

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ**Малдыбаева Айгерим Ериковна**

магистрант Восточно-Казахстанский университет имени С. Аманжолова, учитель, Школа-центр дополнительного образования №19, Казахстан, г. Усть-Каменогорск

Карменова Мархаба

научный руководитель, PhD доктор, Восточно-Казахстанский университет имени С. Аманжолова, Казахстан, г. Усть-Каменогорск

На сегодняшний день мы прослеживаем тенденцию повышения качества обучения информатике. Эта тенденция определяется двумя факторами. Это востребованность кадров для ИТ-индустрии и наукоемких предприятий, что смещает приоритет на подготовку выпускников школы с технико-ориентированной направленностью [1, с.25]. Необходимость цифрового развития общества приводит к тому, что предприятия ИТ-индустрии проявляют интерес к качественному обучению школьной информатике [2]. Основные цели образования базируются на деятельностном подходе (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, П.Я. Гальперин и др.) и они направлены на создание условий для выявления и развития интеллектуально-творческих способностей обучающегося [1, с.17] на занятиях по курсу информатики [3, с.48-55].

К основным целям школьного курса информатики относится формирование у учащихся:

- информационного мировоззрения (системы взглядов, связанной с миром информации, поисками своего места в данном мире) [2, с.66-68];
- информационной культуры, фундаментом которой является операционный стиль мышления (А.П. Ершов, А.А. Кузнецов и др.) [3, с.15].

Операционный стиль мышления характеризуется следующими умениями: разделения описаний сложных действий на простые составляющие для достижения поставленных целей; планирования своих действий при использовании ограниченных наборов инструментов; построения информационной модели для описания объектов; четкого формулирования своих мыслей и др. [1, 2]. Развитию данных способностей напрямую способствует обучение темам алгоритмизации и программирования, которые позволяют развивать операционный стиль мышления учащихся при творческом решении практических задач. Есть много исследований, показывающих важность обучения данным темам: А.П. Ершов, С.А. Бешенков, А.Г. Гейн, Г.А. Звенигородский, Я.А. Кириленко, А.А. Кузнецов, А.Г. Кушниренко, Е.А. Ракитина, А.Ю. Федосов, П.В. Никитин, и многие другие [3, с.17].

Анализ школьных учебно-методических комплексов «Информатика» позволяет выявить, что игру рассматривают как практику на всех этапах обучения и при любом уровне учащимися. Наше исследование рассматривает проблемы создания и использования компьютерных дидактических игр в обучении информатике при овладении базовым уровнем программирования.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

- 1) составлены задачи межпредметного характера для обучения школьников информатике с целью развития их познавательной мотивации;

2) разработана модель развития познавательной мотивации школьника при обучении информатике, учитывающих возрастные и личностные особенности;

3) предложен подход к развитию познавательной мотивации школьников, основанный на применении игровых технологий при обучении информатике.

Теоретическая значимость исследования состоит в выделении этапов развития познавательной мотивации школьников при обучении информатике; выявлении межпредметных связей информатики с базовыми общеобразовательными учебными предметами для применения в игровой технологии.

Практическая значимость проведенного исследования состоит в том, что на основе связей информатики с другими учебными предметами (математикой, русским языком, литературой, иностранным языком, историей, физической культурой, обществознанием, естествознанием) построены системы задач межпредметного характера, для использования в дидактических играх.

В современной педагогике игровые технологии сейчас применяются и при обучении взрослых. Игровым технологиям посвящены работы Дональда Кларка, Джессики Хаммер, Джоэла Ли, Эрика Клопфера, Майкла Барбера, Л. П. Варениной, Т.Е. Пахомовой и др [3, с.45-69]. Суть геймофикации в том, что обучающемуся предлагается изучать учебный материал с помощью компьютерной игры, в которой может быть создана альтернативная реальность, моделируются определенные ситуации, вырабатывается определенный алгоритм действий в конкретной ситуации.

Началом процесса геймофикации считают 2003 год, когда была создана компания Conundra, в рамках рекламной кампании. Реклама была не эффективной, но результаты использования показали, что компьютерные игры могут быть для игр и обучения, мотивации.

В игре формируются упорство, усердие и трудолюбие, однако в ней даются много шансов исправить ошибки, но в реальной производственной задаче такого нет.

Список литературы:

1. Алексеев, Н.А. Личностно-ориентированное обучение в школе- Ростов н/Д: Феникс, 2016. - 332с.
2. Данильчук Е.В. Эволюция курса информатики в школе: поиск новой парадигмы подготовки будущего учителя информатики в педагогическом вузе // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. - 2011. - № 8(62). - С. 62-68.
3. Карташова Л.И. Развитие познавательной мотивации старшеклассников при обучении информатике на основе решения задач межпредметного характера.-Москва, 2019- 192 с.