



**Звучит заманчиво звонок.
Уважаемые коллеги! Всем
внимание:**

Начинаю публичное выступление!

**Ставропольский край
Благодарненский район
а.Эдельбай**

**Тойкеева Мария Алексеевна,
учитель информатики МКОУ «СОШ №14»**

ИГРА "ДА-НЕТКА"

Внимание!

**Здесь лежит предмет, имеющий некоторое
отношение к геометрии и очень любим детьми.
Ваши вопросы.**





Обменяемся яблоками – и у каждого
из нас останется по яблоку;
обменяемся идеями – и у каждого из
нас будет по две
идеи.



(Т.А. Эдисон)

ИГРА





В мировой педагогике **игра** рассматривается как соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз, хорошая оценка).





*Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир
ребенка вливается живительный
поток представлений, понятий об
окружающем мире.*

*Игра – это искра, зажигающая
огонек пытливости и
любопытности.*

В.А.Сухомлинский





Педагогические преимущества игровой технологии:

- активизация мыслительной деятельности;**
- глубинное запоминание материала;**
- обучение организованности;**
- формирование коммуникативных качеств.**





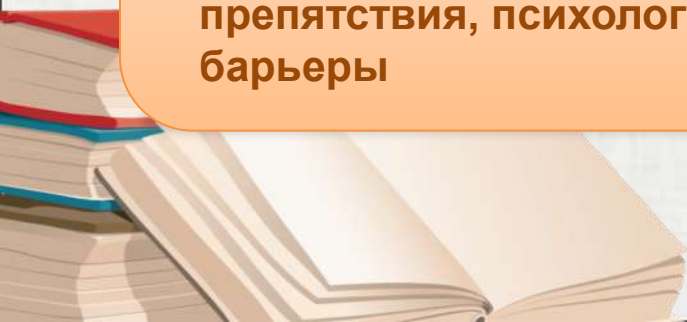
Игровые технологии отличаются от других педагогических технологий тем, что игра:

**привычная и любимая
форма деятельности
для человека
любого возраста**

**требует и вызывает у участников
инициативу, настойчивость,
творческий подход,
воображение, устремленность**

**вызывает у учащихся
высокое эмоциональное
и физическое напряжение,
в игре значительно легче
преодолеваются трудности,
препятствия, психологические
барьеры**

**способствует использованию
различных способов мотивации:
мотивы общения,
моральные мотивы,
познавательные мотивы**





Игровые технологии отличаются от других педагогических технологий тем, что игра:

способствует усвоению учащимися учебного материала, расширению их кругозора через использование дополнительных источников

позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений;
способствует практическому применению умений и навыков, полученных на уроке

преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект, развивает у учащихся коммуникативные качества, умение работать в парах и командах





Педагогическая игра:

обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью



Чаще всего на уроках информатики использую следующие игровые элементы:





Мобильное обучение

Термин «мобильное обучение» (м-обучение) mobile learning (m-learning) относится к использованию мобильных и портативных ИТ-устройств, таких, как карманные компьютеры PDA (Personal Digital Assistants), мобильные телефоны, ноутбуки и планшетные ПК в преподавании и обучении

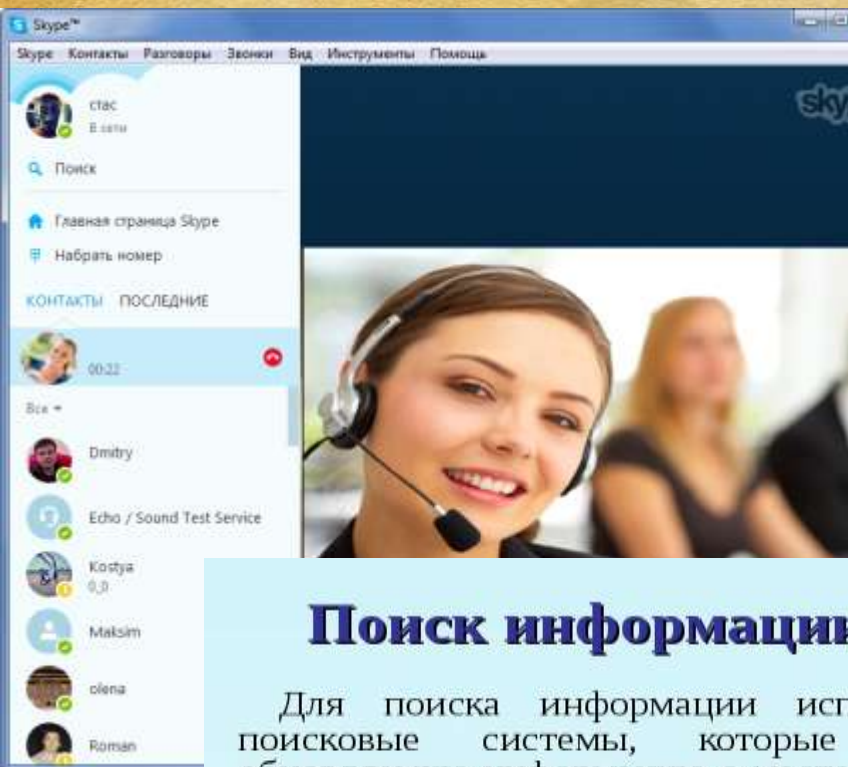
Главное в мобильном обучении – это обучение, а не технологии сами по себе.

Технологии – только инструмент реализации процесса обучения

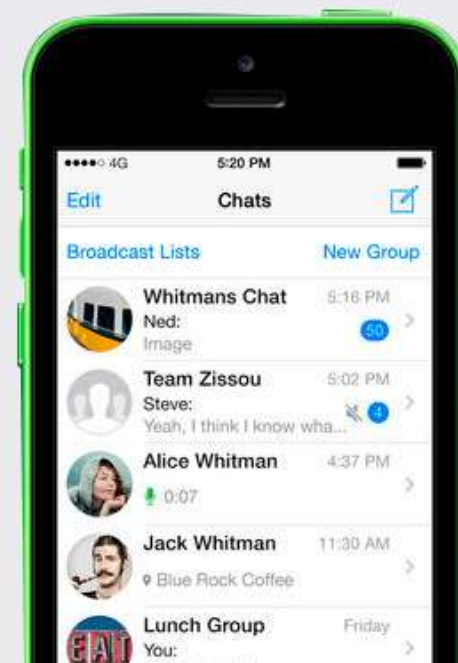
Мобильное обучение –
это обучение с использованием
портативных мобильных устройств –
телефоны, смартфоны, планшеты.
Обучение проходит независимо от
местонахождения.
Мобильное обучение функционирует в
реальном времени, предоставляя
актуальные информационные
материалы.



Средствами мобильного обучения может служить:



WHATSAPP



Поиск информации в Интернете

Для поиска информации используются специальные поисковые системы, которые содержат постоянно обновляемую информацию о местонахождении Web-страниц и файлов на сотнях миллионов серверов Интернета.



Наиболее известные в России поисковые системы.

Votum-Play – интерактивное средство обучения через игру, направленное на эффективное сотрудничество с учащимися.

Мобильная интерактивная система VOTUM-play может применяться не только в помещениях, но и на свежем воздухе, что сделает досуг учащихся разнообразным и еще более увлекательным.



Достоинства:

**позволяет в игровой форме
проводить обучение на
основе информационных
технологий
и электронных сервисов**

**играть дети могут
как индивидуально,
так и в команде**

**ведущим может быть
педагог либо сам гаджет**

**помогает развивать память,
мышление, умение
общаться
со сверстниками и
взрослыми, работать в**

Функции Результаты деятельности



обучающая

контролирующая

творческая

Необходимое оборудование и программное обеспечение



Система включает в себя:

- гаджет преподавателя
(планшет или телефон системы Android версией не ниже 4.2.2)
- набор пультов Votum RL (количество пультов 27 штук)
- ресивер, подключаемый к компьютеру через USB
- набор специальных игровых карточек с RFID-метками, которые считываются посредством радиосигналов (в наличии карточки с алфавитом, цифрами, животными, набор карточек по информатике)
- ПО: Votum-Play

Применение

внеурочная деятельность
(на КВН, вечерах по информатике,
играх, викторинах, в кружковой работе)

в учебной деятельности
применение в качестве средства
снятия умственной нагрузки
или создания положительного
эмоционального фона

при повторении, когда учащиеся
в игровой форме определяют
понятия по определённой теме



Votum e-rating - интерактивная система опроса и голосования.

Применяемые в ней интерактивные методы соответствуют тому способу восприятия информации, которым отличается новое поколение учащихся, выросшее на ТВ, компьютерах и мобильных телефонах.



Достоинства:

вовлечь учащихся в процесс обучения, используя в тестах и презентациях текстовую информацию, графику, формулы, видео и аудиофайлы

оперативно перейти от изучаемой темы к тестам для организации контроля качества усвоения материала в игровом режиме соревнования

получить ответную реакцию класса, организовать дискуссию

Достоинства:

**проследить с компьютера учителя
за выполнением заданий**

**установить таймер для решения игровых
заданий , ограничения по времени на
ответ**

**мгновенно получать
результаты тестирования**

**анализировать результаты
вместе с учениками,
работать над ошибками**



Применение

Интерактивные системы Votum эффективно использовать во время проведения:

- Учебных занятий
- Педагогических советов и методических семинаров
- Классных часов, родительских собраний
- Образовательных игр

Необходимое оборудование и программное обеспечение

Система VOTUM состоит из:

- **компьютера с установленной программой VOTUM или VOTUM E-RITING ,
современное программное обеспечение
необходимое для создания тестов, опросов**
- **ресивера, присоединяемого к компьютеру через USB-порт**
- **экрана**
- **проектора для вывода вопросов на экран**
- **пультов тестируемых**
- **пульта учителя**







В любой деятельности главное - уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Удачи вам, уважаемые учителя!





**Спасибо за
внимание!**

