Русаков Костянтин,
Національний університет "Чернігівський колегіум" імені Т. Г. Шевченка
Україна
наук. керівник: к.п.н., доц. Матвійчук Л.А.

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ В ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ З КУРСУ ІНФОРМАТИКИ

Гра є привабливим заняттям як для більшості учнів, так і для багатьох дорослих. В наші часи, використання ігор в навчальному процесі стає все більш популярним. Ігри у навчальному процесі передбачають використання ігрових підходів і механізмів з метою збільшення залучення та підтримки бажаних дій учнів у різних неігрових контекстах. Вчителі давно намагаються застосовувати привабливість ігор та їх мотиваційний потенціал у навчанні у формі дидактичних ігор.

Метою публікації є проаналізувати на теоретичному рівні сутність дидактичних ігор та їх використання в навчальному процесі шкільного курсу інформатики.

Дидактичні ігри ретельно вивчаються як вітчизняними педагогами так і спеціалістами за кордоном. Зокрема, Стахів М. О. та Боднар Ю. С. розглядали дидактичну гру як засіб формування професійної компетентності, Бескорса О. С. та Павлович Г. Ю. вивчали використання ігор для формування іншомовної комунікативної компетентності, дослідження використання цього методу на уроках інформатики було здійснено зокрема Шевчук О. В. Серед закордонних спеціалістів, що вивчали цей ігровий метод, можна виділити Ванкуса П. та його дослідження використання дидактичної гри при навчанні математики. За Г. Селевком, гра — «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою». І. Підласий пояснює пізнавальну гру як «спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких учням пропонується знайти вихід».

Гра – це складне та багатогранне явище. П. Ванкус трактує, що під грою розуміють спонтанну діяльність, метою якої є сама гра, і вона свідомо не переслідує інші цілі (на противагу, наприклад, такому явищу як робота).

О. С. Бескорс та Г. Ю. Павлович висвітлює гру, яка має важливу роль в процесі навчання інформатики. По перше, вона є одним з провідних видів діяльності дітей. Тому це один з найефективніших методів включення учнів у навчальний процес. По друге, гра забезпечує прагнення учнів до сприйняття нового матеріалу, опанування новими знаннями та уміннями шляхом здійснення рухової активності, а також сприяє самореалізації учня в процесі формування інформаційної компетентності. О. В. Шевчук, вбачав найбільш дієвими для формування внутрішньої мотивації учнів до вивчення інформатики, є дидактичні ігри.

Специфіка дидактичної гри полягає в її стійкій структурі. Виділяють наступні структурні компоненти дидактичної гри:

- ігрове середовище;
- цілі;
- власне ігровий процес;
- оцінка ігрової діяльності.

Під ігровим середовищем слід розуміти матеріальне оснащення: необхідні засоби та обладнання. Однозначно, найважливішою частиною ігрового середовища є учні та вчителі які беруть активну участь у грі. У кожну гру учні привносять свої очікування, досвід і ставлення до предмету, а також свої знання та вміння. Вчитель, як правило, виконує контрольну та організаційну функцію. Завдання вчителя – забезпечити безперебійний та успішний перебіг гри. П. Ванкус вбачає, що добре облаштоване середовище має мотивувати учнів, спонукати їх до активної участі в грі та досягнення її цілей. Завдання дидактичної гри визначаються навчальною метою, якої ми хочемо досягти завдяки гри. На основі поставленої мети, вчитель обирає відповідний вид і форму, інструменти дидактичної гри. Також, П.

Ванкус зазначає, що використання гри як методу навчання має сенс лише тоді, коли це дозволяє досягти визначених освітніх цілей. Сутність ігрового процесу визначається виконанням дидактичної гри через активну діяльність учнів та вчителя. Необхідно, щоб ця діяльність була цікавою для учнів і мотивувала їх до активності. Вона повинна відповідати їхньому віку та здібностям і поважати їхні потреби та спрямована на досягненні реалізації навчальних завдань. В цьому компоненті також можна виділити кілька окремих складових: правила гри та ігрові дії.

Правила гри гарантують, що робота веде до досягнення мети гри. Вони визначають характер і форму діяльності учнів, організовують їх діяльність. Другим істотним компонентом ігрового процесу є ігрові дії, які виходять з правил гри, сприяють пізнавальній активності учнів, дають їм можливість проявити свої здібності, застосувати наявні знання та навички для досягнення цілей або виявити ті прогалини, які унеможливлюють досягнення максимального результату з метою подальшої корекції цих прогалин.

Останнім компонентом дидактичної гри є підсумкове оцінювання, яке передбачає перевірку досягнення навчальної мети. Важливим важелем, якого є винагородити учнів та мотивувати їх до інших видів діяльності.

Як приклад дидактичної гри розглянемо гру “Лабіринт”, яку О. В. Шевчук наводить у своїй статті 2008 року. Гра реалізована в електронному варіанті, тому середовищем гри має виступити класна кімната обладнана необхідною кількістю комп’ютерів. Цілями гри є вивчення етапів історії обчислювальної техніки, а також набуття вмінь використання клавіш керування курсором та клавіші введення. Гру можна використовувати як під час вивчення теми “Поняття про сучасні засоби зберігання та опрацювання інформації”, як пропонує Шевчук, або для теми “Основи роботи з комп’ютером” в 5-му класі для ознайомлення з пристроями введення (клавіатурою).

Ігровий процес полягає в наступному. Учні займають робочі місця та завантажують (або запускають заздалегідь завантажену) гру. Ігровий світ являє собою лабіринт, що веде до віртуального музею історії обчислювальної техніки. Гра поділена на рівні, кожен з яких представлений одним з етапів історії, які перемішані у часі. Завдання учня полягає у встановленні правильного етапу історії керуючись підказками на екрані, якими можуть виступати видатні люди, країна, визначні події, або відкриття пов’язані з цим періодом. Серед зображень-підказок, учні натискають на ті, які визначають даний етап. При обранні неправильного етапу історії, один з експонатів музею “згоряє”. В цьому полягають правила гри. Ігрові дії відбуваються за допомогою клавіш ←, ↑, →, ↓ на клавіатурі, за допомогою яких учні пересуваються лабіринтом. Вибір підтверджується натисненням клавіші ENTER. О. В. Шевчук пояснює, що оцінювання відбувається на основі кількості відкритих експонатів.

Отже, гра може стати ефективним елементом навчального процесу не тільки курсу інформатики, адже з однієї сторони вона є привабливим заняттям для учнів, а з іншого — сприяє прагненню учнів до новизни, самореалізації учня, розвитку інформаційної компетентності. Одним з різновидів ігрових методів, які використовуються у навчальному процесі є дидактичні ігри. Структура дидактичної гри містить у собі такі компоненти як ігрове середовище, під яким розуміють необхідне обладнання для проведення гри, а також її учасників; ігрові цілі, що визначаються навчальною метою, якої ми хочемо досягти за допомогою гри, прикладом такої цілі може бути формування навичок роботи з пристроями введення/виведення; ігровий процес, який розкривається у правилах гри та діях що виконуються вчителем та учнями; підсумковим оцінюванням, яке передбачає перевірку досягнення навчальної мети. Тому, так важливо застосовувати в навчальному процесі ігрову форму, яка виховує, соціалізує, розвиваю таланти, тощо.