

Новиков Максим Юрьевич
Учитель информатики и ИКТ
МАОУ СОШ №145 с углубленным изучением отдельных предметов

Интерактивный игровой комплекс «Своя игра»
в образовательном процессе

Развитие системы образования, всестороннее внедрение современных информационно коммуникационных технологий в повседневную жизнь и во все сферы отраслей накладывает отпечаток на методику преподавания. Статья посвящена интерактивному комплексу «Своя игра» и игровой форме проведения урока.

Новые образовательные стандарты нацелены не на передачу знаний в рамках отдельных предметных областей, а на формирование у обучающихся способностей к самостоятельному поиску и адекватной обработке всей поступающей информации извне. Современная реальность такова, что информационные потоки все больше охватывают и объединяют все сферы человеческой деятельности, заставляя изменяться и подстраиваться «аналоговое» мышление большинства людей под «цифровую» форму.

Ранее, каждый знал выражение «кто владеет информацией – тот владеет миром». Теперь, когда практически каждый имеет относительно свободный, быстрый и легкий доступ к большому количеству информации, наступает время для обновления известной фразы. Очевидно, что важно не столько иметь доступ к информации, сколько уметь выделить важное, понять суть и применить полученные сведения на практике.

Кроме изменений в восприятии и отношении к информации, ИКТ все прочнее входят в образовательный процесс: используются как для повышения наглядности и интерактивности занятий, построения систем мониторинга и тестирования обучающихся, так и для автоматизации управления образовательной организацией. Остановившись на мотивационном аспекте, заметим, что ИКТ бросают вызов и, как правило, неплохо справляются с решением проблемы низкого уровня заинтересованности обучающихся к изучаемым предметам. Ежегодно появляются новые программные и аппаратные средства повышения наглядности представления материала: обновление программного обеспечения для создания презентаций, разработка новых интерактивных досок, внедрение электронных учебников с мультимедийным содержанием и многое другое.

Появляются программные продукты, обучение по которым строится в виде игры, что способствует повышению мотивации. Игровая форма проведения занятия стимулирует инициативу и творческое мышление, направлена на формирование умений совместно действовать (особенно в кооперативных играх). Кроме того, игра позволяет выйти за рамки определенного учебного предмета, побуждая учащихся приобретению знаний в смежных областях и

практической деятельности. Интеллектуальные игры создают предпосылки для формирования у обучаемых всевозможных стратегий решения задач и структуры знаний, которые могут быть успешно применены в различных областях.

В основном, игровой метод используется для подведения итогов по главе и закрепления материала или при разборе какой-либо легкой темы, чтобы тем самым получить новые знания.

В 2014 году обучающиеся МАОУ СОШ №145 города Екатеринбурга под руководством учителя информатики и ИКТ занимались задачей повышения интерактивности занятий и предложили разработать программно-аппаратный комплекс. Наибольший интерес вызывала игровая технология обучения с применением ИКТ. В качестве отправной точки конструирования комплекса был сделан выбор среди существующих концепций интеллектуальных игр. В основу компьютерного приложения была положена известная телевизионная интеллектуальная игра «Своя игра».

Коды и коты	100	200	300	400	500
Сети и Интернет	100	200	300	400	500
Устройство ребуса	100	200	300	400	500
Звук	100	200	300	400	500
Алгоритмы и программы	100	200	300	400	500



Рисунок 1 - Интерфейс компьютерной программы "Своя игра"

Для повышения мотивации обучающихся было принято решение о создании интерактивных пультов управления для каждого участника игры. Их использование придает дополнительный интерес и в полной мере реализует соревновательный элемент игры. Сборка пультов из простых и недорогих комплектующих обеспечила разработанный программно-аппаратный комплекс доступной ценой при запуске в массовое производство.



Рисунок 2 - Пульты управления

Отметим ряд преимуществ данного комплекса перед другими технологиями:

– используется один из самых эффективных методов обучения по меркам педагогики – игровой;

- программа может использоваться преподавателями разных предметных областей, благодаря легкому пополнению базы данных с вопросами;
- широкая сфера применения комплекса: для закрепления пройденного материала; для разбора какой-либо несложной темы, которую можно понять в процессе игры; для внеурочных занятий;
- проведение урока с использованием данного продукта может быть без проектора и доски;
- в процессе игры все ученики принимают участие и взаимодействуют друг с другом.

Результатами применения интерактивного программно-аппаратного комплекса стали: повышение заинтересованности и активности, формирование командной работы, развитие личностных и лидерских качеств обучающихся.

Так как правила интеллектуального соревнования «Своя игра» предполагают соревновательный элемент в скорости и правильности решения задания, обучающиеся нередко допускают ошибки, торопясь опередить соперников быстротой реакции. Помимо интуитивного мышления развиваются навыки осмысленного поиска оптимального подхода к решению задачи с обязательной самопроверкой перед формулировкой ответа.

Учитель в ходе использования данного продукта выступает для обучающихся в роли ведущего игры: сопровождает и контролирует процесс игры. Однако, именно участниками определяется ход игрового процесса через их самостоятельный выбор темы и сложности вопроса. Происходит развитие у обучающихся стратегического мышления.

Благодаря достаточно простому составлению базы данных с заданиями, комплексом может с легкостью пользоваться учитель любой предметной области, к тому же, наличие проектора и экрана в кабинете не обязательно: можно использовать обычный монитор компьютера.

Проект был представлен в Екатеринбурге на городском конкурсе «Образование XXI века» и занял первое место в номинации «Гражданские образовательные инициативы». Учащиеся представили разработанный комплекс и стали лауреатами очного Всероссийского конкурса «Юность, наука, культура» в городе Москва.

Эффективность, необычность и удобное применение игровой формы проведения урока через программно-аппаратный комплекс «Своя игра» подтверждается высокой оценкой качества продукта как от учителей, так и от обучающихся в образовательной организации.