

Гатауллина Элла Равильевна

учитель математики и информатики

Вафина Гульнара Хазировна

учитель математики и информатики

МБОУ «Заинская СОШ №6»

г. Заинск, Республика Татарстан

СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ УЧЕБНЫХ СИТУАЦИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ И ИКТ В УСЛОВИЯХ ВНЕДРЕНИЯ ФГОС

Аннотация: в данной статье говорится о видах учебных ситуаций на уроках информатики. Приводятся конкретные примеры создания учебных ситуаций на уроках информатики.

Ключевые слова: учебная ситуация, проблемное изложение, урок информатики.

Учебный предмет «информатика» является одним из самых востребованных и инновационных предметов, которые ставят школу на современный уровень, приближенный к жизни и запросам общества.

Система методов и средств, которые помогают раскрыть и проявить творческие возможности учащихся в процессе усвоения новых знаний, формирование творческого мышления и познавательных интересов личности – есть проблемное обучение.

Подобное обучение строится на такой организации учебных занятий, которая предполагает создание совместно с педагогом проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Проблемная ситуация характеризуется противоречием между имеющимися знаниями, умениями, отношениями и предъявляемым требованием.

По степени проблемности различают три основных уровня проблемных ситуаций:

- проблемное изложение, в процессе которого сам педагог обозначает проблему и находит ее решение;
- проблемная ситуация, при которой преподаватель ставит проблему, а пути ее решения находятся совместно с учащимися;
- творческое обучение, когда ученики самостоятельно и формулируют проблему и находят пути ее решения. Эта форма обучения наиболее целесообразна при организации и проведении учебно-исследовательских и научных работ.

Методических приемов создания проблемных ситуаций достаточно много.

С чего же начать? Где педагог может взять ситуацию? Самое лучшее для получения конкретных ситуаций – придумать их самому. Но описать конкретную ситуацию очень непросто. Сразу же возникает вопрос: откуда брать первоначальный фактический материал, после обработки которого должна получиться удачная ситуация?

Первый вариант, когда за основу берутся история, факты, фрагменты реальной жизни, информация собирается в ходе исследовательского проекта или целенаправленного сбора информации.

Второй вариант – использование вторичных источников, прежде всего, информации из СМИ.

Третий вариант (самый свободный) – описание вымышленной ситуации.

Рассмотрим учебные ситуации с элементами игровой деятельности в ниже-приведенных примерах.

На одном из первых уроках информатики учащихся можно разделить на группы и предложить им самим составить красочную инструкцию по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе, например на формате А4 или в виде буклета.

При изучении темы «Циклические алгоритмы» в роли исполнителей команд циклов могут выступать сами учащиеся. Можно предложить им самостоятельно

придумать команды исполнителям, которые они могут выполнить, моделируя таким образом три вида циклов:

- цикл «Для» (команда исполнителю: «Сделай четыре круговых движения головой!»);
- цикл «Пока» (команда исполнителю: «Пока есть силы, делай круговые движения головой!»);
- цикл «До» (команда исполнителю: «Делай круговые движения головой, пока не устанешь!»).

Такое задание позволяет легче понять и усвоить темы, связанные с алгоритмизацией и программированием.

В качестве учебной ситуации можно предложить одно из заданий: составить таблицу, график или диаграмму по содержанию прочитанного текста; алгоритм по определенному правилу; объяснить содержание прочитанного текста или практическая работа и т. д.

Пример: Тема «Редактирование текста»

– Представьте себе, что вы являетесь редактором школьной газеты. Вам принесли текст небольшой заметки.

«Каждый день мы смотрим вокруг и видим землю, деревя, траву и цветы, птиц и насекомых, животных. Всеэто – природа. Человек является ее частью. И у нас есть возможность изменять природу. Но каждоедаже незночительное изменение оказывается на окружающей среде. Изменять природу человек должен астарожно, потому что некоторые его действия могут нанести вред идаже привести к исчезновению какого-то вида животных или растений. Нам всем нравится прозрачный воздух чистая вода зеленая трава высокие и крепкие деревья вокруг нас. Это жизнь, этонаше богатство. И мы должны, обязаны сохранить это все.»

– Скажите, можно ли в таком виде этот текст отдать печатать в газету? Объясните свой ответ. Что нужно сделать, чтобы данную заметку можно было опубликовать в газете? (исправить ошибки)

– Учащиеся используют цветные карандаши или ручки для исправления ошибок. Учитель им сообщает, что они выполняли работу редакторов. Далее

обсуждается с детьми, каким они видят редактора, какие у него обязанности. Формулируют тему урока. Дают определение термина «редактирование». Учитель задает вопрос детям: «Ребята, подумайте и скажите, можно ли при помощи компьютера вносить изменения в набранный текст несколько раз. Что для этого нужно?».

– Идет обсуждение: учащиеся вспоминают «знакомые» клавиши и их назначение; узнают новые; разрабатывают алгоритм работы с текстом при редактировании; выполняют практическую работу.

Хорошо продуманная учебная ситуация позволит выявить позитивные и негативные стороны освоения программного материала по предмету (например, что помогает или мешает, что полезно или вредно, что нравится или не нравится и т. п.) и постановки учебных задач (например, что надо изменить, выполнить по-другому, дополнительно узнать и т. п.). Обучающиеся, проводя самооценку, смогут ответить на вопросы: «Все ли получилось так, как задумали или так, как требует условие? Что не получилось? Почему? Что надо было бы сделать иначе?»

Таким образом, создавая и используя на уроках учебные ситуации, можно отследить позитивные изменения не только у учащихся, но и в самой личности педагога, делая их более открытыми, доступными для формирования и развития.