

Попова Елизавета Николаевна, студент 4 курса,
Севастопольский Государственный университет,
г. Севастополь

МЕТОДЫ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКЕ ИНФОРМАТИКИ В 5-6 КЛАССАХ

Аннотация: Познавательный интерес играет ключевую роль в освоении любого предмета учащимися, информатики в том числе. Применение различных приёмов и методов на уроке способствуют активизации познавательного интереса, что способствует большей эффективности усвоения учебного материала. В данной статье рассматриваются некоторые методы, способствующие активизации познавательного интереса.

Ключевые слова: Информатика, познавательный интерес, проектный метод, лабораторные работы, игровые технологии, наглядные методы.

Для того, чтобы активизировать познавательный интерес учащихся на уроках информатики учителю необходимо использовать при построении образовательного процесса различные методы и приёмы. Специфика информатики как предмета также оказывает значительное влияние на выбор того, какой метод или приём следует использовать на конкретном уроке.

Интерес к изучению информатики, как и любого другого предмета, связан с тем, как именно проводятся занятия. Поэтому на уроках информатики предпочтительнее использование нетрадиционных методов и форм обучения [1].

Специфика информатики заключается в том, что приоритет отдаётся, в большей степени, умениям и навыкам. Знания же, не подкреплённые практикой, играют второстепенную роль. Исходя из этого, первостепенная роль должна отводиться практической деятельности учащихся. Таким образом, наиболее оптимальными методами на уроке информатики можно считать метод проектов, метод самостоятельной работы, лабораторные работы, игровые технологии, а также различные наглядные методы и использование ИКТ-технологий.

Одной из самых современных педагогических технологий является технология проектного обучения. Она включает в себя комплекс исследовательских, поисковых и проблемных методов. Проектный метод носит творческий характер и способствует формированию у учащихся активной рефлексии, критического отношения к учебной деятельности, а также стремления к поиску и нахождению знаний через практические навыки [3]. При применении проектного метода в 5 и 6 классе, ввиду возрастных особенностей учащихся, проекты должны носить краткосрочный характер и игровую или творческую направленность. Метод проектов универсален, а потому может быть применён под учебный материал практически любой из программных тем. Задачей учителя в этом случае является правильно сформулировать задачу, которую будут выполнять учащиеся.

Самостоятельные и лабораторные работы являются неотъемлемой частью информатики как предмета ввиду её специфики. Для развития у умения анализировать и обобщать материал, а также для развития устной и письменной научной речи у учащихся широко применяется метод самостоятельной работы. Выполнение лабораторных работ позволяет учащимся на практике освоить изучаемую тему, тем самым преобразовав уже имеющиеся у них теоретические знания в умения и навыки.

Игровые технологии являются одним из средств реализации интерактивных методов. Основой для игровых методов выступает педагогическая игра. Разновидностей игровых методов достаточно большое количество, часть из них может быть реализована при помощи электронных образовательных ресурсов, рассмотрим несколько из них более подробно:



• Квест – последовательное выполнение цепочки заданий в ходе сюжета, для достижения конечной цели. Форматов организации квестов два: оффлайн, т.е. прямо в учебном классе и онлайн, т.е. в электронном виде. Онлайн квест может быть реализован учителем через платформу Joyteka.com, где учитель может создать ряд заданий, правильное выполнение которых позволит найти выход из виртуальной квест-комнаты.

• Викторина – игра, в ходе которой учащимся необходимо устно или письменно отвечать на вопросы. Путей организации викторины также большое количество. Один из них – игра в формате «Своя игра», которую можно реализовать посредством мультимедийной презентации.

• Игра «Термины» – игра, позволяющая проверить знание терминов учащимися, так же может быть реализована при помощи презентации или сервиса Joyteka.com.

Также эффективными для активизации познавательного интереса, с учётом специфики предмета, будут наглядные методы. Их использование играет немаловажную роль в осознании, понимании и запоминании информации. Наглядность характеризуется использованием в учебном процессе различных технических средств и наглядных пособий. В основе наглядности лежит опора на наглядно-чувственный путь восприятия учащимися предмета посредством использования схем, диаграмм, рисунков, реальных или виртуальных моделей изучаемых объектов и явлений.

Наглядные методы можно условно разделить на две группы:

• Методы иллюстраций – характеризуются демонстрацией учащимся различных пособий, схем, карточек, макетов, моделей, зарисовок на доске, раздаточных материалов.

• Методы демонстраций – характеризуются демонстрацией учащимся различных приборов, опытов, видеофильмов и т.п [4].

Информатика предполагает тесное взаимодействие с информационно-телекоммуникационными технологиями в ходе образовательного процесса. Их использование также один из самых эффективных методов активизации познавательного интереса учащихся [5]. Применение информационно-коммуникационных технологий и различных электронных образовательных ресурсов на уроках информатики способствует индивидуализации и модернизации процесса обучения. Таким образом, каждый ученик сможет работать в соответствующем ему индивидуально-психологическом темпе, что будет способствовать повышению продуктивности и комфорта в усвоении знаний [2, 5].

Таким образом, нами были выделены несколько методов, наиболее оптимальных для применения на уроках информатики, с учётом специфики данного предмета. Подробно были рассмотрены, с учётом возрастных особенностей учащихся пятых и шестых классов, метод проектов, метод самостоятельной работы, лабораторные работы, игровые технологии, а также различные наглядные методы и использование ИКТ-технологий.

Список литературы:

1. Гречкина, М.А. Активизация познавательной деятельности учащихся посредством использования современных ИКТ-технологий на уроках информатики/ М.А. Гречкина// Universum: психология и образование. – 2021. – №10 (88). – С.7-9.

2. Захарченко Е.А., Проблемы развития познавательных интересов/ Е.А. Захарченко, О.А. Бакиева// Педагогический вестник. – 2022. – №23. – С. 28-29.

3. Иманалиева Г.А., Формирование познавательного интереса на уроках английского языка в начальных классах/ Г.А. Иманалиева// Известия Дагестанского государственного педагогического университета. – 2023. – Т.17.№3. – С. 33-38.

4. Овчинников А.В., Наглядность на уроке информатики/ А.В. Овчинников// Экономика и социум. – 2015. – №5 (18). – 413-415.



5. Погодина И.А., Информационные технологии как средство активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках информатики/ И.А. Погодина, Ю.Х. Бекетова// Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2024. – №5-2 (92). – С. 125-128.

