах раскладываются номерки (от 1 до 3). В группы объединяются учащиеся с одинаковым номером.

2. Эмблема команды должна быть связана с элементами, функциями и возможностями MS Word. На ее создание отводится 4 минуты.

3. Объяснение игрового задания: «Перед вами карта нашего путешествия, ваша задача как можно быстрее дойти до финиша, кидая кубик и давая правильные ответы на вопросы, которые вам будут задаваться. Если вы ответили не правильно, то возвращаетесь на старт. Номерки, выданные в начале, и будут определять очередность хождения команд». На игровое задание выделяется 15 минут.

4. Объяснение игрового, индивидуального задания: «Пока я подсчитываю ваши баллы за первую часть путешествия, вам предстоит выполнить индивидуальные задания. В документе "Форматирование", который находится на рабочем столе ваших компьютеров, находится стихотворение и задание по форматированию данного текста. Вам необходимо выполнить задание, за правильное выполнение каждый из вас принесет по 1 баллу в копилку вашей команды. Выполнив задание, поднимите руку и я подойду к вам, его проверить». На выполнение индивидуальных заданий отводится 15 минут.

5. Оценка «5» выставляется двум командам: команде, которая первая пришла до финиша и команде, заработавшей большее количество баллов. Оценка «4» выставляется по желанию команд, занявших второе место.

6. Объяснение рефлексии: «Возвращаясь назад, вы проплываете через такой необычный океан. В нем четыре острова - остров скуки, остров радости, остров понимания, остров непонимания. Сейчас каждый из вас будет подходить ко мне, брать стикер и клеить его на островок с его настроением, которое осталось у него после нашего урока. Отвечайте честно. Вы можете также использовать несколько стикеров».

**Средства игры:** карточки с номерами; игровое программное средство «Презентация "Текстовый редактор. Игра - путешествие"»; игровое программное средство «Текстовый документ "Форматирование"».

## V. Описание этапов и учебных ситуаций

### Этапы урока

1. Организационный момент. 2 мин
2. Мотивация учебной деятельности школьников. 7 мин
3. Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений. 15 мин
4. Физ. минутка. 2 мин
5. Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений. 15 мин
6. Подведение итогов. Рефлексия. 4 мин

Этап 1. Организационный момент. Необходимое время 2 мин.

#### Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2. Мотивация учебной деятельности школьников. Необходимое время 2 мин.

### Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Рассказывает о предстоящей игре. Озвучивает название, цели и задачи игры. Объясняет основные правила. Делит на группы.	Внимательно слушают учителя, анализируют информацию о целях и задачах игры.	Личностные: 1. Формирование выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению.

### Учебная ситуация 2.2

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Организовывает выполнение первого задания в группе, которым является придумывание названия и эмблемы своей группы. Указывает время на выполнение задания.	Слушают правила составления эмблемы для своей команды. Задают вопросы. Учитывая мнения друг друга, озвучивая собственное мнение, составляют эмблему команды.	Личностные: 1. Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.
Сообщает об окончании времени. Организовывает знакомство с командами, крепит эмблемы команд на доску.	Применяя навыки выступления на публику, командир команды представляет свою эмблему.	

Этап 3. Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений. 15 мин

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Объясняет правила игры. «Перед вами карта нашего путешествия, ваша задача как можно быстрее дойти до финиша, кидая кубик и давая правильные ответы на вопросы, которые вам будут задаваться. Если вы ответили не правильно, то возвращаетесь на старт. Номерки, выданные в начале,	Уважая своих одноклассников, не мешают им отвечать. В свой ход кидают кубик и отвечают на вопросы. Стараются сдерживать эмоции в случае неудач.	Личностные: 1. Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Метапредметные: 1. Строить логическое

<p>и будут определять очередность хождения команд. Первая команда начинает».</p> <p>Проводит игру, задавая вопросы, отмечая полученные баллы.</p>		<p>рассуждение, умозаключение и делать выводы.</p> <p>2. Владеть информационно-логическими умениями: определять понятия.</p> <p>3. Владеть общепредметными понятиями «текст», «символ», «абзац», «документ» и др.</p> <p>Предметные:</p> <p>1. Знание применения текстового редактора для редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках.</p>
---	--	---

Этап 4. Физ.минутка. Необходимое время 2 мин.

#### Учебная ситуация 4.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Просит учащихся встать и проводит физкультминутку, которая включает в себя упражнения для глаз и основные упражнения для разминки всего тела. После просит учащихся сесть за свои парты.</p>	<p>Выполняют указания учителя.</p>	

Этап 5. Выявление знаний, умений и навыков, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений. 15 мин

#### Учебная ситуация 5.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Объясняет правила индивидуального задания, баллы за которое будут добавляться всей команде.</p> <p>«В документе "Форматирование", который находится на рабочем столе ваших компьютеров,</p>	<p>Слушают правила нового задания, анализируют их. Задают вопросы при возникновении.</p> <p>Самостоятельно планируя собственную деятельность, приступают к заданию. Для получения балла</p>	<p>Метапредметные:</p> <p>1. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и</p>

<p>находится стихотворение и задание по форматированию данного текста. Вам необходимо выполнить задание, за правильное выполнение каждый из вас принесет по 1 баллу в копилку вашей команды. Выполнив задание, поднимите руку, и я подойду к вам, его проверить». Дает команду приступить к работе.</p> <p>Контролирует дисциплину и тайминг. По окончании времени просит пересесть обратно за парты.</p>	<p>контролируют правильность выполнения задания, корректируют свои действия, меняют способ работы.</p>	<p>познавательной деятельности.</p> <p>2. Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач</p> <p>Предметные:</p> <p>1. Научиться оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста.</p> <p>ИКТ-компетентность:</p> <p>1. Осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора.</p>
---	--	---

Этап 6. Подведение итогов. Рефлексия. Необходимое время 4 мин.

### Учебная ситуация 6.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Подводит итоги игры, напоминая о целях и задачах, озвученных в начале.</p> <p>Оглашает результаты и оценки.</p>	<p>Слушают учителя.</p>	
<p>Завершает игру рефлексией "Островки". По очереди вызывает ребят для осуществления оценки своего настроения.</p>	<p>Выходят к доске для осуществления рефлексии.</p>	<p>Метапредметные:</p> <p>1. Научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.</p>

Технологическая карта урока с применением игровой технологии в  
форме игры с предметами, занимающей часть урока

**Класс:** 9

**Учитель:** \_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

### **I. Основные сведения**

**Тема урока:** Игровые стратегии

**Тип урока:** изучение нового материала

**Применение образовательной технологии:** игровая

**Есть ли необходимость на этом уроке учесть особенности класса  
или отдельных учащихся?**

Профильный класс, сдающий ОГЭ

### **II. Результативно-целевая основа проектирования урока**

Цель урока: обеспечить достижение представленных ниже  
требований учебной программы по изучаемой теме и междисциплинарных  
программ, в том числе по формированию УУД

#### Предметные

Выпускник научится:

1. Давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия.
2. Умению анализировать формальные описания реальных объектов и процессов.
3. Выполнять решение игр с помощью неполного дерева перебора и с помощью таблицы.

Выпускник получит возможность:

1. Решать учебную задачу на поиск выигрышной стратегии, теорию игр.

#### Личностные

Выпускник научится:

1. Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.

Выпускник получит возможность:

1. Формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию и интерес к учению.

### Метапредметные

Выпускник научится:

1. Владеть информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение «читать» таблицы, деревья и т.д.

2. Умению самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

3. Владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение и делать выводы.

Выпускник получит возможность:

1. Научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

2. Уметь создавать, применять и преобразовывать символы и схемы для решения учебных и познавательных задач.

### **Результаты освоения темы урока в форме действий, подлежащих освоению обучающимися**

Базовый уровень	Повышенный уровень
Б1. Называет и объясняет основные понятия игровой стратегии (выигрышная и проигрышная позиция, неполное дерево перебора, стратегия и т.д.). Б2. Строит неполное дерево перебора. Б3. Заполняет таблицу решения игры.	П1. Решает часть задачи С3 из ЕГЭ.

### **III. Отбор учебного материала и информационных ресурсов**

Характеристика деятельности учащихся	Учебный материал (параграфы учебника, дополнительный материал)	ЭОРы
Б1. Называет и объясняет	У1. Учебник по	1. Презентация 1



основные понятия игровой стратегии (выигрышная и проигрышная позиция, неполное дерево перебора, стратегия и т.д.).	информатике за 9 класс Поляков К.Ю. §18 Игровые стратегии	
Б2. Строит неполное дерево перебора.	У2. Учебник по информатике за 9 класс Поляков К.Ю. §18 Игровые стратегии. Неполное дерево перебора, с.143	
Б3. Заполняет таблицу решения игры.	У3. Учебник по информатике за 9 класс Поляков К.Ю. §18 Игровые стратегии. Решение без дерева, с.144	
П1. Решает часть задачи С3 из ЕГЭ.	У4. Учебник по информатике за 9 класс Поляков К.Ю. §18 Игровые стратегии. С.146	

#### **Перечень средств ИКТ, используемых на уроке:**

- 1) интерактивная доска;
- 2) презентация «Игровые стратегии»;
- 3) текстовый документ «Задача С3»;
- 4) ПК для учащихся (15 шт) с ОС Windows 7 и программой для создания текстовых документов (Microsoft Office Word).

#### **IV. Описание особенностей применяемой игровой технологии.**

**Вид игры:** Продуктивная, информационная, занимающая часть урока.

**Форма игры:** Игра с предметами.

**Этап урока:** Изучение нового материала.

**Правила игры:**

1. Парная форма работы. Учащиеся становятся парой вместе со своим соседом.
2. В качестве предметов выбирается самый распространенный - ручка или карандаш.

3. На выполнение одной партии с фиксированным количеством предметов выделяется 3 минуты, в это время включается время на обсуждение результата внутри пары.

4. Игровой вопрос: «Какой игрок и на каком ходу побеждает? Всегда ли он будет побеждать на данном ходу?»

5. Объяснение игрового задания «На пару достаем 4 предмета. Мы можем убрать или одну палочку или две. Побеждает тот игрок, который заберет последнюю палочку, не забываем, что мы говорим о безошибочной игре». Аналогичное условие для трех предметов.

6. Объяснение рефлексии: «Сейчас я выдам листочки, на которых отображена шкала вашего настроения на сегодняшнем уроке. Подписывать листочки не надо. Для меня важен результат. Вам необходимо по каждому пункту оценить себя по шкале от 0 до 2, далее просуммировать ваши оценки. Далее вам надо выбрать 2 фразы из предложенных и дополнить их, опираясь на изученный материал».

7. Система оценивания не предусматривается.

**Средства игры:** предметы (ручки, карандаши).

## V. Описание этапов и учебных ситуаций

### Этапы урока:

1. Организационный момент. 2 мин.
2. Мотивация учебной деятельности школьников. 2 мин.
3. Изучение нового материала. 22 мин.
4. Первичное закрепление нового материала. 15 мин.
5. Подведение итогов. Рефлексия. 4 мин.

Этап 1. Организационный момент. Необходимое время 2 мин.

#### Учебная ситуация 1.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Приветствует учащихся. Отмечает отсутствующих.	Приветствуют учителя. Вызываются, когда слышат свою фамилию.	

Этап 2. Мотивация учебной деятельности школьников. Необходимое время 2 мин.

### Учебная ситуация 2.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Начинает подведение к теме с вопросов, касающихся темы «Игровые модели». Далее говорит о задачах теории игр. Формулирует тему и план урока.	Отвечают на вопросы учителя.  Слушают план урока.	Личностные: 1) формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию и интерес к учению.

Этап 3. Изучение нового материала. Необходимое время 22 мин.

### Учебная ситуация 3.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Объясняет новую тему, сопровождая ее показом слайд-презентации. Дает определение «стратегии».	Смотря информацию на слайде, анализируют ее. Записывают определение.	Предметные: 1) давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия.

### Учебная ситуация 3.2

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
Предлагает поиграть в игру с предметами. Объясняет правила игры, ее необходимость и значимость. Суть игры заключается в определении выигрышной и проигрышной позиции при разном количестве предметов. Сообщает время на игру, распределяет по парам. Дает указание подготовить четыре одинаковых предмета. Во время выполнения игрового задания контролирует дисциплину и тайминг. После игры организует	Слушают условия игры, задают вопросы. Развивая свои коммуникативные навыки и взаимодействуя друг с другом, учащиеся играют в игру. Анализируют свои ходы, пробуют разные варианты игры. Рассказывают учителю о своих исходах игры. Выдвигают предположение, кто всегда побеждает в игре. Записывают определения.	Личностные: 1) коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Метапредметные: 1) умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; 2) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение и делать выводы.

обсуждение итогов. Тем самым подводит к новым определениям. Дает определения выигрышной и проигрышной позиции, обращаясь к результатам игры.		Предметные: 1) давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия.
--	--	--

### Учебная ситуация 3.3

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
«Мы будем изучать игры с полной информацией». Дает определение. Обсуждает с учащимися перечень игр. «Как вы считаете, относится ли к играм с полной информацией игры “Крестики-нолики”, “шахматы”, “карточные игры”, “морской бой”».	Выдвигают предположение, относится ли игра к играм с полной информацией. Обосновывают свой ответ.	Личностные: 1) коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Предметные: 1) давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия.

### Учебная ситуация 3.4

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
«Одна из простых игр, где можно перебрать все варианты, - это игра с камнями». Повторяет правила. Предлагает сыграть в данную игру на 6 предметах в парах. После игры узнает, кто в паре выиграл и на каком ходу. Просит построить дерево перебора, перед этим показывает пример его выполнения для первого шага. После построения дерева спрашивает, удобно ли оно, наглядно. Подводит итоги игры, напоминает ее цель и формулирует результат. Далее говорит о неполном дереве перебора. И вместе	Играют в игру, анализируют свои ходы, строят стратегию, пробуют разные варианты игровой стратегии. Обсуждают ее со своим напарником. Рассказывают учителю о своих результатах и делают предположение о выигрышной стратегии. Строят полное дерево перебора по показанному примеру. Анализируя полученные исходы игры по дереву и полученные результаты игры, выдвигают предположение о выигрышной стратегии. Вместе с учителем строят неполное дерево игры. Анализируя дерево,	Личностные: 1) коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности. Метапредметные: 1) владеть информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение «читать» таблицы, деревья и т.д.; 2) умение самостоятельно планировать пути достижения цели, осознанно выбирать наиболее эффективные

<p>с учащимися строит неполное дерево перебора, показывающее выигрышную позицию при <math>S=6</math>. Спрашивает, какой будут позиции <math>S=2</math> и <math>S=3</math>.</p>	<p>отвечают на вопросы о позиции <math>S=2</math> и <math>S=3</math>.</p>	<p>способы решения учебных и познавательных задач; 3) владение информационно-логическими умениями: строить логическое рассуждение и делать выводы. Предметные: 1) давать определение основным изучаемым понятиям: теория игр, выигрышная и проигрышная позиция, стратегия; 2) умение анализировать формальные описания реальных объектов и процессов. 3) выполнять решение игр с помощью неполного дерева перебора и с помощью таблицы.</p>
--	---	---

### Учебная ситуация 3.5

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Рассказывает об определении позиции при помощи таблицы. Просит записать две фразы, с помощью которых определяется, какой является позиция. Объясняет построение таблицы.</p>	<p>Записывают правила. Вместе с учителем строят таблицу, заполняют ее. Задают вопросы по ходу разбора таблицы.</p>	<p>Метапредметные: 1) уметь создавать, применять и преобразовывать символы и схемы для решения учебных и познавательных задач. Предметные: 1) умение анализировать формальные описания реальных объектов и процессов.</p>

Этап 4. Первичное закрепление нового материала. Необходимое время 15 мин.

### Учебная ситуация 4.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>«Построение данной таблицы необходимо для выполнения заданий в задаче»</p>	<p>Решают задачу вместе с учителем.</p>	<p>Личностные: 1) коммуникативная компетентность в</p>

<p>С3 ЕГЭ». Выдает условие задачи, которую после вместе решают.</p>		<p>общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности.          Метапредметные:          1) уметь создавать, применять и преобразовывать символы и схемы для решения учебных и познавательных задач.          Предметные:          1) умение анализировать формальные описания реальных объектов и процессов;          2) выполнять решение игр с помощью неполного дерева перебора и с помощью таблицы;          3) решать учебную задачу на поиск выигрышной стратегии, теорию игр.</p>
---	--	---

Этап 5. Подведение итогов. Рефлексия. Необходимое время 4 мин.

Учебная ситуация 5.1

Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Планируемые результаты
<p>Подводит итоги урока, напоминая о целях, озвученных в начале, которые им удалось достичь.</p>	<p>Слушают учителя. Анализируют свою деятельность с достигнутыми результатами.</p>	
<p>Выдает домашнее задание.</p>	<p>Записывают домашнее задание.</p>	
<p>Организует рефлексию "Шкала настроения".</p>	<p>Заполняют шкалу и дописывают фразы.</p>	<p>Метапредметные:          1) научиться осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.</p>