**Применение интерактивных и активных методов обучения на уроках информатики**

**Учитель информатики и ИКТ, высшей категории**

**Ермильева Л.Ю.**

1. «Главные задачи современной школы – раскрыть способности каждого ученика, воспитать порядочного и патриотичного человека (гражданина, патриота своей страны), готового к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире.

2 Школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники могли самостоятельно ставить и достигать серьёзных целей, умело реагировать на разные жизненные ситуации». Речь идет о социализации учащихся непосредственно в образовательной среде ОУ. Под социализацией личности мы понимаем процесс включения индивида в жизнь общества через усвоение личностью норм поведения в обществе, приобщение ее к ценностям общества, осознание личностью себя как части общества, своей ответственности перед людьми.

3«Первичная социализация осуществляется в семье, в кругу сверстников, в начальной школе; вторичная – в основной и средней школе», – отмечает В.И. Загвязинский». Выделяют стихийную социализацию, происходящую за счет инстинкта подражания, и целенаправленную социализацию, осуществляемую посредством обучения и воспитания.

4Одной из актуальных в наше время педагогических проблем является поиск методов и способов нейтрализации действия негативных факторов стихийной социализации (влияние группы асоциально настроенных сверстников на личность ребенка, роль СМИ в формировании целого ряда вариантов отклоняющегося поведения, интернет-зависимость, агрессивное окружение, алкоголизация и др.

Решением проблемы, на мой взгляд, могло бы стать создание такой образовательной среды, в которой учащийся вынужден занимать активную личностную и социальную позицию и наиболее полно раскрываться как субъект учебно-воспитательной деятельности. Речь идет об информационно-коммуникационной среде ОУ, вовлекающей учащихся в процесс межличностного и межкультурного общения, в том числе и интерактивного, 5Исследователями выделяются две социально-педагогические задачи школы как института социализации: освоение ребятами нормативного поведения; построение своей собственной позиции.

Для решения поставленных задач, использую: методы творческого характера игровые, проблемные, поисковые, исследовательские, проектные в сочетании с приемами самостоятельной индивидуальной и групповой работы.

6 Основной принцип данных методов может быть сформулирован так: "Знать - чтобы уметь, уметь - чтобы действовать!" И тогда даже обычный урок может превратиться в ситуацию выбора с подтверждением рациональности принятого решения. В тоже время актуальными остаются и другие формы занятий, такие, как, например, комбинированные уроки, на которых важное место занимает диалог, обсуждение проблемных ситуаций, анализ статей, статистических данных, сообщения (доклады) отдельных учащихся и др.

7Активные методы обучения строятся по схеме взаимодействия "учитель = ученик". Из названия понятно, что это такие методы, которые предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе. То есть, дети выступают как равные участники и создатели урока.

* **Презентации** — наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Это демонстрирование слайдов, подготовленных самими учащимися по теме.
* **Кейс-технологии** — используются в педагогике с прошлого века. Строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Причем различают два подхода к созданию кейсов. Американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи. Европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование.
* **Проблемная лекция** — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводят сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.
* **Дидактические игры** — в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.
* **Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

Интерактивные методы строятся на схемах взаимодействия "учитель = ученик" и "ученик = ученик". То есть теперь не только учитель привлекает детей к процессу обучения, но и сами учащиеся, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого ученика. Учитель лишь выполняет роль помощника. Его задача — создать условия для инициативы детей.

* **Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при  котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма. Читайте подробнее о [мозговом штурме на уроках](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5763).
* [**Кластеры**](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke)**, сравнительные диаграммы, пазлы** — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
* **Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
* **Круглый стол (дискуссия, дебаты)** — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
* **Деловые игры** (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
* **Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
* **Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
* **BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят мастер-классы, построение шкалы мнений, [ПОПС-формулу](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5764), дерево решений.

Рассмотрим их более детально

7К интерактивным методам  относится работа в **парах, в группах**.

  Групповая работа способствует активизации процессов социализации школьников, формирует умение слушать других, высказывать своё мнение, развивает коммуникативность.

**8Презентации –**самый простой и доступный метод.  Демонстрация слайдов, выполненных учащимися, позволяет донести до слушателей материал. Способствует самореализации в современном обществе.

9 **Дидактические игры** . Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.

  10 **Интерактивный урок, мероприятие** с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ. Например, тесты и олимпиады в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.

Способствует раскрытию способностей личности школьника.В этом учебном году ученики приняли участие в двух олимпиадах на сайте учи. ру. Есть победители.

**11Деловые игры** (в том числе ролевые, имитационные) — достаточно популярный метод . Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии(учителя, инспектора, экскурсовода).

Деловые игры можно проводить с детьми разного возраста, но я в своей педагогической деятельности их использую чаще в 6 -7 классах. Учебная игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций (приближенным к жизненным). В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр, но любая из них имеет определенные этапы: подготовка к проведению, проведение игры, обсуждение игры.

* 12**Проблемный метод** — предполагает постановку проблемы (проблемной ситуации, проблемного вопр**Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при  котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма. Читайте подробнее о [мозговом штурме на уроках](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5763).
* [**Кластеры**](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke)**, сравнительные диаграммы, пазлы** — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
* **Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
* **Круглый стол (дискуссия, дебаты)** — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
* **Деловые игры** (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
* **Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
* **Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
* **BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят мастер-классы, построение шкалы мнений, [ПОПС-формулу](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5764), дерево решений.

са) и поиск решений этой проблемы через анализ подобных ситуаций (вопросов, явлений).

Исследовательский метод перекликается с проблемным методом обучения. Только здесь учитель сам формулирует проблему. Задача учеников — организовать исследовательскую работу по изучению проблемы.

Не менее важной является исследовательская работа учащихся, работа над рефератами и последующее участие в научно-практических конференциях. Это позволяет учащимся:

• применять свои теоретические знания, полученные в процессе изучения экономических спецкурсов и других предметов, для анализа реальных явлений и процессов нашей жизни;

• приобрести навыки работы с научной литературой и материалами периодической печати, используя их для обоснования или опровержения той или иной точки зрения;

• получить опыт выступления перед большой незнакомой аудиторией.

13Именно исследовательская и проектная деятельность соответствует современным требованиям, предъявляемым к процессу обучения детей. Именно эти методики позволяют организовать обучение путем самостоятельного добывания знаний в процессе решения учебных проблем, способствуют развитию творческого мышления и познавательной активности школьников.

14Отличительными чертами этих методов можно назвать:

• опору на детские интересы сегодняшнего дня;

• связь с различными сторонами хозяйственной жизни страны;

• самостоятельность;

• творчество учащихся.

15Опыт моей работы показал, что при использовании данных приемов и форм работы у учащихся возникает потребность в самообразовании, самовоспитании, создаются различные ситуации, которые способствуют повышению мотивации, улучшению эмоционального фона урока, создаются условия успешной социализации личности.