**Применение игровых методов на уроках информатики**

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у учеников? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра. Очевидно, что обучение любому пред­мету в школе должно быть организовано таким образом, чтобы ученикам было интересно на уроках, чтобы они сами стремились получать новые знания и учителю не приходилось бы заставлять их усваивать учебный материал.

Игры в обучении позволяют повысить интерес учащихся к предмету, познавательную активность и развить способности учеников. Для того чтобы применение игр стало эффективным необходимо уделить особое внимание составлению их сценария, а также подбору заданий, которые соответствуют целям игры.

     Игра выступает как вид развивающей деятельности учеников любого возраста, которая позволяет в свободной форме осознавать и изучать окружающий мир, раскрыть творческий потенциал.

Существует несколько игровых методик, развивающих интеллект и познавательную активность учащихся. Выбор их зависит от возраста обучающихся и от целей урока.

На уроках в младших классах целесообразно применять следующие виды игр:

* обучающие игры – тренажеры клавиатуры и мыши, игры-путешествия;
* контролирующие игры – игры-тесты, соревнования.

Важно, чтобы игра создала условия и возможность самовыражения каждого участника. Каждый участник в игре должен чувствовать себя комфортно. Это достигается тщательной подготовкой правил игры, игрового пространства, распределения ролей, организацией групп. Правила игры должны быть понятны каждому участнику. Если игра предполагает оценку, то система оценивания должна быть прозрачной и заранее объявленной. Игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей, побуждать их желание улучшить результаты в следующей попытке.

В среднем звене и, особенно, в старших классах ученики с удовольствием  участвуют в играх типа «Поле чудес», «Один против всех», «Что, где, когда?».

Как один из видов игровой деятельности на уроках информатики эффективно использование кроссвордов. Кроссворд обладает важным свойством, дает возможность проявить себя, позволяет самостоятельно отыскивать ответы на поставленные вопросы. Ученики начинают обращаться за помощью к учебникам, дополнительным пособиям и другой литературе. Составление кроссвордов по изученной теме может быть и творческим домашним заданием, и темой небольшого проекта. Разгадывание кроссворда может служить формой контроля знаний учащихся. Использование кроссвордов расширяет кругозор, развивает логическое мышление и память. При составлении кроссвордов дети стараются как можно оригинальнее и занимательнее сформулировать вопрос или найти формулировку в дополнительной литературе, что также стимулирует их к обращению к дополнительным источникам.

Еще один интересный вид игровой деятельности ребусы. Уникальность ребусов состоит в том, что они применимы в любых классах и параллелях, чему способствует наглядность представления входящих в ребусы понятий, возможность в занимательной форме формировать пространственное представление и мышление.

Через ребусы возможно реализовать межпредметные связи информатики с другими предметами, например, кодируемый объект (понятие) берется из информатики, а кодирующие его объекты - из других предметных областей или, наоборот, с помощью понятий информатики кодируются понятия других предметов.

Kahoot - это популярная обучающая платформа для проведения викторин, создания тестов и образовательных игр. Данный сервис используется для проведения различных викторин, дискуссий, тестов и опросов в классе с целью быстрой проверки знаний учащихся. Задания, созданные в Kahoot, предполагают выбор правильного ответа из числа предложенных. В задания можно включать фотографии и даже видеофрагменты. Для создания соревновательного момента доступна функция временного ограничения на выполнение задания.

Использование игр на уроках информатики позволяет побудить учащихся к активной познавательной деятельности, развить их умения и навыки, необходимые для эффективного использования средств информационно-коммуникационных технологий. Кроме этого игры способствуют развитию психических процессов - памяти, мышления и внимания.

Интерес к изучению информатики во многом зависит от того, как проходят уроки. Поэтому на уроках информатики нужно как можно шире применять нетрадиционные образовательные технологии.

**Литература**

1. Дергачева Л.М. Методические аспекты использования учителем дидактических игр на уроках информатики / Л.М. Дергачева // Применение новых технологий в образовании. - Троицк, 2004.
2. Мильруд Р.П. Организация игр на уроке. М., 2006.
3. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс]/ - С.Х. Усманова//Интернет и образование. - 2008.