Методический доклад

«Интерактивные методы обучения в преподавании информатики в СПО»

*Преподаватель информатики*

*Мамонтова Т.В.*

*"Скажи мне и я забуду.*

*Покажи мне, - я смогу запомнить.*

*Позволь мне это сделать самому,*

 *И это станет моим навсегда"*

Древневосточная мудрость

Внедрение интерактивных методов обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном профессиональном учебном заведении. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» - «взаимный», «act» - «действовать»). Интерактивное обучение – это специальная форма организации образовательного процесса, суть которой состоит в совместной деятельности учащихся над освоением учебного материала, в обмене знаниями, идеями, способами деятельности.

 Основные цели интерактивного обучения:

* стимулирование учебно-познавательной мотивации;
* развитие самостоятельности и активности;
* воспитание аналитического и критического мышления;
* формирование коммуникативных навыков
* саморазвитие обучающихся.

Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

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.

Например, 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, дисковода оптических дисков, клавиатуры, мыши, процессора, оперативной памяти).

3. Может ли иметь смысл наличие в компьютере двух экземпляров…(монитора, жесткого диска, дисковода 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).

Используя такие несложные упражнения, студенты более точно начинают представлять назначение устройств компьютера.

А потом подтвердить их ответы с помощью виртуального тренажера по сборке персонального компьютера.

Тренажер позволяет отрабатывать навыки сборки персонального компьютера. Ресурс состоит из самого тренажера, ряда заданий и теста по теме «Устройство компьютера.

В режиме интерактива идет обучение на, так называемых, нестандартных уроках: играх, семинарах, конкурсах, дебатах, уроках защиты проектов, театрализации, конференциях, судах, дискуссиях, пресс-конференциях и т.п.

Современный образовательный процесс немыслим без игрового метода.

Например, деловая игра «Вирусная эпидемия». Игру можно провести на вводном уроке по теме компьютерной безопасности, на котором учащиеся знакомятся с основными понятиями. Перед участниками игры ставится следующая ситуация: в компьютерном мире вновь возникла вирусная эпидемия. В связи с этим организуется пресс-конференция, на которую приглашены специалисты по компьютерной вирусологии для разъяснения общих вопросов по компьютерным вирусам. Журналисты после проведения пресс-конференции должны подготовить статью или доклад по обсуждаемой теме.

При этом закрепляются темы «Компьютерные вирусы», «Файловая система», «Текстовый процессор», «Презентации», «Интернет. Поисковые системы.»

Деловые игры обеспечивают развитие творчества, заинтересованность, активность учащихся и развивают речь.

Огромное значение имеют методы визуализации знаний.

**Метод кластера.** *Кластер (*от английского «cluster» – гроздь, скопление) *— это графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Он представляет собой изображение, способствующее систематизации и обобщению учебного материала.*

При построении кластера

* **в центральном овале** располагают ключевое понятие;
* **в овалах второго уровня** – понятия, раскрывающие смысл ключевого;
* **в овалах третьего уровня** идет детализация понятий, упомянутых на предыдущем уровне.

**Метод** **Fishbone.**

Схемы (диаграммы) «Фишбоун» были придуманы профессором Кауро Ишикава, поэтому часто называются диаграммы Ишикава.

Данная графическая техника помогает структурировать процесс, идентифицировать возможные причины проблемы (отсюда еще одно название – причинные (причинно-следственные) диаграммы (причинные карты)). Такой вид диаграмм позволяет проанализировать причины событий более глубоко, поставить цели, показать внутренние связи между разными частями проблемы.

Этот вид схем позволяет эффективно находить решения в сложных ситуациях, вырабатывать новые свежие идеи. На такой схеме можно зафиксировать любое количество идей, ее часто используют на этапе проведения мозгового штурма.

Записи должны быть краткими, представлять собой ключевые слова или фразы, отражающие суть явления. Факт придает проблеме ясность и реальные очертания. Факты позволяют говорить не об абстрактном решении, а о конкретном механизме

***Описание алгоритма*** действий при работе со стратегией «Fishbone».

Этот приём позволяет нам «разбить» общую проблемную тему на ряд причин и аргументов. Визуальное изображение этой стратегии похоже на «рыбную кость», «рыбий скелет» (отсюда и название). Эту «кость», «скелет» можно расположить вертикально или горизонтально:

Как известно любая проблема начинается с головы.

* - помещаем нашу **проблему** в голову рыбы.
* - на верхних (или левых) «косточках» записываются формулировки **причин проблемы**, на нижних (или правых) - **факты**, подтверждающие, что данные причины проблемы существуют.
* - хвост рыбы – **вывод**.

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.

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 педагога, 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. 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.

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.

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.