

УДК 37.016:004

Н.С. Гаманькова,
студентка факультета информатики, математики и физики
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»
г. Шадринск, Россия
cat1997208@mail.ru
А.В. Тимофеева,
студентка факультета информатики, математики и физики
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»
г. Шадринск, Россия
alenska_alenka2@mail.ru

Использование мультимедийных игр на уроках информатики

В последнее время поток информации захватывает все сферы общества, не исключение и сфера образования. Повышается значимость носителей информации, которые позволяют перерабатывать и хранить значительные объемы данных и обеспечить достаточно быстрый доступ к ним. Мультимедийные технологии позволяют переработать информацию и представить ее в более выгодном формате для процесса обучения.

Ключевые слова: *Процесс обучения, мультимедийные технологии.*

N.S. Gaman'kova,
student of the faculty of informatics, mathematics and physics
Shadrinsk State Pedagogical University
Shadrinsk, Russia
cat1997208@mail.ru
A.V. Timofeeva,
student of the faculty of informatics, mathematics and physics
Shadrinsk State Pedagogical University
Shadrinsk, Russia
alenska_alenka2@mail.ru

Using multimedia games in computer science lessons

Recently, the flow of information captures all areas of society and education is not an exception. The importance of information carriers is increased, which allow processing and storing large amounts of data and ensuring fairly quick access to them. Multimedia technologies make it possible to process information and present it in a more favorable format for the process of teaching.

Keywords: *the process of teaching, multimedia technology.*

В последнее время поток информации захватывает все сферы общества, не исключение и сфера образования. Учащимся образовательных организаций необходимо прививать умения использовать получаемую информацию в своих целях изменяя по необходимости ее формат.

В данной статье будет рассмотрена возможность переработки информации в мультимедийные средства обучения.

В школьном образовательном процессе учителя часто используют приемы мультимедийных средств обучения для создания и использования дидактических игр, как инструмента и помощника в быстром усвоении знаний по разным предметам.

Мультимедиа технологии – это взаимодействие звуковой и визуальной информации с использованием современных технических и программных средств. К ним относят текст,

звук, графику, фото и видео. Безусловно, не одна презентация не обходится без мультимедиа.

Мультимедийная дидактическая игра представляет собой взаимодействие с виртуальной средой, построенной компьютером, при помощи различных способов передачи информации. В наше время все игры на компьютере относятся к мультимедийным играм. Такой тип игр учителю можно проводить как индивидуально, так и в группе учащихся.

Создание мультимедийных игр учащимися, вместо традиционного реферата или доклада и их использование на уроке информатике представляет информационную среду. Возможность поработать с интересной информацией расширяет кругозор учащихся.

Информатизация общества ставит перед учителем задачи:

1. Повышать уровень вариативности знаний учащихся.
2. Направлять школьников на самостоятельное изучение нового материала.
3. Сформировать основные понятия информационной культуры и ИКТ-компетенции.
4. Усилить практическую направленность изучения информатики у школьников в развитии творческих способностей и активному участию коммуникативных действий.

По Федеральному государственному образовательному стандарту дисциплину «Информатика» подразделяют на 2 уровня обучения:

1. Базовый уровень: подразумевает развитие обобщенных знаний и умений использования персонального компьютера.
2. Углубленный уровень: включает в себя, базовые и дополнительные знания о персональном компьютере.

Различные форматы мультимедиа технологий можно использовать для упрощения восприятия информации учениками, например, предоставить информацию не только в текстовом виде, но и проиллюстрировать ее в видеоклипе.

Мультимедийные игры можно использовать в повседневной деятельности и в новом формате, т.е. представлять информацию, проявляя творческие способности.

Мультимедиа представляет собой линейную и нелинейную информацию, т.е. варьировать ее разными формами. Например, чтобы провести игру нужно определить правила, которые будут выполняться последовательно или, используя звук, видео, текст в качестве гиперссылок, представить игру в другом варианте, когда у мультимедийной игры появляется несколько событий и исход событий будет неизвестен.

Существует правила использования дидактической игры, как педагогической технологии, выполняя их происходит:

- совершенствование системы управления обучения на различных этапах урока;
- усиление мотивации обучения;
- повышение уровня подготовки учащихся в области современных информационных технологий;
- улучшение качества обучения и воспитания;
- демонстрация возможности компьютера не только как средства для игры [2].

Мультимедиа технологии широко используют во время создания кинофильмов, видеофильмов и мультимедиа. Важнейшее значение для мультимедийных технологий имеет две сферы – это сфера познавательных процессов и потребностно-мотивационная сфера. Если в первой сфере мультимедийные игры обеспечивают эффективное обучение, то во второй отражаются основные задачи мультимедиа технологий [3].

Задача использования мультимедийных игр на уроках информатики состоит в приобщении ученика к использованию мультимедиа технологий, как к творческому

процессу.

Мы пришли к выводу, что мультимедийная игра на уроках информатики создает новые формы учебного процесса, позволяющие уменьшить затраты труда и увеличить творческую деятельность учащихся.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ситоров, В.А. Теория и практика обучения / В.А. Ситоров // Теория и практика. – 2014. – № 1. – С. 25-26.
2. Слостенин, В.А. Педагогика [Текст] : учебник / В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов ; под ред. В.А. Слостенина. – 10-е изд., перераб. – М. : Академия, 2011. – 608 с. – (Высшее профессиональное образование. Педагогическое образование) (Бакалавриат).
3. Педагогика [Текст] : учеб. для бакалавров / Л.П. Крившенко [и др.] ; под ред. Л.П. Крившенко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Проспект, 2013. – 487 с.

REFERENCES

1. Sitorov V.A. Teoriya i praktika obucheniya [Theory and practice of study]. *Teoriya i praktika* [Theory and practice], 2014, no. 1, pp. 25-26.
2. Slostenin V.A., Isaev I.F., Shiyonov E.N. Pedagogika: uchebnik [Pedagogics]. Slostenin V.A. (ed.). 10-e izd., pererab. Moscow: Akademiya, 2011. 608 p. (Vyshee professional'noe obrazovanie. Pedagogicheskoe obrazovanie) (Bakalavriat).
3. Krivshenko L.P., et al. Pedagogika: ucheb. dlya bakalavrov [Pedagogics]. 2-e izd., pererab. i dop. Moscow: Prospekt, 2013. 487 p.