Proceedings of the 11th International
Scientific and Practical Conference
«Challenges in Science of Nowadays»
(May 26-28, 2023).
Washington, USA

No
156

PEDAGOGY AND EDUCATION

Педагогічні аспекти застосування ігрових технологій у навчанні інформатики

Абросімов Євгеній Олександрович[1], Князєв Микита Сергійович[2]

[1] викладач кафедри математики, інформатики та інформаційної діяльності;
Ізмаїльський державний гуманітарний університет; Україна

[2] студент III курсу;
Ізмаїльський державний гуманітарний університет; Україна

Сучасна система освіти все частіше і частіше ставить перед педагогами все нові й складні завдання. Серед яких, власне, й завдання покращення ефективності проведення уроків і занять у закладах загальної середньої освіти, шляхом зміни відношення учнів до процесу навчання в цілому. Мається на увазі те, що зазвичай, середньостатистичний учень сприймає навчання як сірий, монотонний процес, де знання після повторів знову і знову припиняють бути чимось корисним і цікавим, а саме вивчення матеріалу перетворюється у механічний процес заучування, кінцевим результатом і призначенням якого є лише успішна здача екзаменів і вступних тестів, без усвідомлення практичного значення цих знань у житті.

Авжеж, більша частина усіх знань, що викладаються у навчальних закладах нині, є корисною і, зазвичай, необхідною у житті. Або принаймні варта того, щоб з нею ознайомились, цим самим дозволяючи сформувати додаткові нейронні зв'язки. Але із самого зародження такої науки як педагогіка, вчені та педагоги з усього світу намагаються покращити процес освіти, зробити його більш якісним та збільшити частку матеріалу яку учні дійсно запам'ятають і використають.

Адже сьогодні, серед усього різноманіття інформації, що надається, бажання запам'ятовувати у дітей виникає лише тоді, коли вона або дійсно знадобиться їм надалі, або якщо вчитель врешті зміг привернути увагу класу до дисципліни.

Ця проблема важливості та цікавості чіпляє майже всі сьогочасні навчальні предмети. Навіть і досі продовжуються суперечки, стосовно важливості й виправданості вивчення тієї чи іншої науки, які почалися багато років чи навіть століть тому. Але є дисципліна, предмет, підґрунтям якого є наука, що

This work is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PEDAGOGY AND EDUCATION

з'явилася не так давно, але шлях якої був не схожий на усі інші науки. З кожним роком вивчення, вона все більше й більше доводила свою необхідність, свою практичну цінність у сучасній індустріальній спільноті. І мова йде про інформатику.

Наразі у навчальних закладах загальної середньої освіти викладається однойменна дисципліна, метою якої, є завдання показати молодому поколінню світ інформаційних технологій й засоби взаємодії із ним. Доволі безглуздо заперечувати практичну важливість, коли мова йде про наш світ, в якому людство й технології йдуть пліч-о-пліч. Але якою б практично-значущою не була б тема, вона не зможе оминути таку педагогічну проблему як тонкощі її викладання. Задля того, щоб зуміти надати учням якісні знання, необхідно спочатку затягнути їх у цей, здавалося б, на перший погляд, цікавий, але зрештою складний світ вивчення інформаційних процесів, а потім бути здатним підтримувати цю зацікавленість впродовж усього здобуття освіти.

Серед найефективніших методів зацікавлення когось, ще древніми людьми, предками сучасних педагогів, був винайдений спосіб демонстрації матеріалу і його вивчення в ігровій формі, так звана "гейміфікація" [1]. Основним педагогічним аспектом у цьому, який варто враховувати в цьому є те, що будь-які ігри, або точніше умови, в які ці ігри поміщають учнів, що створюються задля навчання, повинні бути максимально наближеними до тих, що будуть тісно пов'язані із реальними практичними ситуаціями. Так би мовити, процес симуляції реальної ситуації у рамках гри [2]. Ситуація, де від провалу не трапиться нічого поганого, а навпаки, невдача буде розглядатися як набутий досвід, на основі якого також можна чомусь навчитися [3]. На останньому пункті варто також наголосити, що під час створення й проведення подібних ігор варто переконати учнів і навіяти їм відчуття безпеки, й не карати їх поганими оцінками за погану зроблену роботу, а навпаки, разом із ними намагатися зрозуміти як і чому це відбулося.

Останнім, але не менш важливим педагогічним, або доречніше сказати, психолого-педагогічним аспектом використання ігор під час навчання є те, що також при використанні подібної технології потрібно враховувати індивідуальні психологічні особливості класу, із яким проводиться робота. Оскільки педагог, також повинен бути ще й психологом, в його обов'язки входить й те, щоб створенні завдання, або матеріал наповнення не завдав шкоди дітям, чи

This work is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PEDAGOGY AND EDUCATION

яким не будь іншим чином не завадив повноцінному здобуттю знань і формуванню навичок. Тому окрім підготовки практичної частини уроку, вчителю необхідно спочатку окреслити певні цілі майбутнього заняття, а потім провести невеликий аналіз класного колективу, щоб під час більш детального проєктування уникнути несприятливих деталей та інформації.

References:

[1] Лященко Т. О. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ОДНА З ІННОВАЦІЙНИХ ФОРМ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ [Електронний ресурс] / Т. О. Лященко, М. В. Гришуніна, В. Р. Пічкур // Збірник наукових праць "Управління розвитком складних систем". – 2018. – Режим доступу до ресурсу: http://urss.knuba.edu.ua/ua/zbirnyk-35/article-1189

[2] Королюк С. Р. ЗАСТОСУВАННЯ СИМУЛЯЦІЇ ЯК ІНТЕРЕАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ [Електронний ресурс] / С. Р. Королюк, Н. В. Кононец // ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: http://www.culture.puet.edu.ua/files/zb_conf2302 22.pdf #page=166

[3] Гордієнко А. Психологічні позитивні ефекти впливу відеоігор [Електронний ресурс] / Арсеній Гордієнко // eKMAIR. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: https://ekmair.ukma.edu.ua/items/3707a6fd-9fb6-47d5-aa33-d5a3c19f9862

This work is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).