Шальнева Екатерина Александровна

преподаватель первой категории

**Применение активных форм проведения занятий по дисциплине «Информатика»**

Активный метод - это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой преподаватель и обучающиеся взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и обучающиеся здесь не пассивные слушатели, а активные участники занятия. Если в пассивном занятии основным действующим лицом был преподаватель, то здесь преподаватель и студенты находятся на равных правах [1].

Включение активных методов в учебный процесс активизирует познавательную активность обучающихся, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможную связь между обучающимся и преподавателями.

В настоящее время наиболее распространенными являются следующие активные методы обучения:

* метод проектов — группы работают над выполнением разных заданий одной темы. После завершения работы каждая группа презентует свои исследования, в результате чего все учащиеся знакомятся с темой в целом. Метод проектов можно рассматривать как одну из личностно ориентированных развивающих технологий, в основу которой положена идея развития познавательных навыков учащихся, творческой инициативы, умения самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, ориентироваться в информационном пространстве, умения прогнозировать и оценивать результаты собственной деятельности. Приобретенный обучающимися опыт практической деятельности может быть использован для решения проблем, возникающих в повседневной жизни, в быту, на производстве. В ходе выполнения проекта обучающийся оказывается вовлеченным в активный познавательный творческий процесс; при этом происходит как закрепление имеющихся знаний по предмету, так и получение новых знаний.
* групповые обсуждения — групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах учащихся;
* мозговой штурм — данный метод, направленный на генерирование идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. Задание может содержать профессионально значимый или междисциплинарный вопрос. При этом все идеи и предложения, высказываемые участниками группы, должны фиксироваться, чтобы затем их можно было проанализировать и обобщить. Последовательное фиксирование идей позволяет проследить, как одна идея порождает другие идеи.
* деловые игры — метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку определенных рецептов эффективной учебной и профессиональной деятельности;
* кейс-метод или метод конкретных ситуаций – это метод активного проблемного, эвристического обучения. Название метода происходит от английского case – случай, ситуация и от понятия «кейс»- чемоданчик для хранения различных бумаг, журналов, документов и пр.
* критическое мышление – вид мышления, направленный на выявление недостатков в суждениях других людей, на оценку себя и своих возможностей. Критическое мышление проявляется в ситуации, когда в процессе применения знаний осуществляется их проверка, выявление недостатков и дефектов.
* игровые, соревновательные приёмы.
* ролевые игры - метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникаций. Ролевая игра предполагает участие не менее двух «игроков», каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью.
* практический эксперимент [1].

Выбор методов активного обучения зависит от различных факторов. В значительной степени он определяется численностью учащихся (большинство методов обучения можно использовать в небольших группах). Но в первую очередь выбор метода определяется дидактической задачей.

Активные методы обучения можно применять для достижения следующих дидактических целей: обобщение ранее изученного материала (групповая дискуссия, мозговой штурм); эффектное предъявление большого по объему теоретического материала (мозговой штурм, деловая игра); развитие способностей к самообучению (деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций); повышение учебной мотивации (деловая игра, ролевая игра); отработка изучаемого материала (тренинги); применение знаний, умений и навыков (баскет - метод); использование опыта учащихся при предъявлении нового материала (групповая дискуссия); обучение навыкам межличностного общения (ролевая игра); эффективное создание реального объекта, творческого продукта (метод проектов); развитие навыков работы в группе (метод проектов); развитие навыков принятия решений (анализ практических ситуаций, баскет-метод); развитие навыков активного слушания (групповая дискуссия).

Важнейшее условие самореализации личности, раскрытие творческих возможностей – это самостоятельность, результат воспитания и самовоспитания. При формировании у студентов самостоятельность работы на занятиях информатики, ставится две задачи. Первая их них заключается в том, чтобы развить у обучающихся самостоятельность в познавательной деятельности, научить их самостоятельно овладевать знаниями, формировать свое мировоззрение; вторая — в том, чтобы научить их самостоятельно применять имеющиеся знания в учении и практической деятельности.

Идеальным средством для решения этих задач служит метод проектов. Сотрудничество и сотворчество преподавателя и обучающихся – один из основных принципов проектной деятельности. Их объединяет совместная деятельность, направленная на решение актуальных проблем. Проблем, дискуссионных тем и вопросов, которые можно реализовать на уроке информатике очень много. Поэтому использование проектной технологии в преподавании этой дисциплины представляется очень эффективным

Для решения учебной проблемы (ситуации) применяются на уроках совместно с проектами -кейс-метод. Преимуществом кейсов является возможность оптимально сочетать теорию и практику, что представляется достаточно важным при подготовке учеников. Это метод активного обучения основан на реальных ситуациях.

Также к активным методам можно отнести деловую игру. Деловые игры помогают приблизить учебный курс к реальной жизни. Но это возможно при условии, если эти игры моделируют реальные ситуации, а не схемы из учебника. Эффект от обучения по методу деловых игр усиливается также за счет перевоплощения участников игры в конкретных действующих лиц. Игра оживляет повседневность учебного процесса, усиливает интерес ребят к изучаемой дисциплине, повышает степень усвоения или материала.

Рассмотрим пример деловой игры на уроке информатики при изучении темы «Аппаратная организация компьютера»:

«В городе работают несколько фирм — обществ с ограниченной ответственностью (000) — по сборке компьютеров на заказ. Работа каждой из фирм в течение одного конкретного дня протекает следующим образом. Начинается рабочий день. С утра еще нет заказов и можно заняться чем-нибудь на досуге, например, составлением кроссворда из тех слов, которые используются в работе. Затем поступает заказ: заказчик хочет купить компьютер, но точно не знает, какой конфигурации должен быть этот компьютер и какое дополнительное оборудование к компьютеру ему понадобится. Надо ему в этом помочь».

Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по сборке и продаже компьютеров. Игровой моделью является рабочий день такой фирмы.

Занятие содержит два основных этапа на каждом из которых выполняется определенное задание.

Задание 1 — составление кроссворда. На этом этапе учащиеся знакомятся с новыми понятиями темы и составляют кроссворд с использованием данных понятий.

Задание 2 — сборка компьютера (определение конфигурации компьютера). Выполняя данное задание, учащиеся узнают определения новых понятий, функциональные возможности составляющих частей компьютера, разновидности этих комплектующих. В конце выполнения задания ученики должны представить вариант конфигурации компьютера с обоснованием, почему они предлагают именно такой вариант.

Например, можно предложить деловую игру «Создание рекламного плаката». Плакат должен включать в себя картинку и текст. Также студентам будет интересна деловая игра «Составление сводных расчетных таблиц с использованием Excel»: некоторая фирма, занимающаяся аналитической деятельностью, получает заказы на составление расчетных таблиц. Эти заказы распределяются по отделам, начальники которых представляют отчеты о выполнении заказа, а также о работе своих сотрудников. В фирме имеется машинописное бюро, которое обеспечивает нужды офиса. Кроме того, расчетной деятельностью приходится заниматься и директору фирмы, решая вопрос о выплате денег сотрудникам.

Активные методы обучения создают необходимые условия для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в быстро меняющейся ситуации, находить свои подходы к решению проблем, что наиболее актуально при обучении информатике.

Список используемых источников

1. Роберт, И. В. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебно-методическое пособие / И. В. Роберт, С. В. Панюкова, А. А. Кузнецов, А. Ю. Кравцова; под ред. И. В. Роберт. – М.: Дрофа, 2008. – 312.