

УДК 004

*Украинская Д.С.
студентка 4 курса, физико-математический факультет
ВГПУ,
Россия, г. Воронеж*

*Новикова Л.Г.
студентка 4 курса, физико-математический факультет
ВГПУ,
Россия, г. Воронеж*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ

Аннотация: В данной статье рассматриваются наиболее эффективные активные и интерактивные технологии, которые могут использоваться учителем на уроке информатики. В статье приведены конкретные примеры методов обучения. Так же в ней рассмотрено влияние различных методов на мотивацию учеников к обучению.

Ключевые слова: методы обучения, активные технологии, интерактивные технологии, эффективность.

*Ukrainian D. S.
4th year student, faculty of physics and mathematics
VSPU,
Russia, Voronezh*

*Novikova L. G.
4th year student, faculty of physics and mathematics
VSPU,
Russia, Voronezh*

THE USE OF ACTIVE AND INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN TEACHING INFORMATICS

Abstract: this article discusses the most effective active and interactive technologies that can be used by a teacher in the classroom of computer science. The article gives specific examples of teaching methods. It also considers the impact of different methods on the motivation of students to learn.

Key words: teaching methods, active technologies, interactive technologies, efficiency.

Поиск эффективных технологий обучения информатике является одной из важных и актуальных проблем на современном этапе обучения. Использование в обучении интерактивных технологий способствуют повышению мотивации и интереса у обучающихся, а также соответствует требованиям федерального государственного образовательного стандарта, по которому должно осуществляться обучение в школах. Подавляющее большинство школ уже оснащено всем необходимым оборудованием для использования активных и интерактивных технологий, поэтому основной задачей остается поиск эффективных технологий, которые были бы интересны как учителям, так и учащимся.

В обучении используются активные и интерактивные технологии. Рассмотрим подробнее каждую из этих технологий.

Активные модели обучения - это модели обучения, при которых учителя и ученики активно взаимодействуют между собой на протяжении всего занятия. *Активные технологии* в обучении включают способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают учеников к активной мыслительной и практической деятельности в процессе обучения, инициативе в организации и реализации, оценивании и коррекции обучения.

На уроках информатики активными методами обучения выступают различные игры, например, в 9-м классе в виде ролевой игры рассматривается тема: «Моделирование в Excel. Ссылки».

Примером применения активных технологий на уроке информатики и ИКТ является «Баскет-метод». При использовании данного приема на уроке учащиеся активно вовлекаются в учебный процесс. Основной целью при использовании данного приема является научить студентов правильно составлять и задавать вопросы, логически излагать свои мысли, пользоваться научной литературой, вычленять и решать профессиональные задачи. Пример: ученику предлагается выступить в роли экскурсовода по музею компьютерной техники. В материалах для подготовки он получает всю необходимую информацию об экспонатах, представленных в кабинете информатики. Интерактивные технологии — это новый, наиболее прогрессивный метод организации образовательного процесса, позволяющий значительно улучшить качество преподаваемого материала. Информационные технологии являются ведущим условием для функционирования высокопродуктивной модели обучения, способствующей значительному улучшению общей эффективности образовательного процесса.

Интерактивные методы предполагают собой такие взаимодействия как «преподаватель - студент», а так же «студент - студент». Это означает, что не только преподаватель вовлекает студентов в процесс обучения, но и сами студенты, посредством коммуникации друг с другом, тем самым оказывают воздействие на мотивацию каждого ученика.

Использование интерактивных технологий позволяет преобразовать материал, который может быть представлен в учебнике так, чтобы в учебный процесс были вовлечены все учащиеся, и им было бы интересно изучать материал. При внедрении интерактивных технологий на уроках следует использовать: различные схемы, графики, картинки, красочные

презентации и т.д. Использование интерактивной модели предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем.

Наиболее часто используются следующие интерактивные методы: метод «мозговой штурм» и метод проектов.

Во время *мозгового штурма* участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения, таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

Проблемы для «мозгового штурма» при изучении информатики:

Вреден ли компьютер для здоровья человека? Внешние носители информации – недостатки и достоинства. Интернет в решении твоих профессиональных задач. Компьютерные вирусы – как предохранить компьютер. Роль математики и физики в создании науки информатики.

Так как информационные технологии предполагают собой в большей степени получение навыков и умений, чем знаний, на уроках информатики практическая деятельность учащихся имеет больший приоритет. Её можно активизировать с помощью проектного метода обучения. Одним из ключевых моментов в данном методе выступает результат выполняемых действий. Идеальным средством для решения данной задачи может оказаться именно этот метод.

Таким образом, особенности активных и интерактивных методов обучения заключаются в решении психологических проблем в коллективе, высоком уровне мыслительной (интеллектуальной), аналитической деятельности, как преподавателя, так и студента. К тому же практическая деятельность способствует более прочному усвоению знаний у студентов. С развитием научно-технического прогресса, увеличивается объем информации, обязательной для усвоения. Установлено, что информация быстро устаревает и нуждается в обновлении. Исходя из этого следует, что

обучение, которое направлено главным образом на получение и запоминание информации учениками, уже только отчасти сможет удовлетворять современным требованиям.

Активные методы обучения осуществляют решение задачи формирования у учеников таких качеств мышления, которые могут способствовать самостоятельному усвоению постоянно возобновляющуюся информацию. Роль педагога направить, указать путь, но не давать все в готовом виде, подвести итог проделанной самостоятельной работы ученика, указать на ошибки.

Использованные источники:

1.Малев В. В. Общая методика преподавания информатики: Учебное пособие. — Воронеж: ВГПУ, 2005. — 271 с.

2.Малев В. В., Малева А. А., Микерова Л. Н. Современный кабинет информатики: Учебно-методическое пособие для студентов. — Воронеж: ВГПУ, 2004. — 271 с.

3.Оганесян Н.Т. Методы активного социально-психологического обучения. Тренинги, дискуссии, игры. М.: Ось-89, 2003.