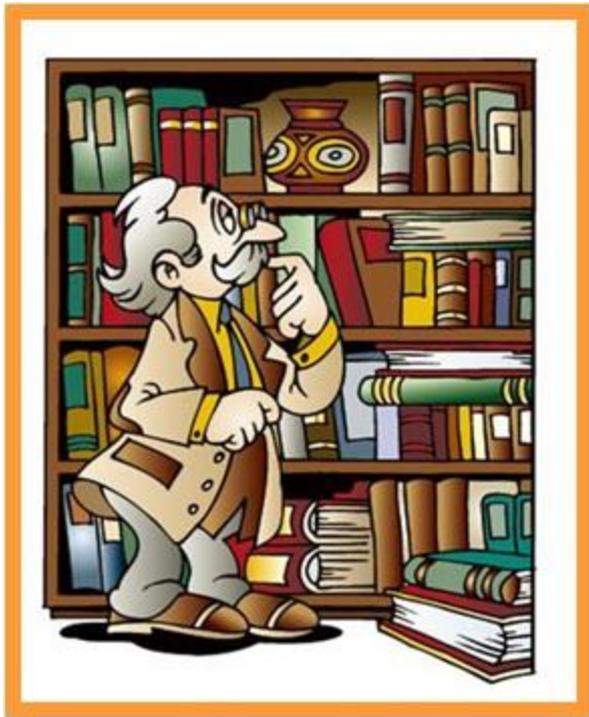


Деятельностный метод
и метод «обучение
в сотрудничестве»
на уроках информатики

Н.Л. Никитенко



**Тот, кто, обращаясь к
старому,
способен открывать новое,
достоин быть учителем.
Конфуций**

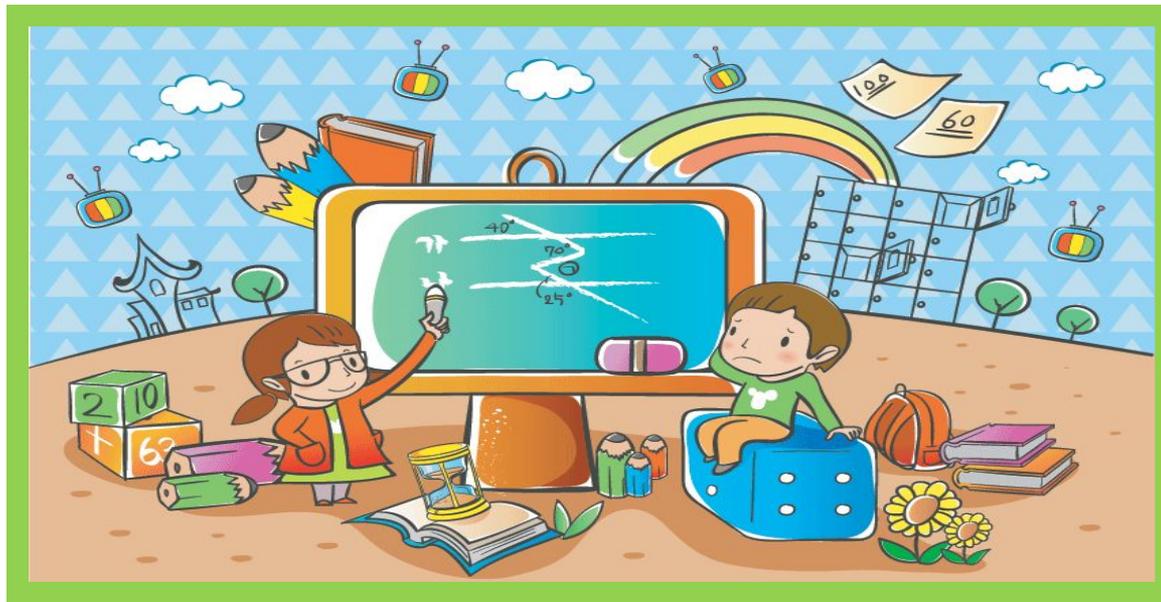
Образование дня сегодняшнего предполагает сконцентрировать свое внимание на формировании личности, умеющей находить и извлекать необходимую информацию в условиях ее обилия, усваивать в виде новых знаний, поскольку в общественной жизни стали актуальными компетентность специалиста в решении различных задач, компетентность коммуникативная и информационная



Движущей силой прогресса в экономике и в обществе стала креативность как способность создавать новые формы и модели. Цель образования - воспитание как человека **умелого**, так и человека **креативного**.

Для того, чтобы информационная и коммуникативная компетентность для ученика стала жизненной необходимостью, учителю надо организовать обучение через желание учиться, стимулируя его природную любознательность, мотивировать интерес к самостоятельному приобретению новых знаний.

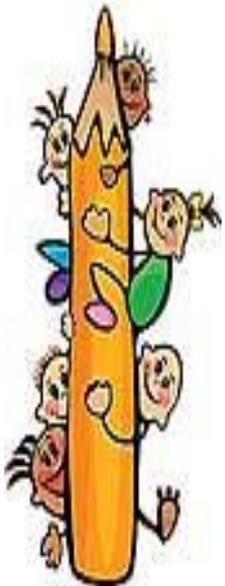




Поиск новых средств привел нас к пониманию того, что нужны деятельностные, групповые, игровые, ролевые, практико-ориентированные, проблемные, рефлексивные методы обучения.



**Коль знание – вожак
твоих деяний ,
деяние – родитель новых
знаний** (мудрость востока)



Деятельностный метод и метод обучение в сотрудничестве

я часто использую на уроках

*под **деятельностным методом** мы понимаем метод обучения, при котором ребенок не получает знания в готовом виде, а добывает их сам в процессе собственной учебно-познавательной деятельности.*

Действия учителя и ученика при деятельностном методе

<u>Действие учителя</u>	<u>Действие ученика</u>
<u>1 этап:</u> актуализация знаний учащихся, предъявление проблемной ситуации.	<u>1 этап:</u> закрепляет умение анализировать, обобщать, формулировать умозаключения.
<u>2 этап:</u> организует взаимодействие учащихся, организует решение, сбор и обсуждение результатов в парах.	<u>2 этап:</u> применение полученных ЗУН в измененных условиях (работа в паре), осуществление взаимоконтроля.
<u>3 этап:</u> организует поиск рационального способа решения учебной задачи, организует самостоятельное выполнение учащимися заданий, организует самопроверку уч-ся своих решений.	<u>3 этап:</u> закрепляет умение работать самостоятельно, контроль за правильностью выполнения своих действий.
<u>4 этап:</u> контроль и коррекция знаний, предоставление возможности выявления причин ошибок и их исправления.	<u>4 этап:</u> применение полученных ЗУН на практике.
<u>5 этап:</u> контроль за результатом учебной деятельности, оценка знаний.	<u>5 этап:</u> самостоятельное подведение итогов урока, самоанализ и самооценка.

- Принципиальным отличием технологии деятельностного метода от технологии традиционного демонстрационно-наглядного метода обучения является:

Предложенная структура описывает деятельность не учителя, а учащихся.

- **Позиция учителя:** к классу не с ответом, а с вопросом.
- **Позиция ученика:** за познание мира в специально организованных условиях.

- Учебная задача – задача, решая которую ребенок выполняет цели учителя.
- Учебная деятельность – управляемый учебный процесс.
- Учебное действие – действие по созданию образа.
- Образ – слово, рисунок, схема, план.
- Оценочное действие – у меня получится!
Я умею!

урок

**Системы оптического
распознавания
СИМВОЛОВ**

Опознай пословицу.

Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок.

Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

Не клавиатура печатает, а ум.

Не перо пишет, а ум.

Компьютер памятью не испортишь.

Кашу маслом не испортишь.

Компьютер на столе не для одних только игр.

Голова на плечах не для одной только шапки.

Файлы не удаляются.

Рукописи не горят.

Компьютер без программы - что фонарь без свечи.

Голова без ума - что фонарь без свечи.

«ЖЕЛТАЯ ПРЕССА»

Причем тут желтая окраска?



ЖЕЛТАЯ ПРЕССА

Выражение родилось в США. В 1895 г. в нью-йоркской газете «The World» появилась серия забавных рисунков, среди персонажей которых был и некий мальчик, одетый в рубашку желтого цвета. Посему его и прозвали «желтым малышом». Другая газета — «New-York Journal» начала публикацию аналогичной серии. Между этими двумя газетами разгорелся спор из-за авторских прав на «желтого малыша». Редактор «New-York Press» презрительно назвал обе конкурирующие между собой газеты «желтой прессой». С тех пор это выражение и привилось как обозначение гнусной, лживой, продажной печати, гонящейся за дешевой, низкопробной сенсацией.

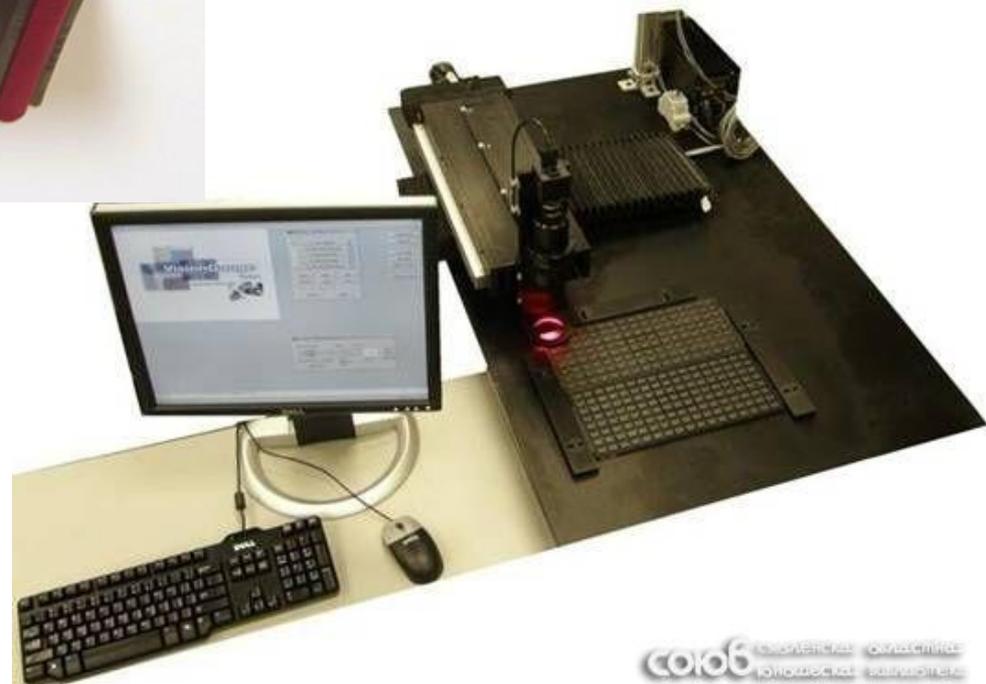




Обратите внимание на год издания газеты (1895).

Вопрос: Как же появились эти изображения в электронном виде? Есть ли возможность отредактировать тексты и изображения старинных печатных изданий?

Для того, чтобы сохранять и редактировать журналы, газеты, книги, документы, изображения в электронном виде люди стали использовать системы оптического распознавания символов.



Зачем это нужно?

- Чтобы **сохранить оригиналы** изображения и реже обращаться к первоисточникам



- Чтобы **получить полезные знания** из этих источников. С помощью технологий в информационные системы мира вводятся миллионы книг, изданных как сегодня, так и сотни лет назад, и эти книги становятся общедоступными.

Метод «обучение в сотрудничестве»

основан на принципах:

- взаимозависимость членов группы;
- личная ответственность каждого за свои успехи и успехи группы;
- совместная учебно-познавательная деятельность в группе;
- общая оценка работы группы.

Метод «обучение в сотрудничестве»

обучение в команде

командно-игровая
деятельность

«пила»



«учимся вместе»



Обучение в команде

Командно-игровая деятельность

Обучение в команде:

Особое внимание уделяется «групповым целям». Мы объясняем новый материал, организуем групповую работу для формирования ориентировки, затем проводим индивидуальное тестирование.

Командно-игровая деятельность:

Отличие от предыдущего - вместо индивидуального тестирования проводим каждую неделю соревновательные турниры между командами. Для этого организуются «турнирные столы» по три ученика за каждым столом, равные по уровню обученности.

«пила»

Учащиеся организуются в группы по 4-6 человек для работы над учебным материалом, который разбит на фрагменты (блоки). Каждый член группы находит материал по своей части. Затем ребята, изучающие один и тот же вопрос, но состоящие в разных группах, встречаются и обмениваются информацией как эксперты по данному вопросу.

Группы в 3—5 человек. Каждая группа получает одно задание, являющееся подзаданием какой-либо большой темы, над которой работает весь класс.

«учимся вместе»

Урок-командная игра

1 ТУР ПОЙМИ МЕНЯ

От команды выбирается один человек, который будет объяснять своей команде понятие по информатике

Слова для 1 тура: шаблон, символ, шрифт, код , «желтая пресса», пиксель

2 ТУР АССОЦИАЦИИ

Один игрок, который вытаскивает понятие по информатике, должен за 1 минуту написать 10 слов, которые ассоциируются у него с этим понятием. После этого понятие называется команде, каждый игрок команды должен за 2 минуты написать свои ассоциации. Затем ассоциации игрока и команды сравниваются. Каждое совпадение - 1 очко.
Слова для II тура: рукописный текст, растровое изображение страницы, структурные элементы, сканер.

3 ТУР «КРОКОДИЛ»

От команды выбирается один игрок, который без слов, с помощью жестов должен объяснить одно понятие, время - 2 минуты.

Разыгрывается по 1 понятию для каждой команды.

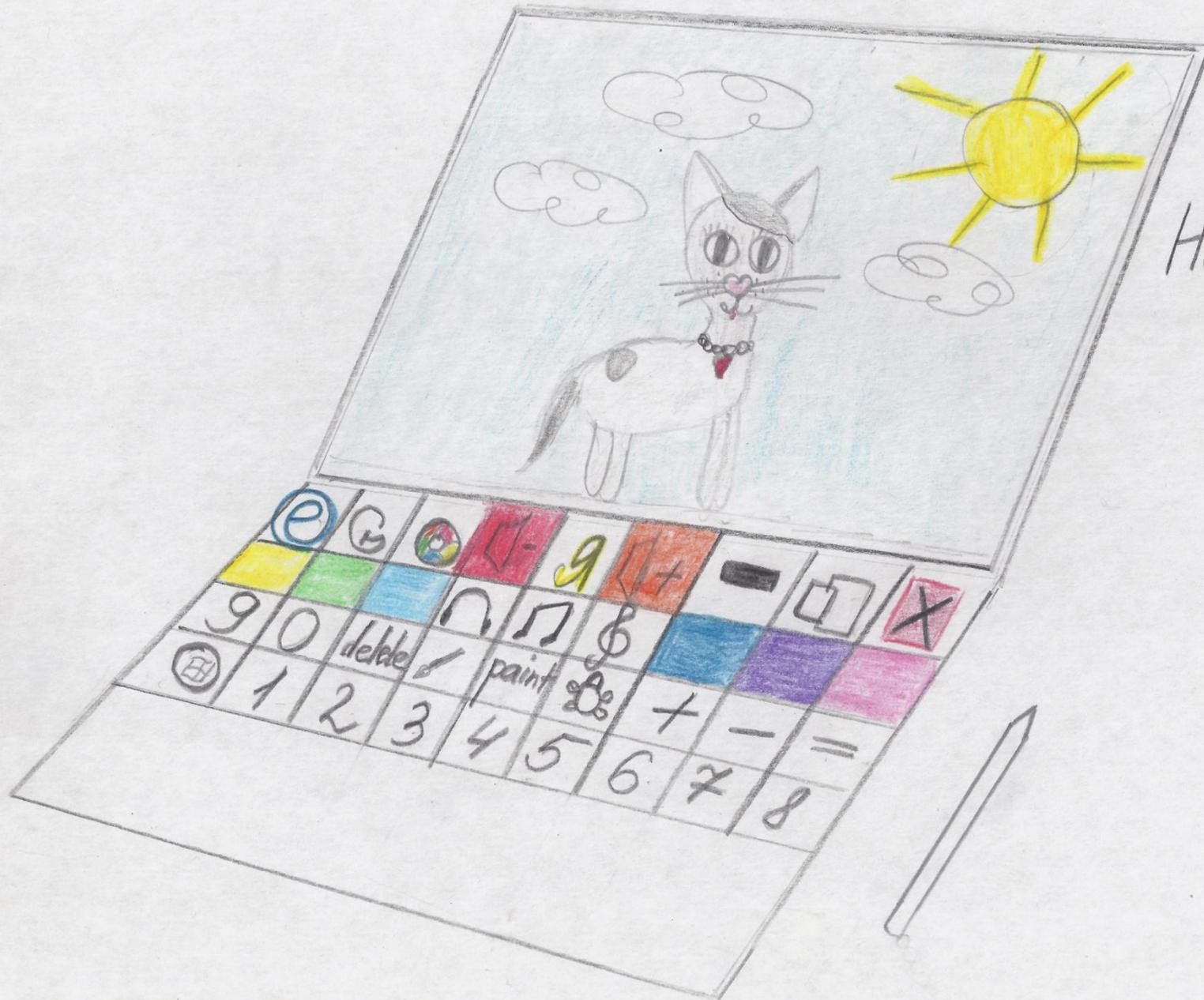
Понятия для 3 тура: форматирование текста, редактирование текста



Творческие задания

- Составить и решить 2 задачи по теме:
«Количество информации» - одну на алфавитный подход, другую на содержательный.
- Составить резюме для поступления в ВУЗ, используя шаблон.
- Составить кроссворд по определённой теме
- Написать реферат;
- Дописать сказку: «жили-были процессор, жесткий диск и оперативная память...»
- Домашнее задание: придумать и изобразить «компьютер будущего»

КОМПЬЮТЕР БУДУЩЕГО!



НОВЫЙ КАТРЮША
2100

Компьютер будущего.

Бариновой Аны 7, А'

square 777x

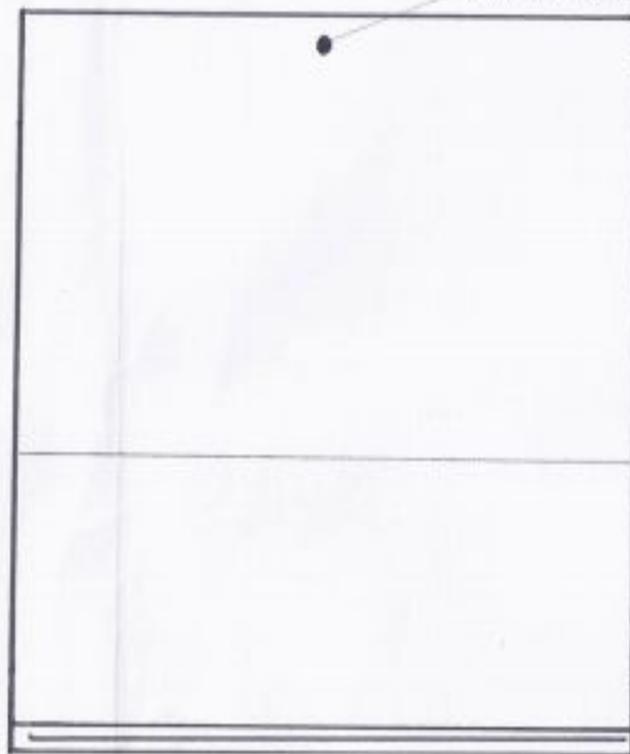
вперед.



сзади.



Веб-камера



Выдвижная панель

дискетта

Лазерная навигация

Это компьютер 2777 года оснащен лазерной веб камерой, видеокарта
флешки и текстовиками. Это переносной компьютер который
может складываться. В натуральную величину составляет
20*10 в свернутом виде 10*10.

- ❑ Благодаря использованию на своих уроках деятельностных, групповых, игровых, проблемных методов обучения и обучение в сотрудничестве у обучающихся формируется собственная точка зрения, они учатся ее аргументировать, отстаивать свою позицию при обсуждении учебной деятельности, что формирует нравственные качества личности.
- ❑ Базовыми понятиями такого подхода к обучению являются: воспитание и развитие качеств личности, соответствующих требованиям современности, коими являются гражданственность, универсальность познавательных действий, социальность, креативность. Достижение результата возможно через включение в деятельность.
- ❑ Расширяются и углубляются представления учащихся о практическом значении информатики в различных областях науки, промышленности, экономике - формируется информационно-культурный человек.
- ❑ В результате этой деятельности, ученик стремится быть успешным: «Я это могу, я это умею»!

Список литературы

1. Ефимов О., Морозов В., Угринович Н. Курс компьютерной технологии, М: ООО Издательство АСТ, 2000 г.
2. «Информатика и образование» № 12 2005 г.
3. «Информатика и образование» № 8 2007 г.
4. Босова Л., Босова А. Уроки информатики, Метод. пособ.
5. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2003.
6. Потапов А.С. Распознавание образов и машинное восприятие - С-Пб.: Политехника, 2007 г.
7. Сеймур Пейперт Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи - М.: Педагогика, 1989.
8. Угринович Н.Д., Информатика и информационные технологии. Лаборатория информатики - МИОО, 2005 г.
9. Харламов И.Ф. Педагогика: Учеб. Мн.: Университетское, 2000.
10. Школа совершенствования педмастерства. Проблемы, поиски, решения/Сост. Радичева Г.А. – СПб. : Научно- методический центр Адмиралтейского района , 2011 г.
11. ru.wikipedia.org/wiki/Жёлтая_пресса