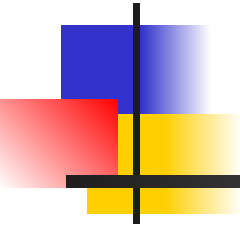
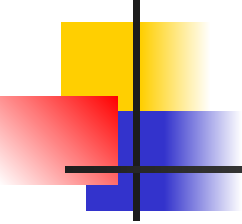


Развитие познавательной активности учащихся на уроке информатики



Учитель:
Милованова Ольга
Михайловна, МОУ СОШ №1,
п.Уренгой



Одной из главных целей изучения предмета «Информатика и информационно-коммуникативных технологий» на ступени общего образования является развитие познавательной активности учащихся.



Основные противоречия

Педагогическое осмысление проблемы развития познавательной активности на уроках информатики и ИКТ позволило выявить ряд противоречий, разрешение которых будет способствовать повышению эффективности развития познавательной активности учащихся. К ним можно отнести следующие противоречия:

- между высоким уровнем требований, предъявляемых в информатике и ИКТ к мыслительным операциям учащихся и разным уровнем подготовки учащихся к познавательной деятельности;
- между общепринятым мнением об информатике, как о предмете игровом и легком (что приводит зачастую к завышенной самооценке учащихся) и теоретической сложностью предмета;
- между разным начальным уровнем подготовки учащихся и едиными требованиями программы обучения.

Развитие познавательной активности учащихся на уроках информатики

Факторы, формирующие познавательную активность учащихся можно выстроить в следующую цепочку:

Мотивы →

Познавательный интерес →

Познавательная активность →

Познавательная деятельность



Учитывая, что мотивы учащихся формируются через их потребности и интересы (Потребность → Интерес → Мотив), все усилия учитель должен

направить на развитие **познавательных интересов учащихся**



Развитие познавательных интересов на уроках информатики и ИКТ можно обеспечить, ежеурочно ставя перед собой и выполняя **следующие задачи:**

- содержание учебного материала;
- виды и формы ведения урока, контроля знаний (исключающие эффект «привыкания», шаблона);
- активное использование форм самостоятельной работы учащихся, самоконтроля, взаимоконтроля;
- искусство учителя, как лектора, оратора;
- искусство учителя в общении с учащимися (использование различных стилей, позиций, ролей);
- создание благоприятного психологического климата.



Формирование познавательного
интереса младших школьников
через наглядность

«Лучше один раз
увидеть, чем сто раз
услышать.»

При изложении нового материала
нужно приводить **яркие примеры-
образы**, которые обязательно
запечатлеются в памяти учащихся
своеобразным опорным сигналом.

При использовании наглядности в обучении необходимо соблюдать ряд условий:

- Применяемая наглядность должна соответствовать возрасту учащихся;
- наглядность должна использоваться в меру, и показывать ее следует постепенно и только в соответствующий момент урока;
- наблюдение должно быть организовано таким образом, чтобы все учащиеся могли хорошо видеть демонстрируемый предмет;
- необходимо четко выделять главное, существенное при показе иллюстраций;
- детально продумывать пояснения, даваемые в ходе демонстрации явлений;
- демонстрируемая наглядность должна быть точно согласована с содержанием материала;
- привлекать самих учеников к нахождению желаемой информации в наглядном пособии или демонстрационном устройстве.

Примером метода

стимулирования является метод опоры на жизненный опыт учащихся

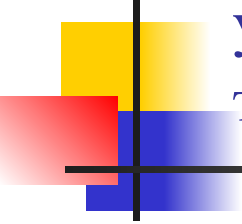


Например, характеристики такого сложного устройства, как процессор становятся предельно простыми, когда их сравниваем с характеристиками стиральной машины-автомата: загрузка белья – разрядность, скорость вращения – тактовая частота; оперативную память – можно сравнить с камерой хранения в супермаркете.



Компьютерные обучающие игры- средство формирования познавательного интереса

Компьютерные обучающие игры, в отличие от других видов игр, позволяют ребенку увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику творчества. Это ведет к способности объективно оценивать результаты и ход собственной деятельности.



Творческий характер является неотъемлемой частью системы и требованием к любой задаче (заданию). На уроках информатики применяются следующие виды творческих заданий:

- **составление задач учащимися;**
- **творческие задачи (требующие самостоятельной постановки, описания алгоритма, использования специальных и межпредметных знаний учащихся);**
- **доклад;**
- **оформление рисунков как в тетради, так и на компьютере;**
- **составление кроссворда по теме;**
- **разгадывание ребусов по информатике;**
- **проект - создание учащимися готового программного продукта.**

Творческий характер деятельности определяется в процессе постоянного наблюдения за выполнением заданий каждым учащимся со следующих позиций:

- уровень мотивации учащегося;
- оригинальность метода решения;
- творческая фантазия;
- оригинальность оформления;
- уровень использования межпредметных связей;
- умение осуществлять самоанализ своей деятельности, выявление примененных способов и оценка результатов.

