

Замбровская Александра Сергеевна

*Федеральное государственное казенное общеобразовательное учреждение
«Екатеринбургское суворовское военное училище» Министерства обороны
Российской Федерации, г. Екатеринбург*

МОЗГОВОЙ ШТУРМ НА УРОКЕ ИНФОРМАТИКИ

В современной системе образования на протяжении последних лет наиболее актуальными остаются проблемы содержания и качества образования. В настоящее время для повышения качества образования главным ориентиром становится компетентностный подход.

Компетентностный подход предполагает изменение характера деятельности и учащихся, и учителя [1]. Традиционная форма в настоящее время постепенно «уходит за порог школы», так как монологический рассказ учителя не дает возможности формировать и развивать у учащихся ключевые компетентности, в том числе и навыки отстаивания своей позиции. Важное значение в настоящее время принимают как общение ученика и учителя, так и конструктивное общение учащихся между собой. В контакте с учащимися преподаватель помогает совместно «найти», «добыть» новую информацию, усвоить ее через различные нетрадиционные формы обучения, которыми являются активные методы обучения.

К активным методам обучения относятся: метод проектов, игровые технологии, групповые дискуссии, мозговой штурм, технология кейсов, технология критического мышления, технология проблемного обучения и многие другие. Остановлюсь на одном из методов – мозговом штурме.



Мозговой штурм – специализированный метод групповой работы, направленный на создание новых идей и конструктивной их проработки для решения значимой для учащегося и четко сформулированной проблемы [2]. Данный метод стимулирует творческое мышление каждого участника.

Приведу пример использования мозгового штурма на уроках информатики и ИКТ. В 5 классе в I полугодии при знакомстве с манипулятором типа «мышь» проводится *мозговой штурм «Замена мыши»*.

Данный метод направлен на генерацию новых, нестандартных идей по вопросу – чем можно заменить компьютерную мышь.

Материальное обеспечение: доска для записи идей, индивидуальные листочки для записи идей и дальнейшей оценки идей товарищей, подготовленная интерактивная среда, позволяющая продемонстрировать современные устройства-заменители манипулятора типа «мышь».

Методические рекомендации: обращаю внимание, что необходимо разграничивать время проведения каждого этапа мозгового штурма. Поэтому, целесообразно ввести некий знак (например, хлопок) по которому прекратится дискуссия (этот момент необходимо озвучить на этапе объявления проблемы и правил проведения мозгового штурма).

Постановка задачи должна быть актуальной, поэтому предлагается следующая формулировка: «Вы играете в свою любимую компьютерную игру. И вот проблема – у вас неожиданно перестала работать мышь. Чем ее заменить?».

При генерации идей возможны различные предложения периферийных устройств-манипуляторов (например, джостик, трекбол, руль, перо), основное устройство – клавиатура. А так же не стандартные и фантастические идеи, например:

– специальный сенсорный коврик с чувствительностью к прикосновениям и нажатиям (в настоящее время по данному направлению идет разработка в корпорации Microsoft);



– устройство для считывания мысли (подобное устройство (OCZ Neural Impulse Actuator) было разработано, но не нашло свой круг покупателей и перестало создаваться);

– шлем виртуальной реальности (в настоящее время создан шлем Oculus Rift Simulator для трехмерных игр).

Однако, как видно, большинство даже самых нестандартных решений имеют уже созданные аналоги, поэтому при обсуждении полученных идей мозгового штурма преподаватель может продемонстрировать ряд предложенных учащимися идей (картинки необходимо подготовить заранее), позволяющих прийти к заключению что любые, даже на первый взгляд фантастические идеи, могут быть реализованы. Главное – знания и стремление к достижению поставленной цели.

В результате данного мозгового штурма на этапе проектирования решений необходимо подвести учащихся к мысли, что существует множество различных устройств, которые могут заменить мышшь, но каждое устройство все же выполняет определенные функции. С помощью одних устройств удобно создавать картинки (например, перо), с помощью других – погружаться в мир трехмерной графики (например, шлем виртуальной реальности), и так далее. Поэтому каждый выбирает именно тот манипулятор, который лучше всего подойдет для выполнения поставленной задачи. Однако необходимо отметить универсальность всем нам привычного манипулятора типа «мышшь», позволяющая не только играть (как поставлено в задачи), но и выполнять разнообразные действия с информацией на компьютере.

С помощью данного метода учащиеся знакомятся с различными манипуляторами, искренне удивляются тому, что на первый взгляд невероятные и фантастические идеи уже реализованы и с интересом продолжают поиск и обсуждение материала по данной теме вне учебного времени.



Тем самым, метод мозгового штурма, применяемый в системе с другими активными методами обучения, позволяет сформировать у учащихся не только коммуникативную компетентность, но и информационную.

Список литературы

1. Григорьев С.И. Базовые критерии оценки качества образования и ключевые социальные компетенции: контекст современности России [Текст]/ С.И. Григорьев. – М.: Изд-во РГСУ, 2006. – 16 с.

2. Зарукина Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб. - метод. пособие [Текст]/ Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.

