



Приёмы повышения мотивации на уроках информатики с использованием активных форм



*Все наши замыслы, все поиски становятся
бесполезными, если у ученика нет желания учиться.*

В. А. Сухомлинский

Активизация познавательной активности учащихся на уроках информатики

Факторы, формирующие познавательную активность учащихся можно выстроить в следующую цепочку:



Мотивы обуславливают познавательные интересы учащихся и их избирательность самостоятельность учения, обеспечивают его активность на всех этапах.



1. «Линия времени»

Учитель чертит на доске линию, на которой обозначает этапы изучения темы, формы контроля: проговаривает о самых важных периодах, требующих от ребят стопроцентной отдачи, вместе с ними находит уроки, на которых можно «передохнуть».

«Линия времени» позволяет учащимся увидеть, что именно может являться конечным продуктом изучения темы, что нужно знать и уметь для успешного усвоения каждой последующей темы.

2. «Автор»

... Если бы вы были автором учебника, как бы вы объяснили ученикам необходимость изучения этой темы?

... Если бы вы были автором учебника, как бы вы объяснили ученикам эту тему?

3. «Фантазёр»

На доске записана тема урока. Назовите 5 способов применения знаний, умений и навыков по этой теме в жизни.

Вот видите, как важно...

4. «Профи»

Исходя из будущей профессии, зачем нужно изучение этой темы?

Одна из составляющих мотивации – умение ставить цель, определять зону ближайшего развития. Цель, поставленная учителем, должна стать целью ученика. Для превращения цели в мотивы большое значение имеет осознание учеником своих успехов, продвижения вперед. Для развития этих умений можно использовать следующие приёмы.

5. «Оценка – не отметка»

Желательно вслух или жестом отмечать каждый успех ученика. Главная цель оценки – стимулировать познание. Детям нужен УСПЕХ. Степень успешности во многом определяет наше отношение к миру, самочувствие, желание работать, узнавать новое. Безусловно, освобождение от домашнего задания, зачёта и других форм контроля – сильное мотивирующее средство.

6. «Защитный лист»

Перед каждым уроком на столе лежит этот лист, куда каждый ученик без объяснения причин может вписать, свою фамилию и быть уверенным, что его сегодня не спросят. Зато, подшивая эти листы, учитель может держать ситуацию под контролем. Этот приём позволяет переложить ответственность за процесс обучения на самих учеников. Иногда набирается материал для индивидуальной беседы с подростком, родителями, коллегами.

7.«Кредит доверия»

В некоторых случаях можно поставить отметку «в кредит». Это шанс для ученика проявить себя и доказать свою состоятельность.



8. Игры и конкурсы

Всем нам известно как трудно удержать внимание ребенка в течение урока или пары. Для разрешения этой проблемы можно предложить игровые и конкурсные ситуации следующего характера:

Пример 1: Конкурс «Ищи ответы в приведенном тексте»

Детям раздаются тексты, в которых некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Например:

- «Этот **процесс ор**нитологи называют миграцией».
- «Этот старинный **комод е**му достался в наследство от бабушки».
- «Он всегда имел **запас каль**куляторов».



Интерактивная игра - это активный метод обучения, направленный на усвоение знаний и общественного опыта. Основным отличием игры как метода обучения от обычной игры является наличие чёткой цели. Учебной целью является усвоение обучающимися новых знаний и проверка уровня полученных знаний.

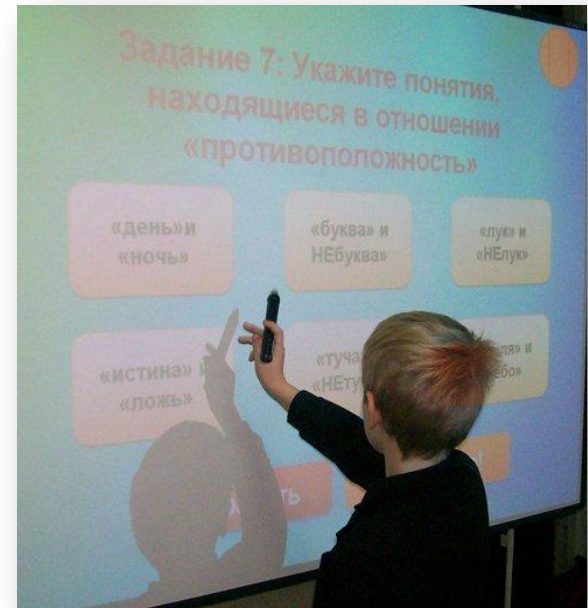
Проведение игр даёт не только знания но и учит самостоятельно их добывать.

Развивающие цели интерактивных игр:

- а) Развитие логического мышления;
- б) Сообразительность;
- в) Коммуникабельность.

Примеры игр:

- Поле чудес;
Что? Где? Когда?;
- Своя игра;
- Кто хочет стать миллионером?;
- Умники и Умницы;
- 100 к 1.



9. Кроссворды, сканворды, ребусы, творческие сочинения

Привычные для детей такие способы контроля знаний, как контрольные, самостоятельные работы, диктанты и т.д., вызывают у них дискомфорт, волнение, что сказывается на результатах.

Проверить знания учеников можно, предложив им работу, как по отгадыванию кроссвордов (например, теме «Компьютерные сети», 10 класс), так и по самостоятельной разработке таковых. Например, изучив раздел «Тестовый редактор», в качестве итоговой работы ученикам необходимо создать кроссворд по одной из тем данного раздела, используя таблицу. Аналогичный вид работы можно проделать и с помощью электронных таблиц.



10. Апелляция к жизненному опыту детей.

Прием заключается в том, что учитель обсуждает с учащимися хорошо знакомые им ситуации, понимание сути которых возможно лишь при изучении предлагаемого материала. Необходимо только чтобы ситуация была действительно жизненной, а не надуманной.

11. Создание проблемной ситуации или разрешение парадоксов.

Учитель ссылается на то, что приобретаемые сегодня знания понадобятся при изучении какого-то последующего материала, важность овладения которых сомнения не вызывает.

Перед учащимися ставится некоторая проблема, преодолевая которую, ученик осваивает те знания, умения и навыки, которые ему необходимо усвоить согласно программе. Мы думаем, что не всегда создание проблемной ситуации гарантирует интерес к проблеме. И здесь можно использовать какие-то парадоксальные моменты в описываемой ситуации

12. Ролевой подход и деловая игра

В этом случае группе обучающихся предлагаю выступить в роли того или иного действующего лица, например, сотрудниками фирмы, занимающимися организацией и проведением мероприятий по ТБ. Обучающиеся должны выполнить заказ — мини-проект.

Проблемная ситуация заключается в том, что необходимо систематизировать разделы ТБ и предложить форму представления данной информации. Директор фирмы распределяет роли. Креативная группа работает над созданием юмористических правил.



Результаты работы креативной группы

- Скорость движения мыши по коврику не должна превышать 90 км/ч!



- При работе на клавиатуре следует снять брезентовые рукавицы!



- Помните! За выключенным компьютером работать гораздо безопаснее!



Отдел рекламы — ТБ при работе за компьютером.
Результаты работы группы «Рекламный отдел»



*Клиент!
Соблюдай правила ТБ,
Будешь здоров!
И будет счастье тебе!*



Результаты работы группы «Здоровьесбережение»

Здоровьесбережение

```
graph TD; A([Здоровьесбережение]) --> B[Повесить термометр при входе]; A --> C[Обеспечить профилактику работы систем воздушной очистки]; A --> D[Создать зону отдыха]; A --> E[Предоставить каждому пользователю наушники]; A --> F[Обеспечить каждое рабочее место компьютерным стулом с регулируемой высотой и посадкой]; A --> G[Установить дополнительную лампу освещения около ПК]; A --> H[Установить источник БП];
```

Повесить термометр при входе

Обеспечить профилактику работы систем воздушной очистки

Установить источник БП

Создать зону отдыха

Установить дополнительную лампу освещения около ПК

Предоставить каждому пользователю наушники

Обеспечить каждое рабочее место компьютерным стулом с регулируемой высотой и посадкой

Пример 1:

На уроке в 9-м классе при изучении базовых циклических алгоритмических структур в роли исполнителей команд циклов выступают сами учащиеся.



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

- *цикл с известным количеством повторений действий (цикл с параметром)*

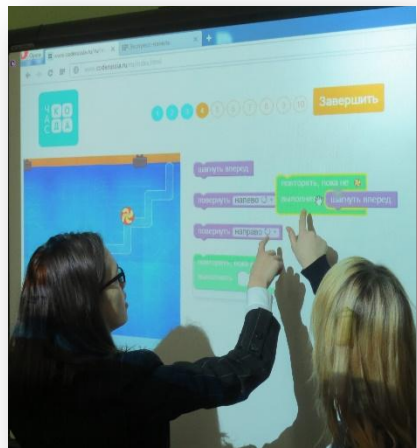
(команда исполнителю: «Сделай пять приседаний!»);

- *цикл с предусловием*

(команда исполнителю: «Пока есть силы, приседай!»);

- *цикл с постусловием*

(команда исполнителю: «Приседай, пока не устанешь!»).



13. Решение нестандартных задач на смекалку и логику.

Пример: Шифр Цезаря

Этот метод шифрования основан на замене каждой буквы текста на другую путем смещения в алфавите от исходной буквы на фиксированное количество символов, причем алфавит читается по кругу. Например, слово байт при смещении на два символа вправо кодируется словом гвлт.

Расшифруйте слово **НУЛТХСЁУГЧЛВ**, закодированное с помощью шифра Цезаря. Известно, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой.

(Ответ: Криптография - наука о принципах, средствах и методах преобразования информации для защиты ее от несанкционированного доступа и искажения.)



Для психологической разрядки на уроках, требующих сосредоточенности и больших умственных усилий использую задания, позволяющие ненадолго переключиться на другие области знаний.

Пример 3. «Узнай пословицу»

Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте назвать, как они звучат в оригинале

1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты (*Скажи мне, кто твой друг и я скажу, кто ты*).
2. Компьютер памятью не испортишь (*Кашу маслом не испортишь провозжают*).
3. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают (*Дареному коню в зубы не смотрят*).
4. Не Интернетом единым жив компьютер (*Не хлебом единым жив человек*).
5. Бит байт бережет (*Копейка рубль бережет*).
6. Вирусов бояться – в Интернет не ходить (*Волков бояться – в лес не ходить*).

14. Проектная работа

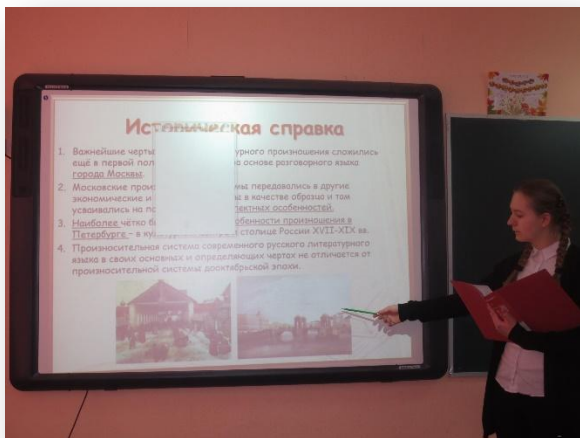
Эта позволяет учащимся приобретать знания и умения в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий проекта. Проектная работа не должна отвлекать учащихся от прохождения программного материала, решения необходимого круга практических задач, а также не приводить к значительному увеличению учебной нагрузки.

Пример: Исследовательский проект «Расчет количества обоев для поклейки комнаты».

Этапы моделирования:

1. Постановка задачи, определение необходимых исходных данных для компьютерного моделирования.
2. Поиск информации.
3. Создание табличной модели исходных данных в программе M.S.Excel
4. Создание графической модели.
5. Определение типа графической модели.
6. Запись математической модели, соответствующей графику.
7. Вычисление коэффициентов математической модели с использованием функций Excel.
8. Тестирование модели.
9. Корректировка модели.
10. Прогнозирование с использованием созданной математической модели.
11. Анализ результатов.

Таким образом, ребята ощущают себя в роли настоящих исследователей, и актуальность в получении знаний по изучаемым темам словами объяснить нет необходимости.



Задание №1.

Составьте симметричную арку из 12 элементов игры «Тетрис»

Презентация должна содержать:

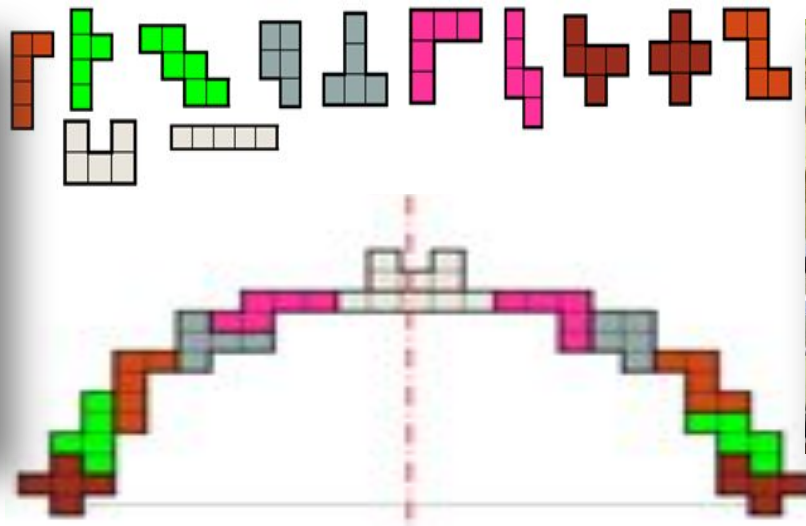
- титульный лист с информацией об авторе и названию темы.
- цвет фона, разметку, оформление.
- вставку графических объектов.

Настройку анимации с использованием эффекта «пути перемещения»

Использование команды «скрытие слайда» для слайда № 3 «Подсказка решения задачи»

Используйте управляющие кнопки.

Для презентации вам пригодятся следующие фигуры:







Методическая ценность приёмов



Именно положительная мотивация, сформированная в школе, впоследствии станет основой для развития способности выпускника адаптироваться в современном обществе в любых условиях.



Спасибо за внимание!