## **Т.Л. Шевлякова, МАОУ «Лицей №6», гор.Тамбов**

## **Учимся играя.**

Доминирующим видом деятельности ребенка в первые годы обучения является игра. Но, несмотря на то, что с возрастом она утрачивает свои позиции, и в средних, и старших классах игра может сохранить свое влияние как средство стимулирования интереса к учению. Я предлагаю на уроках информатики при решении задач применять дидактические игры (развивающие и логические) с сюжетно-ролевой направленностью.

По возможности, каждый урок должен содержать либо игровой момент, либо вообще построен в виде игры. Замечателен факт, что собственно «игры» на уроке может и не быть. Но сказанное учителем в сознании ребенка превращает этот урок в игру. Даже если урок самый обычный: решение задач, обсуждение нового материала, дети не решают задачу, а играют в «решение задачи», не обсуждают новый материал, а играют в «обсуждение нового материала».

Например, игра "Разведчики". Данная самостоятельная работа проводится в ходе изучения темы "Кодирование информации" в 6 классе. (В нашем лицее информатику изучают с 3 класса). Ученикам предлагается поработать разведчиками и расшифровать сообщение. Вот пример одного из вариантов.

*Расшифруй сообщение. Для этого выполни по порядку пять заданий. В каждом задании зашифровано одно слово. Если все задания ты выполнишь правильно и в нужном порядке, то узнаешь, что написано в шифровке.*

1. Выбери лишний символ.

Б, В, К, Я, М, Н

1. Код буквы «Д» в таблице кодов – 132. Какое слово можно записать данной последовательностью кодов:

147 134 133

1. Поставь над каждой цифрой буквы пропущенного слова.

После дождя на улице – 1, 2, 3, 4

Волчок – 5, 1, 4

Катался на печи – 6, 7, 6, 1, 8

А теперь прочитай слово – 2, 7, 6, 5.

1. Расшифруй слово:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** | **Р** | **Л** | **И** | **С** | **В** |
| **4** | **Е** | **Д** | **Ю** | **У** | **М** |
| **3** | **К** | **А** | **Г** | **Ь** | **Ж** |
| **2** | **З** | **О** | **Б** | **Ф** | **Ы** |
| **1** | **Ш** | **Т** | **Я** | **Н** | **П** |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **(1,3)** | **(2,2)** | **(2,4)** | **(3,5)** | **(1,5)** | **(2,2)** | **(5,5)** | **(2,3)** | **(2,1)** | **(4,3)** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Расшифруйте слово, закодированное кодом Цезаря (каждая буква меняется на следующую по алфавиту):

Й о х п с н б ч й я

Если "разведчик" справился с заданием верно, у него должна получится фраза -

***Я уже умею кодировать информацию***

Эта работа хороша тем, что к ней легко можно придумать сюжет - "легенду разведчика", проходит она живо, непринужденно и дает прекрасные результаты. Для учителя это благодатная почва, так как можно придумать любое количество вариантов, варьируя способы кодирования и зашифрованные фразы.

Я считаю, что главная задача современного учителя - стимулировать интерес ребят к определенным проблемам, предполагающим владение некоторым багажом знаний и предусматривающим через учебную деятельность решение этих проблем, умение практически применять полученные знания, развитие критического мышления. «Потребность в разрешении сомнения является постоянным и руководящим фактором во всем процессе рефлексии. Где нет вопроса, или проблемы для решения, или где нет затруднения, которое нужно преодолеть, поток мыслей идет наобум… Проблема устанавливает цель мысли, а цель контролирует процесс мышления» (Дж. Дьюи).