

**Всероссийская научно-методическая конференция
"Методика и педагогическая практика"**

январь - июнь 2016 г.

Макарова Анна Васильевна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №20» г. Магадана

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИАЛОГ В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ НАД
ФОРМИРОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ В
КУРСЕ ИНФОРМАТИКИ**

Процесс информатизации как общества, так и уровней образования постоянно выдвигает новые требования к воспитанию и обучению учащихся. Выпускники школы должны быть не просто грамотными, а способными реализовать свой потенциал в условиях формирующегося информационного общества.

Чтобы эффективно использовать преимущества новых информационных технологий, необходимо обладать соответствующим уровнем информационной культуры.

Термин «информационная культура» был введен для отражения того факта, что каждый человек должен иметь определенный уровень культуры по обращению с информацией. Информационная культура, таким образом, является частью общей культуры личности и ее можно рассматривать в том же ряду, что и математическую, физическую, художественную и другие культуры человека.

В содержании понятия «информационная культура» можно выделить следующие компоненты:

1) методы и приемы сбора, хранения, обработки и создания образовательной информации;



2) умения и навыки целенаправленной работы с информацией и использование информационных технологий для ее получения, обработки, хранения и передачи;

3) коммуникативные умения и навыки.

Каким образом при наличии малого количества учебных часов в неделю и довольно обширной программе формировать у учащихся важные составляющие информационной культуры? В этом мне помогает интерактивный диалог на уроках информатики.

Интерактивный диалог – активный обмен сообщениями между пользователем и информационной системой в режиме реального времени (Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров [5, с.50])

Интерактивный диалог реализуется через следующие составляющие:

- работа с информацией;
- формы обучения;
- система заданий для самостоятельной работы;
- метод проектов;
- виды контроля знаний учащихся.

Рассмотрим более подробно **формы обучения**.

Трехмерная модель систематики форм организации обучения (Андреев В.И., [1])

1-е измерение – это внешние формы организации обучения (лекции, семинары, круглые столы, панорамы, игры, тренинги и др.)

2-е измерение – внутренние формы организации обучения (основанием для классификации служит структурное взаимодействие элементов с точки зрения доминирующей цели обучения)- вводное занятие, занятие по углублению и совершенствованию ЗУНов, практическое занятие, занятие по обобщению и систематизации знаний, занятие по контролю ЗУНов, комбинированная форма организации обучения.



3-е измерение – общие формы организации обучения (в основу классификации положены особенности коммуникативного взаимодействия в системе «учитель-ученик», «ученик-ученик») – фронтальная, групповая, парная, индивидуальная, индивидуализированная.

Интерактивный диалог реализуется через все разновидности форм обучения.

Внешние формы организации обучения

Из внешних форм организации обучения можно выделить панорамы и игры.

Панорама – форма учебной работы, предполагающая презентацию, обзор, защиту (идей, проектов и др.)

Ключевые позиции в методике организации панорамы:

- работа в группах над заданиями;
- публичная презентация, защита;
- экспертиза.

Как было отмечено выше, одной из внешних форм обучения, популярных в моей работе, через которую реализуется интерактивный диалог, является **игра**.

Игра – это форма организации обучения, которая:

- 1) осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности обучающихся;
- 2) изначально мотивирована на успех;
- 3) осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам;
- 4) максимально опирается на самоорганизацию обучающихся;
- 5) воссоздает или моделирует опыт человеческой деятельности и общения.

Спектр педагогических возможностей игры как формы учебной работы:

- активизация и интенсификация процесса обучения;



- воссоздание межличностных отношений в ситуациях, моделирующих реальные условия общественной жизни или профессиональной деятельности;
- творческое самоопределение, самосовершенствование, самоуправление, самореализация и творческое саморазвитие.

Классификация игр (В.И. Андреев, С.М. и Ю.С. Тюнниковы, С.Ф. Занько, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров и др.):

- по целям применения (обучающие, развивающие, воспитывающие, контролирующие, диагностические и др.)
- по характеру деятельности (интеллектуальные, физические, трудовые, социальные, творческие и др.)
- по особенностям методики и технологии организации (предметные, сюжетные, ролевые, эвристические, деловые и др.);
- по учебному предмету (математические, экономические, физические, литературные, музыкальные, спортивные и др.);
- по степени проблемности (репродуктивные и продуктивные (творческие));
- по коммуникативному взаимодействию (индивидуальные, парные, групповые, коллективные);
- по применению технических средств (тренажерные, компьютерные, телевизионные и др.).

Дидактические условия игры:

а) стимулирующие творчество:

- усложнение заданий;
- введение элемента соревновательности;
- эмоциональность;
- смена лидерства;
- поощрение импровизации;
- смена стратегий игры;

- самостоятельная разработка сценария;
- доверительное общение.

б) тормозящие творчество:

- низкий уровень сложности задания;
- низкий уровень эмоциональности;
- неизменность лидерства;
- привычность правил;
- монотонность и однообразие действий;
- необъективность оценки результатов;
- авторитарный стиль руководства.

Из всех видов игр особой популярностью пользуются деловые игры.

Для деловой игры характерно наличие:

- имитационной модели профессиональной деятельности и производственных отношений;
- проблемной ситуации;
- ролей;
- ролевых целей и общей цели всего коллектива;
- взаимодействия участников, исполняющих те или иные роли;
- коллективной деятельности;
- цепочки решений.

Деятельность в рамках деловой игры происходит во взаимодействии в системе «ученик-ученик», «ученик-учитель», «ученик-источник информации», что способствует формированию познавательных процессов, умений целенаправленно работать с информацией, использовать информационные технологии для ее получения и обработки, отработке коммуникативных навыков, как важных составляющих информационной культуры.

Так, например, при работе в среде табличного процессора Microsoft Excel ученики получают возможность ощутить себя в роли начинающих



предпринимателей. Они должны самостоятельно (индивидуально или по группам) рассчитать затраты, себестоимость товара (услуг, работ) и ожидаемую прибыль за отчетный период (например, 1-2 месяца) при создании нового предприятия. Используя возможности ранее изученного текстового процессора Microsoft Word, ребята должны оформить документацию создаваемого предприятия – устав и учредительный договор, описать цели создания предприятия, определить полезный эффект, который потребители смогут получить от предоставляемой услуги или предлагаемого товара. При отработке приемов работы в среде Microsoft Word также учитываются элементы ИЗО (дизайн, композиция цветов, тени), издательских систем (стилистика, верстка текста, внедрение различных объектов), используются знания русского языка (грамотность, правильное построение речевых выражений). При создании же документов в среде Microsoft Excel применяются знания из области математики (нужно уметь использовать различные формулы и функции, строить графики функций, диаграммы, определять закономерности), географии (надо знать регионы, богатые полезными ископаемыми, владеть политической картой мира и т. д.), обществознания (следует быть политически грамотными, иметь представление об органах власти и т.д.) и других учебных дисциплин. При изучении темы «Архитектура ПК» в деловой игре имитируется работа фирмы по продаже компьютерной техники. В игре присутствуют роли продавца и покупателя, и у учащихся, выступающих в игре в качестве продавца и покупателя, есть цели, определяемые этими ролями; продавец стремится выгоднее продать тот или иной товар, а покупатель – как можно выгоднее купить этот товар. В то же время ребята остаются учениками, изучающими определенную тему курса информатики.

Таким образом, деловые игры позволяют получить результаты, на достижение которых при традиционном обучении уходят без особенной эффективности многие часы и огромные усилия учителя.



Внутренние формы организации обучения

Из внутренних формы организации обучения использую вводные занятия, занятия по углублению знаний, закреплению, повторению, обобщению и систематизации по применению ЗУНов на практике, по контролю, комбинированные занятия и др.

Общие формы организации обучения

Интерактивный диалог реализуется и через общие формы организации учебной работы.

Фронтальная форма предполагает управление преподавателем учебной деятельностью всей педагогической аудитории.

Групповая форма предполагает сотрудничество учеников в малых группах (подгруппах) и управление со стороны преподавателя учебной деятельностью данных подразделений.

Парная форма предполагает взаимное обучение учеников.

Индивидуальная форма характеризуется самостоятельной деятельностью учащихся в процессе выполнения общей работы с учетом его учебных возможностей, в свойственном ему темпе, с определенной степенью целеустремленности, работоспособности, развитости интересов и др.

Из всех форм индивидуальной работы я отдаю предпочтение индивидуальному практикуму. Один из примеров его использования – участие детей в системе самообразования, которая включает в себя несколько вариантов ученической деятельности (Васенина Е.А., Окулов С.М [2]).

1. «*Ученик – автор реферата*». Данный вариант предлагается для учеников, интересующихся литературными новинками в области вычислительной техники и информационных технологий. Ученик выбирает тему для реферата на свое усмотрение или опираясь на список тем, предложенных учителем. Сделав окончательный выбор, он подбирает материал и оформляет его согласно установленным требованиям. Требования к



оформлению и критерии оценки реферата собраны в отдельную папку и доступны всем учащимся.

2. **«Ученик - докладчик».** Выбор этого варианта деятельности отражает желание ученика не только оформить собранный материал по некоторой теме, но и защитить свой реферат, выступая перед аудиторией (классом) с кратким докладом.

3. **«Ученик – источник интересной информации».** Не всегда объем собранного материала соответствует требованиям, предъявляемым к рефератам. Я считаю, что такие небольшие работы тоже заслуживают внимания, если в них содержится интересная информация. В подобной ситуации ученик оформляет свой материал в виде краткого письменного или устного сообщения для класса.

В системе работы по формированию информационной культуры немаловажную роль играет индивидуализированная форма обучения. **Индивидуализированная форма** характеризуется самостоятельной деятельностью ученика в процессе выполнения специального задания, определенного учителем персонально с учетом индивидуальных показателей (уровень учебных возможностей, темп работы, степень целеустремленности и работоспособности).

Каждая из форм учебной работы может быть рассчитана на целое учебное занятие, а также на различных этапах занятия по целесообразности интегрироваться с другими формами.

Таким образом, все рассмотренные формы обучения позволяют организовать интерактивный диалог, направленный на овладение методами и приемами сбора, хранения, обработки и создания образовательной информации; приобретение умений и навыков целенаправленной работы с информацией и использования информационных технологий для ее получения, обработки, хранения и передачи; отработку коммуникативных навыков, как



важных составляющих информационной культуры учащихся.

Список литературы

1. Андреев В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития. – 2-е изд. – Казань: ЦИТ, 2002
2. Васенина Е.А., Окулов С.М. Общение на уроках информатики // Информатика и образование. 2004. №8. – с.23-28
3. Зубрилин А.А. Игровой компонент в обучении информатике: Практикум. В 2-х ч. – Мордов. гос. пед. ин-т. – Саранск, 2005. – 150 с.
4. Коджаспирова Г.М, Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учебных заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 176 с.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996
6. Розенберг Н.М. Информационная культура в содержании общего образования // Сов. Педагогика. 1991. №3 – с.33-38.

