

*Абрамов М.В., студент 4 курсу спеціальності 014 «Середня освіта (інформатика)»,
Черненко В.П., канд. фіз.-мат. наук,
доцент кафедри інформатики та вищої математики
Кременчуцький національний університет
імені Михайла Остроградського*

ФОРМУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Зараз центром навчального процесу вважається учень як особистість. Тому основним завданням педагога вважається правильно вибрати форми і способи організації пізнавальної діяльності учнів. У початковій школі потрібно закласти в дітей основні вміння інформаційної культури, витоку комп'ютерної грамотності, гарантувати розвиток в навчанні.

Найстаршим засобом навчання дітей вважається гра. Гра – напевно природна форма навчання для дітей, частина їхнього життєвого досвіду [1]. Процес інформатизації суспільства стає все найбільш динамічним. Щоб на уроках інформатики учень діяв активно і старанно, вчителі шукають новітні дієві способи вивчення і ці методичні прийоми, які активізували б розумову активність учнів, підстобували б їх до самостійного набуття знань. Впровадження ігрових технологій активізує учнів до роботи, збільшує мотиваційну сферу навчальної діловитості, орієнтується поблизу причин: Було встановлено, що дослідження навчально-ігрових планів вважається важким процесом, котрий доводить і ініціює розумову активність учнів [2].

Переваги ігрових технологій в тому, що їх впровадження допомагає скинути психологічні бар'єри у взаємодії учнів з комп'ютером, створити умови для самовираження дитини, удосконалювати потреби у творчій діяльності, збільшувати мотивування до навчання. В ігровій діяльності вчитель надихає учня до розмови, звертає власні прагнення на створення атмосфери довіри і взаєморозуміння; сприяє самовираженню. Ігрова форма занять формується за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що дозволяють активізувати пізнавальну активність учнів.

Гра здатна стати тим хорошим інструментом, який сукупно гарантує: успішність творчого розвитку учня; формування соціалізації молодшого школяра; зберігання та поліпшення його високоморального, психічного і фізіологічного здоров'я [3].

Зараз в системі загального виховання людини інформатика розглядається як важлива складова, яка відіграє значущу роль у вирішенні однієї з пріоритетних завдань виховання – формування пізнавальної активності, формування цілісного світогляду, системно-інформаційної картини світу, навчальних та комунікативних умінь і основних психічних властивостей учнів.

Важливе завдання в курсі інформатики вважається вивчення дітьми правильної предметної термінології. Наприклад, Gcompris – комплекс завдань, які зрозумілі дітям від 3 до 10 років. Їх опанування навчить обходитися з клавіатурою і мишкою, читати, малювати, в цікавій формі пояснить бази природних наук і запропонує деякі відомі ігри. На рис. 1 подано інтерфейс доступних елементів щодо створення ігор.



Рис.1. Приклад використання програмного пакету Gcompris

Під час планування гри дидактична «мішень» перетворюється в ігрове завдання. Навчальна активність підкорюється правилам гри, тренувальний матеріал використовують як засіб для гри, тобто в навчальну активність вводять елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в гру, а вдаль виконання пов'язують з ігровим результатом.

1. Прутченков О. С. Можливості ігрових технологій: поняття і терміни / О. С. Прутченков // Педагогіка. – 1999. – № 3. – С. 121–126.

2. Усманова С. Х. Застосування ігрових технологій в різних етапах уроку інформатики [Електронний ресурс] // Інтернет образование. – 2008 –. № 2. Режим доступа: openclass.io/2/igrovue.

3. Шайхетдинова Л. Р. Ігрові технології як головний чинник пізнавальної діяльності учнів [Електронний ресурс] // ІД «Перше вересня» / фестиваль педагогічних ідей «Відкритий урок». Режим доступа: festival.1september/articles/522077.