Психолого-педагогічний семінар

*«Сучасний урок – інтерактивний урок»*

Інноваційні технології навчання на уроках інформатики.

Для нікого не є таємницею, що інтерес до знань в учнів падає. З метою успішного розв’язання цієї проблеми всі ми намагаємося поєднувати в своїй роботі різні методи, прийоми та технології. І я не виняток в цьому.

На уроках інформатики я застосовую різні технології.

А саме:

Групову (колективну) технологію.

Ця технологія навчання передбачає організацію навчального процесу, за якої навчання здійснюється в процесі спілкування між учнями (взаємонавчання) у групах. Група може складатися з двох і більше учнів, може бути однорідною або різнорідною, постійною і мобільною.

Наприклад, вивчення такої теми, як «Комп’ютерна мережа Інтернет» проводжу, використовуючи роботу в групах. Перед початком вивчення теми учні розподіляються в групи, кожній з яких повідомляється її тема. Кожна група отримує завдання підготувати та розкрити решті учням свою тему. Методи, форми, засоби для цього учні обирають самостійно. Вони опрацьовують теоретичний матеріал, готують презентації, підбирають тестові завдання, які потім я використовую для перевірки рівня засвоєння даного матеріалу. Роль кожного члена в групі розподіляється учнями також самостійно.

Така організація навчального процесу має ряд позитивних моментів:

* в ході такої підготовки в учнів формуються навички проведення наукового дослідження та його оформлення,
* навички пошуку, використання та опрацювання інформації з різних джерел і т.д.

Технологію індивідуалізації процесу навчання.

Це організація навчального процесу, при якій вибір педагогічних засобів та темпу навчання враховує індивідуальні особливості учнів, рівень розвитку їх здібностей та сформованого досвіду. Прикладом технології індивідуалізації процесу навчання є проектний метод.

Проекти можуть бути:

* особистісні, парні, групові (за кількістю учасників).
* короткочасні, середньої тривалості, довготривалі (за часом проведення).

Короткочасні проекти використовую в межах одного уроку, наприклад, при вивченні теми «Текстовий процесор», коли за обмежений час учні повинні створити статтю в газету з певної теми та оформити її засобами Microsoft Word.

Проекти середньої тривалості пропоную як залікові роботи в кінці певної теми. Так, після вивчення теми «Комп’ютерна анімація» учні повинні представити на оцінку анімаційний фільм з певної теми навчального предмету, або по закінченні теми «Презентації Power Point» учні демонструють свої презентації.

Довготривалі проекти виконували учні з високим рівнем навчальних досягнень на протязі, як мінімум, одного семестру для захисту їх на державній підсумковій атестації з інформатики в 11 класі. Це були і електронні підручники з різних навчальних предметів, і бази даних вчителів школи, учнів школи, випускників минулих літ.

Використання методу проектів сприяє забезпеченню умов для розвитку індивідуальних здібностей та нахилів дитини, учить творчо мислити та інтелектуально вдосконалюватись. Він орієнтує учнів на самостійну, парну чи групову діяльність та активізацію навчання, при цьому реалізується творчий підхід до вирішення певної проблеми. Учень навчається самостійно планувати, організовувати й контролювати свої знання та дії.

Ігрові технології навчання.

Ще однією ефективною формою навчання є ділова гра.

Види ігор:

* Навчальні, тренувальні, узагальнюючі;
* Пізнавальні, виховні, розвиваючі;
* Репродуктивні, продуктивні, творчі.

Доказом необхідності та актуальності впровадження елементів гри та змагання в шкільний процес навчання є те, що більшість дітей та дорослих не виносять рутинної роботи.

Високий ефект дають ділові ігри, спрямовані на розв’язання профільних задач.

Наприклад, під час вивчення тем «Текстовий процесор», «Електронні таблиці», «Бази даних» учні працюють як представники фірм, рекламних агентств, організацій тощо. Діти створюють та представляють прайс-листи, рекламні проспекти, бейджики, візитки і т.д., подають фінансові звіти, таблиці й діаграми, що інтерпретують їхні фінансові успіхи.

На різних етапах уроку я застосовую такі елементи гри:

1. «Розгадай кросворд».
2. «Мозаїка» (потрібно з окремих фрагментів скласти програму з використанням процедури для розв’язування певної задачі).
3. «Вияви фантазію» (наприклад, намалювати комп’ютер, використовуючи тільки певні геометричні фігури (трикутники, чотирикутники тощо)).
4. «Урок інформатики моїми очима» (думки учнів на тему «Якби я провів урок інформатики»).

Засвоєння й закріплення матеріалу відбувається в кілька разів швидше, якщо використовується такий метод навчання, як ділова гра.

Інтерактивне навчання - це спеціальна форма організації пізнавальної активності за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів.

Які інтерактивні технології я використовую? Це:

1. «Мозковий штурм». Учні по черзі висловлюють всі свої думки з приводу поставленого питання.
2. «Ажурна пилка». Це метод, що поєднує і групову, і фронтальну роботу. Малі групи працюють над різними завданнями, після чого переформовуються так, щоб у кожній новоствореній групі були експерти з кожного аспекту проблеми.

Робота в змінних групах (парах) дає непоганий результат при вивченні нового матеріалу.

Наприклад, при вивченні теми «Електронні таблиці. Введення, редагування, форматування табличних даних» спочатку формується три групи. Перед кожною сформованою групою ставиться завдання - опрацювати новий матеріал. Наступний етап - робота в змінних групах для обміну одержаними знаннями. Пари тричі формуються з учасників різних груп. Таким чином кожен з учнів має змогу виступити як у ролі вчителя, так і в ролі учня. Це хороші умови для розвитку самореалізації особистості учня.

1. «Мікрофон». Учні швидко по черзі висловлюються з приводу проблеми, передаючи один одному уявний “мікрофон”. Один учень може почати відповідь, а інший - доповнює, завершує відповідь.
2. «Навчаючись учу». Кожен учень отримує картку з частиною інформації з даної теми, опрацьовує її, доповідає однокласникам і вислуховує їх розповідь.
3. «Незакінчене речення» («кодування відповіді»). Учням пропонується перелік запитань у вигляді незакінчених речень та перелік відповідей. Діти повинні встановити відповідність між першим та другим списками.

Використання інтерактивних технологій можливість для фахового росту, для зміни себе, для навчання разом з учнями.