

Описание педагогического опыта учителя информатики Краснодарской ООШ Шепелевой О.В.

Изменения, происходящие сегодня в современном обществе, в значительной степени определяют особенности и необходимость внесения изменений в деятельность педагога. Традиционные формы работы не всегда доказывают свою эффективность. Хочется, чтобы каждый урок был особенным, запоминающимся. Поддерживанию и развитию познавательного интереса способствует создание новизны на уроке, как в области содержания материала, так и в методах. Дети XXI века не могут просто получать знания. Им нужно научиться добывать информацию и применять ее в повседневной жизни; они хотят легко ориентироваться в постоянно меняющихся условиях.

В обучении информатике на уроках необходимо создавать атмосферу, помогающую школьнику как можно лучше раскрыть свои способности. Сочетание нескольких технологий, применяемых учителем на уроке, позволяет сделать каждый урок привлекательным и неповторимым. Использование элементов развивающего обучения существенно повышает уровень знаний по информатике, познавательную активность учащихся.

Удивление, желание узнать больше об изучаемом объекте, поделиться своими знаниями – характерные показатели познавательного интереса. И здесь много зависит от эмоционального настроя учителя, его умения импровизировать.

Природа наградила человека способностью открывать новое и позаботилась о богатстве чувств, возникающих при творческом озарении. Способность человека делать открытия – не случайное качество, а мощное генетически заложенное средство развития. Задача учителя создать творческую атмосферу, помочь учащимся самореализоваться. На своих уроках я использую различные творческие задания:

- в графических редакторах «создать» мозаику;
- создать визитную карточку;
- оформить титульный лист книги;
- создать БД «Ученик», содержащую информацию о своих одноклассниках;
- придумать стихотворение (или рассказ), реализующее заданную алгоритмическую конструкцию;
- создать кроссворд;
- создать презентацию на заданную тему и т.д.

Вопросы активизации мыслительной деятельности учащихся относятся к числу наиболее актуальных проблем современной педагогической науки и практики. Реализация принципа активности в обучении имеет определенное значение, т.к. обучение и развитие носят деятельностный характер, и от качества учения как деятельности зависит результат обучения, развития и воспитания учащихся.

Ключевой проблемой в решении задачи повышения эффективности и качества учебного процесса является активизация учения учащихся. Ее особая значимость состоит в том, что учение, являясь отражательно преобразующей деятельностью, направлено не только на восприятие учебного материала, но и формирование отношения учащегося к самой познавательной деятельности. Преобразующий характер деятельности всегда связан с активностью субъекта. Знания, полученные в готовом виде, как правило, вызывают затруднения учащихся в их применении к объяснению наблюдаемых явлений и решению конкретных задач.

Тема, над которой я работаю в течение последних двух лет, **«Развитие мотивации на уроках информатики как средство повышения уровня обученности учащихся»**, давно меня интересовала, потому что она напрямую связана с результативностью.

Для меня важность этой темы состоит в том, что активные методы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Необходимость активного обучения заключается в том, что с помощью его форм, методов можно достаточно эффективно решать целый ряд задач, которые трудно достигаются в традиционном обучении:

- формировать не только познавательные, но и профессиональные мотивы и интересы, воспитывать системное мышление;
- учить коллективной мыслительной и практической работе, формировать социальные умения и навыки взаимодействия и общения, индивидуального и совместного принятия решения, воспитывать ответственное отношение к делу, социальным ценностям и установкам, как коллектива, так и общества в целом.

За последние несколько лет изменились мотивы изучения предмета. Мотивом для изучения информатики, конечно, в первую очередь выступает интерес к компьютеру. Однако с каждым днем для большинства детей компьютер становится, фактически, бытовым прибором, а вместе с ним теряет и мотивационную силу. Появление очень большого количества программных продуктов снизило стремление учащихся к теоретической информатике. Учитывая, что мотивы учащихся формируются через их потребности и интересы (Потребность - Интерес - Мотив), все усилия я стараюсь направить на развитие познавательных интересов учащихся.

Исследуя данную тему, я пришла к мысли, что каждый ученик – это формирующая личность со своими потребностями, желаниями, стремлениями. Умение наладить контакт, научить продуктивным методам самообучения, помочь выстроить систему самообразования с использованием новейших средств обучения – это главная моя задача.

Информационные технологии расширяют возможности ученического и педагогического творчества. Используя свои интересные методические разработки и творческие находки моих учеников, я могу менять организацию учебного процесса, делать выбор с учётом своих профессиональных возможностей, интересов ребят.

Сочетание различных методов при освоении основ предмета с опорой на самостоятельность – эта технология, используемая мной в обучении информатики. Мало дать образование одно на всю жизнь, надо научить учиться, чтобы человек продолжал в течение всей жизни совершенствовать себя и свою жизнь благодаря полученным новым знаниям. Как это сделать через информатику?

Можно выделить следующие этапы:

- *Формирование интереса у учащихся к предмету информатика.*
- *Развитие мыслительной активности.*
- *Развитие умения работать самостоятельно. Самообразование.*
- *Воспитание творчески активной личности.*

В своей работе я использую методы повышения мотивации при изучении предмета «Информатика»

В каждом классе при изучении предмета, я предлагаю детям пройти анкету, по которой выявляю мотивацию учения, это может выступить, к тому же хорошим показателем уровня психического благополучия ученика, а также показателем уровня его развития. На своих уроках я использую некоторые методы мотивации учащихся:

1. Апелляция к жизненному опыту детей.

Прием заключается в том, что учитель обсуждает с учащимися хорошо знакомые им ситуации, понимание сути которых возможно лишь при изучении предлагаемого материала. Необходимо только чтобы ситуация была действительно жизненной, а не надуманной.

Так, при изучении тем по Бадам данных в качестве яркого примера можно привести следующую ситуацию - приобретение какого-либо товара. Вначале вместе с детьми необходимо определиться с видом приобретаемого товара. Например, это будет монитор. Затем решается вопрос о его технических характеристиках (заметим еще одно преимущество такой беседы - дети незаметно для себя одновременно повторяют ранее изученный материал из темы “Аппаратное обеспечение ПК”). Далее необходимо рассмотреть все возможности приобретения монитора с характеристиками, названными детьми. Предлагаемые детьми варианты весьма разнообразны, но непременно прозвучит такой способ как поиск фирмы, специализирующейся на продажах оргтехники посредством сети Интернет. Таким образом, есть возможность поиска конкретной информации в базах данных, что, кстати, и является основной темой урока.

Хочется отметить, что обращение к жизненному опыту детей всегда сопровождается анализом собственных действий, собственного состояния,

ощущений (рефлексией). И так как эти эмоции должны быть только положительными, то надо накладывать ограничения на выбор того, что может использоваться для создания мотивации. Позволив детям увлечься рассуждениями о какой-либо возникшей идее, можно легко потерять основное направление.

Кроме того, обращение к опыту детей - это не только прием для создания мотивации. Более важно, что учащиеся видят применимость получаемых ими знаний в практической деятельности. Ведь не секрет, что ученики не имеют ни малейшего представления о том, как и где могут применить получаемые по некоторым дисциплинам знания.

2 Решение нестандартных задач на смекалку и логику.

По-другому, такой вид работы можно назвать “Ломаем голову”

Задачи такого характера предлагаются учащимся либо в качестве разминки в начале урока, либо для разрядки, смены вида работы в течение урока, а иногда, и для дополнительного решения дома. Кроме того, такие задачи позволяют выявить одаренных детей.

Вот некоторые из таких задач:

Пример. Шифр Цезаря

Этот метод шифрования основан на замене каждой буквы текста на другую путем смещения в алфавите от исходной буквы на фиксированное количество символов, причем алфавит читается по кругу. Например, слово байт при смещении на два символа вправо кодируется словом гвлт.

Расшифруйте слово НУЛТХСЁУГЧЛВ, закодированное с помощью шифра Цезаря. Известно, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой. (Ответ: Криптография - наука о принципах, средствах и методах преобразования информации для защиты ее от несанкционированного доступа и искажения.)

3. Игры и конкурсы.

Всем нам известно, как трудно удержать внимание ребенка в течение урока. Для разрешения этой проблемы мы предлагаем игровые и конкурсные ситуации следующего характера:

Пример 1: Игра “Верись, не верись”

Верите ли вы, что...

Основатель и глава фирмы Microsoft Билл Гейтс не получил высшего образования (да)

Были первые версии персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий магнитный диск (да)

Если содержание двух файлов объединить в одном файле, то размер нового файла может быть меньше суммы размеров двух исходных файлов (да)

В Англии есть города Винчестер, Адаптер и Дигитайзер (нет)

Пример 2. Конкурс “Ищи ответы в приведенном тексте”

Детям раздаются тексты, в которых некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют, термины, связанные с информатикой и компьютерами. Например,

“Этот процесс орнитологи называют миграцией”

“Этот старинный комод ему достался в наследство от бабушки”

“Он всегда имел запас калькуляторов”

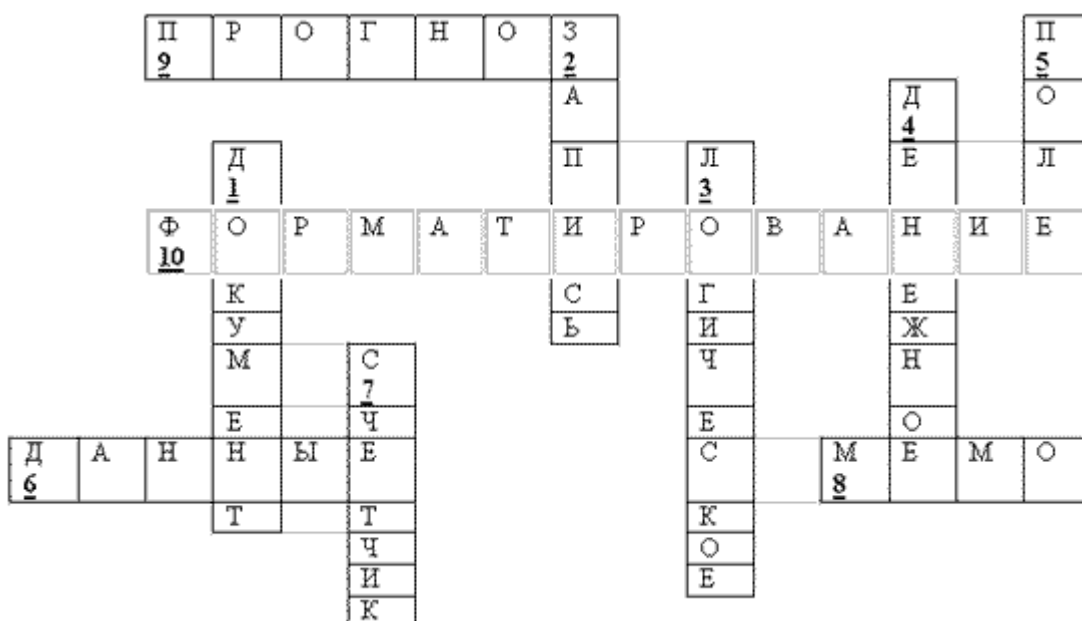
В качестве поощрения за наилучшие результаты работы учащихся на уроке мы предлагаем сюрпризы - потайные игры, встроенные в офисные программы. Процесс запуска таких игр также помогает ученикам глубже освоить навыки работы с какой-либо офисной программой.

4 Кроссворды, сканворды, ребусы, творческие сочинения и т.п.

Привычные для детей (и многих учителей!) такие способы контроля знаний, как контрольные, самостоятельные работы, диктанты и т.д., вызывают у них дискомфорт, волнение, что сказывается на результатах.

Проверить знания учеников можно, предложив им работу как по отгадыванию кроссвордов, так и по самостоятельной разработке таковых. Например, изучив раздел “Тестовый редактор”, в качестве итоговой работы ученикам необходимо создать кроссворд по одной из тем данного раздела, используя таблицу.

Пример 1. Кроссворд по теме “Информационные технологии”.



- 1.Текстовый файл; объект, создаваемый в текстовом редакторе, содержащий печатный текст.
- 2.Строка в базе данных, основной элемент структуры БД.
- 3.Поле, применяемое для ввода логических данных в БД.
- 4.Поле, в котором наряду с числом изображены денежные единицы в БД.

5. Столбцы в БД, основной элемент структуры БД
6. Информация, содержащаяся в строках и столбцах (символы, тексты и т.д.).
7. Поле, которое имеет свойство увеличивать числа на единицу.
8. Поле, хранящее до 65535 символов.
9. Оценка будущих перспектив в ЭТ.
10. Процесс разметки диска на сектора и дорожки для записи данных

Пример 2. Ребус.



Ответ: (дискетод).

Я думаю, учащимся будет интересно поработать в программе «Ребус», где представлены 23 ребуса на различные темы по предмету «Информатика». Данная программа заинтересовывает учащихся и увлекает их в процессе угадывания ребусов.

Исследовательские работы по информатике чаще всего использую в виде докладов, рефератов и проектов с применением современных информационных технологий (презентации, web-дизайн, flash-технологии).

Таким образом, использование активных методов образования позволяет обеспечить эффективную организацию и последовательное осуществление игрового образовательного процесса для достижения высокой заинтересованности и вовлеченности обучающихся, уверенности и мотивированности учителя, соответствия результатов деятельности школы ожиданиям и потребностям обучающихся, родителей, общества.