

*Шустова Татьяна Владимировна*

учитель

МБОУ «СОШ №18 им. 28-й Армии»

г. Астрахань, Астраханская область

## **РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ**

*Аннотация:* в статье обсуждаются методы и подходы к развитию познавательного интереса учащихся на уроках информатики. Автором рассматривается значимость создания интерактивной образовательной среды и использования практических задач, проектов, а также игр и головоломок для стимулирования активности и интереса к предмету.

*Ключевые слова:* интерес, информатика, творческое мышление, головоломки, индивидуальный подход.

Познавательный интерес играет ключевую роль в процессе обучения информатике. Этот предмет, ориентированный на изучение компьютерных технологий, алгоритмов и программирования, может стать увлекательным и захватывающим для памяти, если создать необходимые условия для развития их интереса к предмету. В данной статье мы рассматриваем методы и стратегии, способствующие развитию познавательного интереса учащихся на уроках информатики.

*Создание интерактивной обучающей среды.* Одним из ключевых аспектов, способствующих развитию познавательного интереса, является создание интерактивной образовательной среды. Информатика предоставляет уникальные возможности для этого благодаря широкому спектру интерактивных ресурсов, таких как программирование игр, веб-разработка, робототехника и многое другое. Использование таких средств позволяет непосредственно взаимодействовать с учащимся, что поддерживает их активный потенциал и интерес. Важно создание интерактивной образовательной среды для развития познавательного интереса учащихся. В контексте информатики, интерактивность предоставляет учащимся возможность не просто получать информацию, а активно взаимодействовать с

ней. Это достигается через разнообразные интерактивные методы, такие как программирование игр, веб-разработка и робототехника.

Программирование игр, например, позволяет учащимся создавать собственные игры, что делает учебный процесс более привлекательным и занимательным. Веб-разработка открывает перед ними возможность создавать собственные веб-сайты и интерактивные приложения, что демонстрирует конкретные результаты их труда и мотивирует к дальнейшему изучению. Робототехника же позволяет учащимся применять свои знания на практике, создавая и программируя роботов, что делает учение информатики более практичным и применимым в реальной жизни.

Использование таких средств в обучении позволяет учащимся взаимодействовать с материалом непосредственно, что стимулирует их активное участие и интерес. Вместо того чтобы просто слушать лекции или читать учебники, они могут самостоятельно экспериментировать, создавать и исследовать, что создает более глубокое понимание и усвоение материала. Такой интерактивный подход помогает формировать у учащихся не только знания, но и навыки, которые они могут применить в реальной жизни, а также развивает их уверенность в собственных способностях.

*Применение практических задач и проектов.* Практические задачи и проекты играют главную роль в привлечении познавательного интереса учащихся. Предоставление возможности реализовать полученные знания на примере создания собственных программ, веб-сайтов или даже робототехнических конструкций, помогает учащимся осознать реальные возможности информатики и стимулирует их желание использовать в изучении предмета. Применение практических задач и проектов играет важную роль в обучении информатике, поскольку позволяет учащимся применять свои знания на практике и видеть результат своего труда. Давайте разберем, почему это так важно.

*Практическое применение знаний.* Решение практических задач и выполнение проектов позволяет учащимся применить теоретические знания на практике. Это помогает им лучше усвоить материал и увидеть, как концепции информатики применяются в реальной жизни.

*Стимулирование творческого мышления.* Решение практических задач и работа над проектами требует творческого подхода к решению проблем. Учащиеся должны придумывать и применять новые идеи, что способствует развитию их творческих навыков.

*Мотивация и интерес.* Работа над проектами дает учащимся ощущение достижения и удовлетворения от своей работы. Когда они видят конкретные результаты своих усилий, их мотивация к изучению информатики усиливается.

*Понимание реальных возможностей информатики.* Создание собственных программ, веб-сайтов или робототехнических конструкций позволяет учащимся осознать, какие реальные возможности предоставляет информатика. Это помогает им понять важность этого предмета и его применимость в различных сферах жизни.

Информатика также способствует развитию творческого мышления учащихся. Стимулирование этого аспекта помогает видеть информатику не только как набор инструментов и технологий, но и как средство воплощения своих идей и концепций. Решение творческих задач, создание уникальных проектов и экспериментирование с различными подходами к решению проблем осуществляются познавательного интереса.

Стимулирование творческого мышления на уроках информатики играет важную роль в развитии учащихся как инноваторов и креативных мыслителей. Давайте рассмотрим, какие методы и подходы могут быть использованы для расширения этого аспекта.

*Решение творческих задач.* Предоставление учащимся творческих задач, которые требуют нестандартного мышления и поиска необычных решений, способствует развитию их творческого потенциала. Это может включать в себя задачи на проектирование алгоритмов, создание оригинальных программ или разработку инновационных технологических решений.

*Создание уникальных проектов.* Предоставление возможности учащимся разрабатывать собственные проекты по информатике позволяет им проявить свою креативность и оригинальность. Это может быть создание собственной

компьютерной игры, разработка приложения для смартфона или дизайн веб-сайта с уникальным функционалом.

*Экспериментирование с различными подходами.* Стимулирование учащихся экспериментировать с различными методами и подходами к решению проблем помогает им развивать гибкость мышления и адаптивность. Это может включать в себя использование различных языков программирования, фреймворков и инструментов для достижения желаемого результата.

*Поддержка и поощрение оригинальности.* Важно поддерживать у учащихся уверенность в своих способностях и поощрять проявление оригинальных идей и концепций. Это может быть достигнуто через положительную обратную связь от преподавателя, а также организацию мероприятий, направленных на выявление и награждение творческих достижений.

*Индивидуализация обучения.* Каждый ученик уникален, и индивидуализация обучения играет решающую роль в развитии его познавательного интереса. Позволяя учащимся выбирать темы для занятий, подключая их интересы и сопутствующую подготовку, педагог создает условия для более глубокого погружения в предмет и стимулирует их учебную активность. Индивидуализация обучения – это подход к обучению, который учитывает индивидуальные потребности, интересы и способности каждого ученика.

*Уникальность каждого ученика.* Каждый ученик обладает своими уникальными способностями, интересами и уровнем подготовки. Индивидуализация обучения учитывает эти особенности и позволяет каждому ученику развиваться в соответствии с его потребностями.

*Выбор тем для занятий.* Предоставление учащимся возможности выбирать темы для занятий позволяет им изучать то, что действительно интересно и релевантно для них. Это способствует более глубокому погружению в предмет и усвоению материала.

*Стимулирование учебной активности.* Когда ученик изучает то, что интересно ему, его учебная активность повышается. Индивидуализация обучения

стимулирует учеников к более активному участию в учебном процессе и способствует их лучшему успеху.

*Использование игр и головоломок.* Игры и головоломки являются хорошим средством для изучения информатики и одновременного развития познавательного интереса. Их можно использовать для иллюстрации алгоритмических концепций, тренировки логического мышления и развития навыков программирования. Игровой подход к обучению привлекает внимание учащихся и делает процесс обучения более увлекательным и интересным.

*Иллюстрация алгоритмических концепций.* Игры и головоломки могут быть использованы для наглядной демонстрации алгоритмических концепций, таких как последовательность, циклы и условия. Это помогает ученикам лучше понять абстрактные понятия через конкретные примеры.

*Тренировка логического мышления.* Решение задач и головоломок требует логического мышления, анализа и стратегического мышления. Игровой подход к обучению помогает ученикам развивать эти навыки, делая процесс обучения более интересным и увлекательным.

Развитие познавательного интереса на уроках информатики имеет важное значение для педагогов. Создание интерактивной обучающей среды, применение практических задач и проектов, стимулирование творческого мышления, индивидуализация обучения и использование игр и головоломок – все эти методы направлены на активное развитие учащихся и формирование их познавательного интереса к информатике. Развивая этот интерес, мы подготавливаем специалистов нового поколения, готовых к успешной карьере в сфере информационных технологий.