

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНФОРМАТИКЕ

Бетина Е.А.

Россия, МАОУ «Центр образования №13 имени Героя Советского Союза Н.А.Кузнецова»
tmb_betina@mail.ru

Для подготовки учеников к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, к возможности получения дальнейшего образования с использованием современных информационных технологий обучения в школах был введен предмет информатики. Изучение информатики имеет огромное общеобразовательное значение, далеко выходящее за рамки задачи подготовки выпускников школы к жизни и труду в формирующемся «информационном» обществе. Задачей учителя на уроках информатики является использование разных методов обучения для наиболее результативного усвоения школьной программы учениками, выбор которых, очень важен.

Включение активных методов в учебный процесс активизируют познавательную активность учащихся, усиливает интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможной степени обратную связь между учащимися и преподавателями. Исследователи активных методов обучения отмечают, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.

В настоящее время наиболее распространенными являются следующие методы обучения:

- практический эксперимент;
- метод проектов – форма организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых продуктов, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость [1];
- групповые обсуждения – групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах учащихся (от 6 до 15 человек) [1];
- мозговой штурм – специальный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника [1];
- деловые игры – метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку определенных рецептов эффективной учебной и профессиональной деятельности [2];
- ролевые игры – метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух «игроков», каждому из которых предполагается провести целое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью [1];
- баскет-метод – метод обучения на основе имитации ситуации [1];
- тренинги – обучение, при котором в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам [2];
- обучение с использованием компьютерных обучающих программ;
- анализ практической ситуаций (case-study) – метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, генерировать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать альтернативное решение и формировать программы действий [1].

В преподавании информатики накоплен не такой большой опыт использования конкретных активных методов, как по другим дисциплинам, т.к. наука достаточно молодая и программа с каждым годом претерпевает изменений. Однако, можно найти некоторые рекомендации по использованию некоторых методов на страницах газеты «Информатика» и в материалах Фестиваля «Открытый урок».

Использование активных методов обучения неизбежно приводит к изменению системы контроля. Находясь в рамках классно-урочной системы и используя традиционные педагогические технологии, учитель использует и традиционную систему контроля и проверки. Если сегодня на уроке рассказали новый материал, завтра проверили, как ученики усвоили материал, затем прорешали задания на закрепление, провели через несколько уроков проверочную работу. И как часто

мы признаемся себе, что часть класса эту тему не освоили, но «время не ждет» надо двигаться дальше по учебному плану, суммируя в уме потери.

Результаты использования активных методов обучения в принципе невозможно оценить по такой схеме. В случае их использования мы получаем отсроченный во времени результат. Основная сложность применения активных методов на современном этапе состоит в том, что учитель должен поверить в их работоспособность, поверить, что они дают лучший результат по сравнению с традиционными педагогическими технологиями.

На практике немножко все сложнее, так на уроке надо обладать большим мастерством, чтобы добиться хороших результатов. Надо заинтересовать в ходе проведения урока не каких-то учеников, а всю группу. Подборка материала должна быть разнообразна, чтобы ребята могли проявить свои возможности, если не в одном виде задания, то в другом. Все зависит от уровня подготовки одного либо другого ученика, и как еще выяснилось в ходе работы над данной темой, при составлении таких активных методов надо учитывать и психологические характеристики каждого ученика. Самое сложное - как оценить учащихся. Ведь ученики работали командой, поэтому оценить каждого ученика на данном уроке очень сложно.

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 занятия [3]. Грамотное использование активных методов позволяет строить учебный процесс с учетом принципов научения. Важно отметить, что ни одна из форм обучения не является единственной верной для достижения поставленных целей обучения; сохранению внимания и работоспособности обучаемых способствует использование разнообразных методов.

Литература

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. / под ред. Е.С. Полат. М., 2000.
2. Оганесян Я.Т. Методы активного социально-психологического обучения. Тренинги, дискуссии, игры. М., 2003.
3. Ксенозова Г.Ю. Перспективные школьные технологии. М., 2000.