

# Методсообщение

19.11.2021

**Интерактивные методы обучения на  
уроках информатики**

колледжа

**Гасаналиева Земфира Максудовна**  
ГБПОУ РД «ТК ИМ. Р.Н.АШУРАЛИЕВА»

## Интерактивные методы обучения на уроках информатики

Предмет «Информатика» в колледже преподаётся на первом курсе, т.е. его посещают подростки 15, 16 лет. Зачастую, студентам предмет информатики кажется не таким уж и важным, они не осознают важность изучения данного предмета. Студентов данного возраста необходимо увлечь работой, нацелить на необходимость изучения той или иной темы, раскрыть их значимость в жизненных ситуациях и в будущей профессии, сделать всё необходимое, чтобы уроки прошли интересно и полезно. Преподавание данного предмета обязательно нужно наполнять теоретическими сведениями, визуальной демонстрацией объяснений и разнообразными заданиями на компьютере и без него. Чтобы повысить «насыщенность» дисциплины в условиях небольшого количества часов, отводимых на его изучение, необходимо тщательно продумывать методику подготовки к урокам, подачи материала, систему практических заданий на компьютере.

Термин «интерактивные методы» (из английского языка) означает «методы, позволяющие учащимся взаимодействовать между собой», а «интерактивное обучение» — это обучение, построенное на взаимодействии.

Интерактивных форм и методов обучения очень много и все они побуждают к творческой познавательной деятельности студентов, создают атмосферу повышенного интереса.

Во всех интерактивных занятиях присутствует, как правило, три компонента:

1. творческое задание на основе учебной информации (как основа содержания);
2. работа в малых группах и/или обучающая игра-имитация (как основа методики);
3. дискуссия, обсуждение и обязательно общая дискуссия – подведение итогов (как метод, но также и как синтез, итог обучения и воспитания).

Пример:

При подготовке к урокам по теме: «Устройство компьютера», следует подготовить задания творческого характера, например:

1. Вам поручили подключить новый компьютер. Вы подключили все устройства. При включении компьютера изображения нет. Определите, что может быть причиной возникновения проблемы.
2. Может ли быть компьютер без... (монитора, жесткого диска, дисковод оптических дисков, клавиатуры, мыши, процессора, оперативной памяти).
3. Может ли иметь смысл наличие в компьютере двух экземпляров... (монитора, жесткого диска, дисковод оптических дисков, клавиатуры, мыши, процессора, оперативной памяти).
4. Имея в наличии некоторые запчасти компьютера и схему материнской платы, попробуйте собрать все в единое целое (имеется процессор, материнская плата, оперативная память, шина, жесткий диск).

В современном мире при стремительном развитии и совершенствовании информационно-коммуникационных технологий, в качестве интерактивных методов обучения можно рассматривать компьютерные обучающие программы, цифровые образовательные ресурсы, блоги педагогов, которые студентам пригодятся и в их непосредственной дальнейшей профессиональной деятельности.

Например, на уроках информатики можно использовать обучающие программы как для самих студентов (например, «Мир информатики», «Вычислительная математика и программирование», «Клавиатурный тренажер» и т.п.), так и познакомить с программами, которые они могут использовать в своей профессиональной деятельности (например, «Всё по палочкам», «Математика в задачах» и т.п.)

Кроме того, много интересных заданий содержится в Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru>).

Хочется отметить, что интерактивность будет эффективнее и повышается познавательная активность на занятии у студентов при использовании мультимедийной и интерактивной техники. К интерактивным методам относятся презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, постеров, компьютеров и т.п., с последующим обсуждением материалов. Интерактивная доска позволяет моделировать абстрактные идеи и понятия, не прикасаясь к компьютеру, изменить модель, перенести объект в другое место экрана или установить новые связи между объектами. Все это происходит в режиме реального времени. Внедрение интерактивной и мультимедийной техники в учебный процесс, позволяет повысить эффективность и уровень обучения информатике, в условиях ее правильной реализации. Обучение, в котором вводится современная техника, позволяет реализовать гораздо больший потенциал не только учителя, но и студента, так как зачастую скучные уроки приобретают новый смысл, и мотивационная функция обучения возрастает практически в два раза, что приводит к высоким темпам работы, лучшему усвоению знаний, а также высокой степени подготовленности будущих педагогов.

Использование «интерактива» в процессе урока, как показывает практика, снимает нервную нагрузку студентов, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Таким образом, можно сделать вывод, что интерактивные методы, завоевывают сегодня все большее признание и используются при преподавании различных учебных предметов. Эти методы имеют исключительную важность при обучении многим дисциплинам. Интерактивное обучение подразумевает погружение в процесс общения, оно основано на учебно-воспитательном взаимодействии ученика с другими учащимися и учителем. К методам интерактивного обучения относятся методы, которые способствуют вовлечению учащегося в процесс получения и

переработки знаний: проблемные, групповые, исследовательские формы урока, ролевые игры. Однако, при использовании интерактивных методов, могут возникнуть различные проблемы.

Сложным для преподавателя является не столько овладение интерактивными приемами или отбор оптимальных путей, сколько организация диалога и рефлексии, а также оценивание студента.

Необходимо следить, чтобы студенты не нарушали норм поведения в процессе интерактивного обучения.

Были выделены следующие нормы поведения на уроке:

- каждый студент заслуживает того, чтобы его выслушали не перебивая;
- следует говорить так, чтобы тебя понимали; высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации;
- если прозвучавшая информация не вполне ясна, задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял...? »); только после этого делаются выводы;
- критикуются идеи, а не личности;
- цель совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точки зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме и т.д.

На этапе рефлексии сложность заключается не столько в нежелании студентов разобратся в своих чувствах, сколько в неумении выразить свои ощущения. Поэтому стоит заранее подготовить следующие подсказки:

- «Хочу спросить...»
- «Для меня сегодняшний урок...»
- «Самое трудное для меня...»
- «Как вы оцениваете свои действия и действия группы?»

Важно, чтобы рефлексия присутствовала на каждом занятии, чтобы в нее на первых порах включались все без исключения студентов (позже можно остановиться на заслушивании реплик нескольких человек).

В интерактивных методах обучения рефлексия один из важных этапов современного урока. Обучение не может быть эффективным, когда что-то просто выполняется. Необходимо обдумать, что сделано, подвести итоги, понять, как можно применить полученные знания в будущем.

Главной отличительной чертой интерактивных методов обучения является инициативность учащихся в учебном процессе, которую стимулирует педагог из позиции партнера-помощника. Ход и результат обучения приобретает личную значимость для всех участников процесса и позволяет развить у учащихся способность самостоятельного решения проблемы.

И, не стоит забывать, что личный пример преподавателя является неотъемлемой частью в формировании будущего педагога. Студент учится на каждом уроке и может использовать понравившиеся приёмы в будущей профессии, адаптировав их для детей своего возраста.