Повышение качества знаний на уроках информатики (Из интернет для учителей)

Современный урок – это, прежде всего, урок, на котором учитель умело использует все возможности для развития личности ученика, её активного умственного роста, глубокого и осмысленного усвоения знаний для формирования её нравственных основ.

Интерес к изучению информатики во многом зависит от того, как прохо­дят уроки. Даже на самых хороших уроках элемент обязательности сдержи­вает развитие увлеченности предметом. Поэтому надо стараться применять нетрадиционные формы урока.

**Нетрадиционные формы урока.**

Нетрадиционный урок - это урок, который характеризуется нестандартным подходом к отбору содержания учебного материала, сочетанию методов обучения, к внешнему оформлению .

Для обучающихся нетрадиционный урок – переход в иное психологическое  состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Такой урок – это возможность развивать свои творческие способности и личностные качества, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук; это самостоятельность и совсем другое отношение к своему труду.

Для учителя  нетрадиционный урок, с одной стороны – возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, с другой стороны – это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей.

**НЕТРАДИЦИОННЫЕ ФОРМЫ УРОКА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ролевые игры | исполнение сказочного сюжета | урок фантазирования |
| деловая игра | урок взаимообучения | круглый стол или конференция |
| пресс-конференция | урок открытых мыслей | урок-соревнование |
| урок-КВН | урок-викторина | аукцион знаний |
| урок-диспут | урок-турнир | урок - эврика |
| межпредметный интегрированный урок | урок-конкурс | урок творчества |
| урок-спектакль | смотр знаний | урок-игра |
| урок-зачёт | урок-путешествие | урок - состязание |
| урок взаимообучения | урок-диалог | мозговая атака |
| актуальное интервью | ролевая деловая игра | урок-лекция |

Урок - игра. Урок-путешествие. Урок-состязание. Урок-деловая игра.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление пове­дением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- *развлекательную*(это основная функция игры - развлечь,

доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- *коммуникативную:*освоение диалектики общения;

- *самореализации*в игре как полигоне человеческой практики;

- *игротерапевтическую:*преодоление различных трудностей,

возникающих в других видах жизнедеятельности;

- *диагностическую:*выявление отклонений от нормативного поведения

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр.*

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Урок в виде игры всегда привлекателен для школьников. Даже у самых сла­бых учеников можно вызвать интерес к предмету, используя на уроках занимательный материал. Игра является методом обучения, который направлен на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в конкретной ситуации, ее основной целью является углубление интереса к учебе и тем самым повышение эффективности обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка. Внешне кажущаяся беззаботной и легкой, на самом деле, игра требует у него отдачи максимума своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

*Для учащихся урок-игра* - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве.

*Для учителя урок-игра*, с одной стороны, возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, общения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей. Разновидностью урока - игры являются *урок-путешествие* и*урок-состязание.*

В своей практике я часто использую игровые уроки. Они позволяют обобщить пройденный материал. Игровая форма занятия выступают как средство побуждения и стимулирования уча­щихся к учебной деятельности.

В 5 классе только начинается изучение предмета «информатика», поэтому уроки должны стать увлекательным путешествием по миру новой для них науки. Мною были разработаны обобщающие уроки «Путешествие по морю знаний»  и многие другие.

Игровая деятельность используется с целью повторения, контроля полноты и системности знаний, полученных в течение учебного года.

*Функция контроля и проверки* представлена разными формами работы: *самопроверка, взаимопроверка.*

На данных уроках в качестве основного *метода контроля знаний* используются разного уровня творческие задания с использованием компьютера, игровые приёмы популярных развлекательных интеллектуальных игр («Своя игра», «Слабое звено»). Это способствует активизации познавательных и творческих способностей учащихся, а также более качественной проверке усвоения материала учащимися за весь учебный год.

Информационные технологии помогают проверить умения:

На уроке «Путешествие по морю знаний»:

Ø   вводить данные в электронную таблицу;

Ø   работать с файлами;

Ø   редактировать текст в текстовом редакторе Microsoft Word;

Ø   работать с графическими элементами текстового редактора.

**На уроке « В стране клавиш»:**

· копировать фрагмент;

· выполнять действия с фрагментом;

· уметь использовать клавиши клавиатуры.

Использование информационных технологий обеспечивает повышение самостоятельности учащихся и формирует прочные навыки работы с прикладными программами.

Здоровьесберегающая среда на уроках представлена сменой видов деятельности, разнообразием творческих заданий, наличием физкультминуток, что позволяет снизить уровень утомляемости у учащихся и приводит к более высоким результатам.

Материал данных уроков можно использовать также в качестве контроля по отдельным темам: «Информация и информационные процессы», «Текстовый редактор» «Системы счисления», «Состав и назначение устройств компьютера» («Путешествие по морю знаний»).

Учебный материал, представленный на уроке, сосредоточен в учебнике «Информатика и ИКТ. Базовый курс для 5,6  классов». Автор  Босова Л.Л.

**Деловая игра.**

*Деловая игра*- имитация, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной ситуации в игровой форме. В деловой игре каждый участник играет роль, выполняет действия аналогичные поведению людей в жизни, но с учетом принятых правил игры. Я использую эту форму для формирования положительной мотивации к обучению информатики.

В 5 классе по окончании изучения темы *«Графический редактор»* итоговый урок я провожу в форме деловой игры *«Школьная газета»*

План проведения игры состоит из следующих этапов:

*1. Подготовительный этап.*

*2. Верстка статей.*

*3. Внесение в статьи корректив по требованию «главного редактора».*

*4. Верстка печатного издания.*

 Ученики на уроке готовят свою статью, вводят текст и подготовленные рисунки. Затем «главный редактор» - учитель формулирует задание участникам: внести коррективы в свою газету (число изменений – 5). С каким числом корректив справились участники, такую оценку и получали. В результате выпускается школьная газета силами самих ребят, это вызывает высокий эмоциональный подъем, гордость за свои знания и, как следствие, огромный интерес к предмету не только у учеников этого класса, но и у ребят из других классов.

Деловая игра *«Монополия»* (9 класс) позволяет подвести практические итоги изучения темы*«Системы управления*[*базами данных*](http://www.pandia.ru/text/category/bazi_dannih/)*».*

На уроке я поставила 2 практические задачи:

Ø  *создать двумя фирмами электронную базу данных учебных заведений п.Яблоновский;*

Ø  *показать насколько программный продукт каждой фирмы лучше программного продукта конкурирующей фирмы.*

На уроке вместе с учащимися мы смоделировали рыночную ситуацию, в которой выпускники могут скоро оказаться. Ребята показали свои прочные знания по теме «Системы управления базами данных» и проявили максимум изобретательности, чтобы именно их программный продукт был на рынке раскуплен. Затем выступили «юридические консультанты» и рассказали о правовой охране программ и данных, а также о защите информации. Уйдя с урока, ребята чувствовали себя настоящими коммерсантами, уверенными в своих силах и возможностях. А значит, мотивация учения этих обучающихся, благодаря такой форме проведения урока, поднялась на уровень выше.

На данных уроках я использовала следующие технологии: развивающих игр Б. Никитина и групповой деятельности И. Б.Первина. Для снятия зрительного утомления использовала методику «Зрительного горизонта», автор Никитин Б. П.

**Урок - практикум.**

*Практикум* - вид практических занятий по какому – либо учебному предмету.

На *уроках –практикумах*обучающиеся получают индивидуальные задания и пытаются сами выполнить их, используя полученные теоретические знания. Такая информация запоминается надолго.

Уроки – практикумы в моей деятельности являются самыми распространёнными. Особенно при изучении прикладных программ: Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft Access, Microsoft Point, Paint, Corel Draw и т. д. В процессе изучения программ практические работы выполняются по алгоритму, заданному учителем. Выполнение же итоговой практической работы предполагает самостоятельное составление последовательности действий алгоритма, применяя ранее приобретённые навыки.

Одной из таких итоговых работ является создание поздравительной открытки к Всемирному Дню матери с помощью панели рисования в прикладной программе Microsoft Word. Элементы рисунка (объекты) создаются на основе графических примитивов (овалов, прямоугольников, отрезков, автофигур), которые могут форматироваться, масштабироваться и группироваться в сложные объекты. Использовать тень, объём, повороты на разные углы. Учащимся предлагается только текст поздравления, а оформление зависит от их фантазии и практических навыков работы с панелью рисования.

На уроках практикумах я использую технологию саморазвития (М. Монтессори). Девиз данной методики: «Помогите мне это сделать самому». Для снятия зрительного утомления при выполнении практических работ использую методику зрительного горизонта», автор Никитин Б. П.

**Урок-семинар.**

*Семинар* (от лат. seminarium — рассадник, переносное — школа), один из основных видов учебных практических занятий, состоящий в обсуждении учащимися сообщений, докладов, рефератов, выполненных ими по результатам учебных исследований под руководством преподавателей.  Семинары используются и как самостоятельная форма тематических учебных занятий, не связанных с лекционными курсами.

Существует 3 основных типа семинаров: семинары, способствующие углублённому изучению определённого систематического курса, семинары по изучению отдельных основных или наиболее важных тем курса и семинары (или спец. семинар) исследовательского характера с не зависимой от лекций тематикой. На семинарах предпо