**Игра как метод обучения на уроках информатики**

Современное информационное общество ставит перед школой задачу подготовки учащихся, способных  ориентироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем, самостоятельно критически мыслить, видеть возникающие проблемы и искать пути рационального их решения, используя современные технологии.

Ученики должны чётко осознавать, где и каким образом приобретаемые ими знания могут быть применены, быть способными творчески мыслить,   уметь работать сообща в различных областях, в различных ситуациях, предотвращая или умело выходя из любых конфликтных ситуаций, самостоятельно работать над развитием интеллекта, культурного уровня.

С этой задачей помогают справиться личностно ориентированные технологии.  Среди приоритетных технологий выделяют  игровые технологии,  метод проектов,  дифференцированный подход в обучении, тестовые технологии, информационные технологии.

 Игра является  самым древним приёмом обучения. Игровые формы обучения на уроке - эффективная организация взаимодействия педагога и учащихся, продуктивная форма их обучения с элементами соревнования, неподдельного интереса. Игра - творчество, игра - труд. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. В игре происходит усвоение учеником отдельных знаний, умений, навыков, вырабатываются личностные качества.

  Обучение с использованием  игровых методик стимулирует интерес к предмету не только учащихся младших классов, но и учеников старшего звена. В нашем лицее традиционно широко используют игровые технологии на уроках информатики. Например, при изучении темы «Символьные величины» в 9 классе используются следующие игры.

 Игра 1. **«Соедини слова».** Цель игры: сформировать навыки использования операции конкатенации, научиться создавать посредством конкатенации фразы, развить логическое мышление и сообразительность.

 Два ученика выполняют роль символьных величин C$ и D$.  Каждый имеет табличку с текстом. На одном, например C$ = ”9” , D$ = “Б  КЛАСС”. На доске записывается C$+D$.  Ученики встают в данной последовательности. Получается «9Б КЛАСС». На доске делается соответствующая запись. Ученики меняются местами D$+C$, результат другой «Б КЛАСС9». Делается вывод о порядке расположения переменных.

Игра усложняется, добавляются еще два ученика. Им присваиваются переменные E$ и F$. Например, E$ =”ИЗУЧАЕТ”, F$ = “ИНФОРМАТИКУ”. Учащиеся составляют разные фразы с использованием табличек.

Игра 2. **«Подсчитай количество символов».** Цель игры: сформировать навыки использования функции LEN, привить ученикам организованность и внимательность.

Выходят несколько учеников с карточками, на каждой из которых изображен символ. Ведущий выполняет роль функции LEN. Он пересчитывает всех учеников с карточками, результат записывается на доске. Далее учителем предлагаются различные фразы из предложенных символов. Ученики подсчитывают количество символов и ведущий записывает данные на доске.

Например, исходная фраза – «Сегодня урок информатики», результат – 24.

 В заключении хочется отметить, что игровые технологии позволяют лучше усвоить новый материал, помогают отработать определенные навыки и умения,  являются средством контроля за уровнем усвоения материала и в сочетании с современными информационными технологиями могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед образовательным учреждением задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности.

Условно можно выделить *по виду деятельности* учащихся: 

* Игры-беседы (игры-диалоги)
* Игры-поручения
* Игры-путешествия
* Игры «на преодоление этапов»
* Игры-загадки
* Игры-предположения