***Юкса О.А.***

**Использование активных методов обучения для повышения учебной  мотивации на  уроках  информатики**

***МБОУ «СОШ № 10» (г. Инта)***

Одной из характерных черт современного образования является резкое увеличение объема информации, которую необходимо усвоить, «переварить» учащемуся. При этом увеличение объема учебной информации наблюдается во всех школьных дисциплинах: и в химии, и в физике, и в литературе, и, конечно же, в информатике. Так как «нормальный» ученик имеет пределы усвоения новой информации, то в педагогических кругах последние несколько лет активно обсуждается вопрос об изменении содержания школьных дисциплин. Под изменением содержания, с одной стороны, подразумевают уменьшение объема содержания, а с другой стороны, замену одних учебных тем другими, более важными для формирования компетентного человека. Напомним, что за основу понятия компетентный человек взята способность индивидуума брать на себя ответственность при решении возникающих проблем, проявлять самостоятельность в постановке задач и их решении, обучаться на протяжении всей жизни. Очевидно, что переход от обучения «знаниям, умения и навыкам» к компетентностному подходу потребует изменения всех составляющих учебного процесса: содержания, способов контроля и методов обучения. Одно из возможных направлений изменения методов обучения при переходе к компетентностному подходу — использование активных методов обучения в учебном процессе.

Что скрывается за понятием активные методы обучения? Используются ли эти методы в школе? Под активными методами обучения понимаются методы, которые реализуют установку на бoльшую активность субъекта в учебном процессе, в противоположность так называемым «традиционным подходам», где ученик играет гораздо более пассивную роль.

Г.П. Щедровицкий называет активными методами обучения и воспитания те, которые позволяют «учащимся в более короткие сроки и с меньшими усилиями овладеть необходимыми знаниями и умениями» за счет сознательного «воспитания способностей учащегося» и сознательного «формирования у них необходимых деятельностей».

В преподавании информатики накоплен уже достаточно большой опыт использования конкретных активных методов обучения. В настоящее время наиболее распространенными являются следующие активные методы обучения: **практический эксперимент**; **метод проектов** — форма организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых продуктов, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость; **групповые обсуждения** — групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах учащихся (от 6 до 15 человек); **мозговой штурм** — специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника; **деловые игры** — метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку определенных рецептов эффективной учебной и профессиональной деятельности; **ролевые игры** — метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникаци; **баскет-метод** — метод обучения на основе имитации ситуаций. Например, обучаемому предлагают выступить в роли экскурсовода по музею компьютерной техники; **тренинги** — обучение, при котором в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам; **обучение с использованием компьютерных обучающих программ**; **анализ практических ситуаций (case-study)** — метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, генерировать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.

Создание у учащихся мотивации к изучению того или иного фрагмента учебного материала и курса в целом — краеугольный камень методики преподавания любого предмета, в частности, информатики. Важно, чтобы мотивированными были изучение каждой отдельно взятой темы, введение каждого понятия, овладение каждым умением, приобретение каждого навыка. Такую мотивацию мы назвали локальной.

Конечно, создание локальной мотивации нередко связано с личным педагогическим талантом учителя и даже просто с его обаянием. Но это относится к той грани педагогической деятельности, которую можно назвать одним словом — искусство. Нас же интересует больше, как принято теперь говорить, технология, т.е. вполне конкретные приемы и методы создания такой мотивации. Ниже мы будем их описывать и приводить примеры ситуаций использования, взятые из преподавательской практики. Сразу оговоримся, что порядок, в котором приводятся приемы создания локальной мотивации, никак не свидетельствует об их предпочтительности.

**Прием первый: апелляция к жизненному опыту учащихся**

Этот прием заключается в том, что учитель обращает внимание учащихся на хорошо знакомые учащимся ситуации, понимание сути которых возможно лишь при условии изучения предлагаемого материала. Отметим, что апелляция к собственному опыту учащихся всегда сопровождается, как говорят психологи, рефлексией, т.е. анализом собственных действий, собственного состояния, своих ощущений.

**Прием второй: ссылка на то, что приобретаемое сегодня знание понадобится при изучении какого-то последующего материала, важность овладения которым сомнения не вызывает**

Этот прием применяется настолько часто и широко, что мы не будем на нем подробно останавливаться, а лишь приведем один пример его использования в учебнике.

Созданием модели завершается первый этап решения задачи с помощью ЭВМ. Для того чтобы ЭВМ произвела необходимые вычисления и получила ответ, нужно составить для нее четкую инструкцию. Такая инструкция называется алгоритмом решения задачи. Составление алгоритма — второй этап решения задач с помощью ЭВМ. Значит, теперь нужно научиться составлять алгоритмы для ЭВМ.

**Прием третий: создание проблемной ситуации**

В педагогической литературе этот прием рассматривается едва ли не как самый главный и универсальный. Состоит он в том, что перед учащимся ставится некоторая проблема, и, преодолевая ее, ученик осваивает те знания, умения и навыки, которые ему и надлежит усвоить согласно программе курса.

**Прием четвертый: использование занимательного сюжета**

Занимательность (но не развлекательность!) — это сильный прием. В создании мотивации интерес всегда имеет приоритет над прагматикой — человек готов тратить значительные усилия на усвоение интересного, хотя, быть может, и бесполезного знания.

**Прием пятый: ролевой подход**

В этом случае ученику (или группе учащихся) предлагается выступить в роли того или иного действующего лица, например, формального исполнителя алгоритма.

**Прием шестой: деловая игра**

Деловую игру можно рассматривать как развитие ролевого метода: в деловой игре у каждого участника своя вполне определенная роль.

Приведенный список приемов создания локальной мотивации вовсе не претендует на полноту и завершенность. Да и каждый из этих приемов мог бы быть подвергнут еще большей детализации. Но нам представляется, что это каждый читатель сделает уже сам, руководствуясь своим педагогическим вкусом.

**Литература:**

1. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М.: ИНТОР, 1996.

2. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение. Л., 1985.

3. Змеев С.И. Технология обучения взрослых. М.: Издательский центр “Академия”, 2002.

4. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. Анализ зарубежного опыта. М.: Знание, 1989.

5. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе: анализ зарубежного опыта. М.: Знание, 1989.

6. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. М., 1980.

7. Ли Д. Практика группового тренинга. СПб.: Питер, 2003.

8. Макшанов С.И. Психология тренинга. СПб., 1997.

9. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. / Под ред. Е.С. Полат. М.: Издательский центр “Академия”, 2000.

10. Оганесян Н.Т. Методы активного социально-психологического обучения. Тренинги, дискуссии, игры. М.: Ось-89, 2003.

11. Основы педагогики и психологии высшей школы / Под ред. А.В. Петровского. М., 1986.

12. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала. М.: Знание, 2004.

13. Рай Л. Развитие навыков тренинга. СПб.: Питер, 2003.

14. Смирнов С.Д. Педагогика и психология высшего образования. М.: Издательский центр “Академия”, 2003.

15. Торн К., Маккей Д. Тренинг. Настольная книга тренера. СПб.: Питер, 2003.

16. Щедровицкий Г., Розин В., Алексеев Н., Непомнящая Н. Педагогика и логика. М., 1993.