**ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

**НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ**

**Карачакова Эльмира Жойпановна,**

**Учитель информатики**

**МБОУ «Гимназия»**

**Город Абакан Республика Хакасия**

С появлением ФГОС, появилась новизна современного урока. Перед учителем встает задача не только дать детям знания, но и научить своих воспитанников находить их и осваивать самостоятельно. Современное образование предполагает перенос акцента с предметных знаний, умений и навыков как основной цели обучения на формирование общеучебных умений, на развитие самостоятельности учебных действий. Это связано с тем, что наиболее актуальными и востребованными в общественной жизни оказываются компетентность в решении проблем и задач, коммуникативная и информационная компетентность. Если раньше уроки проходили в традиционной форме, то сейчас необходимо усилить мотивацию ученика к познанию окружающего мира, продемонстрировать ему, что школьные занятия – необходимая подготовка к жизни, её проявлению, поиск нужной информации и навыки ее применения в повседневной жизни.

С решением информационных задач мы сталкиваемся в жизни на каждом шагу: совершаем покупки, бронируем билеты, выбираем учреждение для обучения, пишем статьи, ищем работу. В процессе решения задачи каждый из нас проходит этапы работы с информацией: определение информации, управление информацией, доступ к информации, интеграция информации, оценка информации, создание информации, передача информации.

Для эффективного решения подобных задач, необходимы умения, которые обучающиеся смогут выработать только на практике, решая задачи из повседневной жизни. К сожалению таких задач, мало в практике школьных учителей информатики. И это главный недостаток действующих сегодня образовательных стандартов.

Чтобы сформировать компетентного человека необходимо обеспечить связь двух видов деятельности: настоящей – образовательной и будущей – практической. Как именно преодолеть противоречия между учебной деятельностью и практической деятельностью, в которой требуется проявить компетентность в решении поставленной задачи? Одним из путей решения этой проблемы являются интерактивные методы обучения.

Задача учителя сегодня – наиболее часто при обучении информатике применять такие интерактивные методы, как: дифференцированное обучение, коллективное взаимообучение, модульное обучение, метод трафаретов, проблемно-поисковый метод, игровые технологии, метод проектов, работа в малых группах, эвристическая беседа, дискуссия, мозговой штурм, деловая игра, ролевая игра, синквейн или медленное погружение. Устойчивый интерес к учебной деятельности у школьников формируется через проведение уроков-путешествий, уроков-игр, уроков-викторин, уроков-исследований, уроков-встреч, сюжетных уроков, уроков защиты творческих заданий, игровую деятельность, внеклассную работу и многие другие приемы.

Рассмотрим их более подробно:

1. ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОЕ ОБУЧЕНИЕ

Идея дифференцированного подхода заключается в изложении учебного материала и разработке индивидуальных заданий ориентируясь на интеллектуальные возможности каждого ученика и привычный темп его работы. Важно создать «ситуацию успеха» для учащихся разных уровней. Это позволит им активно включаться в учебно-познавательный процесс и максимально проявить себя.

2. КОЛЛЕКТИВНОЕ ВЗАИМООБУЧЕНИЕ

Класс делится на пары (по различным дифференцирующим признакам). Каждой из группе дается свое задание (как правило, по еще не пройденной теме). Обучающие изучают его, делят между собой на части. У каждого воспитанника своя задача, которую он должен выполнить (есть задания потруднее, есть полегче). На следующем уроке проводят взаимообучение, каждый своей части.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ:

- Ребята умеют четко формулировать свои мысли;

- Развиваются мыслительные навыки , улучшается память;

- Присутствует индивидуальный темп;

- Обучающие лучше усваивают материал за счет объяснения на «понятном» для них языке.

3. МОДУЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Элементы модульного обучения я применяю при изучении темы «Базы данных». Содержание обучения представляется в небольших комплексах. Ученики самостоятельно отрабатывают заранее подготовленные на компьютере задания. По окончании теоретических блоков, ученики проходят тесты, заготовленные по каждой теме. Практические блоки завершаются самостоятельными заданиями на компьютере. Задания составляются с целью определения степени усвоения темы. Недостаточное усвоение можно заметить на каждом шаге. Поэтому курс усвоения идет законченными порциями и в случае неудачи на конкретном шаге ученик должен повторить конкретный элемент, а не весь курс. Основным недостатком данного метода является то, что такая система обучения требует большой подготовки учителя и трудолюбия учеников.

4. МЕТОД ТРАФАРЕТОВ

Этот метод полезен при изучении основ программирования. Не все наделены алгоритмическим мышлением. На уроке разбирается несколько типовых заданий по изучаемому виду алгоритма, после чего составляется трафарет. Работая по трафарету каждый ученик может без труда составить программу, с аналогичными алгоритмами и конструкциями.

5. ПРОБЛЕМНО-ПОИСКОВЫЙ МЕТОД

Наиболее полезным данный метод оказывается при решении алгоритмических задач. Постановка учебной задачи, совместное решение ее вместе с учащимися, организация оценки найденного способа действий – есть три составляющие метода поисковой деятельности, который соответствует целям и содержанию развивающего обучения. Перед учениками ставится задача, после чего совместными усилиями выясняем, что является входными данными, что является выходными данными, анализируем по шагам алгоритм. Я подключаюсь к тому решению задачи, которую предложили дети, а не навязываю свой путь решения.. При затруднениях учеников могу высказать свое мнение, предложить какие-то шаги к решению. Таким образом, организовываю поисковую деятельность.

6. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

-Интеллектуальные игры с использованием групповых форм работы развивает компетентность решения проблем;

- Игровые ситуации с использованием медиаресурсов развивают коммуникативную компетентность

7. МЕТОД ПРОЕКТОВ

Один из самых естественных при изучении информационных технологий. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Информационные технологии интегрируются с разными учебными предметами, поэтому возможен выбор темы проекта по любой школьной дисциплине. Такой проект позволит ученику систематизировать, интегрировать и применить полученные знания. Для приобретения навыков публичных выступлений необходимо, чтобы каждый учащийся защитил свой проект. Созданные на уроках информатики проекты могут использоваться в качестве ЦОР’ов в других дисциплинах. В виде проектных работ также очень удобно организовывать итоговый контроль по большинству тем учебного плана. Проекты в виде презентаций являются хорошей альтернативой традиционным рефератам и докладам.

*Для повышения интереса учащихся к предмету и стимулирования их к познавательной деятельности учитель должен руководствоваться следующими принципами:*

- Опираться на желания учащегося;

- Давать учащимся шанс для самовыражения;

- Уметь использовать любую возникшую ситуацию для достижения

образовательных целей;

- Учитывать интересы и склонности учащихся;

- Делать работу на уроке привлекательной;

- Показывать последствия поступков;

- Признавать достоинства, одобрять и поощрять успехи;

- Поддерживать «здоровое» соперничество между учащимися;

- Обращаться к самолюбию учащегося;

- Хвалить и демонстрировать всем достижения учащегося;

- Искать нестандартные решения;

- Создавать потребность в признании;

- Критиковать сопереживая.

Своевременное чередование и применение на разных этапах урока разнообразных форм и приемов формирования мотивации укрепляет желание детей овладевать знаниями;

* формирует у них ИКТ-компетентности;
* повышает познавательный интерес к предмету;
* повышает качество обучения и успеваемости;
* развивает навыки самостоятельной работы;
* облегчает формирование у учащихся основных понятий по изучаемой теме, так как дети могут несколько раз пройти на компьютере новый материал, обратиться к справке, провести эксперимент или лабораторную работу на компьютере;
* подготавливает к самостоятельному усвоению дисциплин;
* выявляет и развивает способности;
* подготавливает к самостоятельному усвоению общеобразовательных дисциплин;
* расширяет виды совместной работы учащихся, обеспечивающей получение детьми коммуникативного опыта;
* повышает многообразие видов и форм организации деятельности учащихся