

## **ACTIVATION OF STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY THROUGH INTERACTIVE TEACHING METHODS**

**Shelever L.V. (Republic of Belarus) Email: Shelever578@scientifictext.ru**

*Shelever Ludmila Vladislavovna - Teacher of informatics of the first qualifying  
category,*

*STATE EDUCATIONAL INSTITUTION  
SECONDARY SCHOOL № 16,  
LIDA, REPUBLIC OF BELARUS*

**Abstract:** *a modern computer science lesson should provide such knowledge and skills, develop such competencies that, on the one hand, contribute to the introduction of information technologies in life, and on the other hand, help the self-affirmation of the individual in an information-rich world. Consistency in the use of techniques, methods and forms, contributes to the development of motivation for various types of activities, the formation of skills of analysis, planning, reflection. Any activity will be effective if it is purposeful.*

**Keywords:** *interactive methods, lesson, motivation, analysis, reflection, information technology.*

## **АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

**Шелевер Л.В. (Республика Беларусь)**

*Шелевер Людмила Владиславовна - учитель информатики первой  
квалификационной категории,*

*Государственное учреждение образования  
Средняя школа № 16,  
г. Лида, Республика Беларусь*

**Аннотация:** *современный урок информатики должен давать такие знания и навыки, развивать такие компетенции, которые с одной стороны, способствуют внедрению информационных технологий в жизнь, а с другой стороны – помогают самоутверждению личности в информационно насыщенном мире. Системность в использовании приемов, методов и форм, способствует развитию мотивации к различным видам деятельности, формированию навыков анализа, планирования, рефлексии. Любая деятельность будет эффективной, если она целенаправлена.*

**Ключевые слова:** *interactive methods, lesson, motivation, analysis, reflection, information technology.*

Урок – это основная форма организации образовательного процесса, и качество обучения – это, прежде всего, качество урока. Главная задача каждого педагога – не только дать учащимся определённую сумму знаний, но и развить у них интерес к учению, научить учиться. Современный урок информатики должен давать такие знания и навыки, развивать такие компетенции, которые с одной стороны, способствуют внедрению информационных технологий в жизнь, а с другой стороны – помогают самоутверждению личности в информационно насыщенном мире. Поэтому одной из основных задач является создание благоприятных условий для интеллектуального, нравственного, творческого развития личности учащегося. «Пассивное» знание сегодня быстро устаревает, поэтому на уроке должны «звучать» активные формы, приемы, методы работы, которые вовлекают всех учащихся в учебный процесс, стимулируют их мотивацию, придают уроку творческий характер. Любая деятельность будет эффективной, если она целенаправленна. Учащийся, способный сформулировать цель собственной деятельности, значительно приближен к достижению ее результата. Недостаточно использовать только информационные технологии на уроке информатики, важно учить школьников вступать во взаимодействие, участвовать в обсуждениях, думать, активно сотрудничать. Решение проблемы заключается в рациональном сочетании интерактивных методов и информационных технологий [3].

Применение интерактивных методов позволяет за достаточно короткий срок передавать довольно большой объем знаний, обеспечить высокий уровень овладения учащимися изучаемого материала и закрепления его на практике. Проводя урок с использованием интерактивных методов, важно дать учащимся время подумать над заданием, чтобы они выполняли его осознанно, а не механически. К каждому занятию целесообразно подбирать такой метод, который будет наиболее эффективен при изучении данной темы на каком-либо этапе учебного занятия, что способствует приучению учащихся к систематической работе, дисциплинированности и выработке у них воли, настойчивости, привычки к регулярному труду.

Наиболее часто мной используются следующие методы:

- «Найди лишнее». Суть метода заключается в поиске лишних слов в девизе к уроку, из которых строится тема урока.
- «Раздели слова». Суть метода заключается в том, что учащиеся должны разделить слова и прочитать полученную фразу.
- «Знаю - умею». Учащиеся на этапе целеполагания указывают те знания и умения, которыми уже обладают и ставят личностно-значимые цели на урок. В конце урока проверяется достижение поставленных целей.
- «Информационное домино». Каждый учащийся получает карточку, разделённую на две части. В правой её части – вопрос, в левой – ответ,

который находится в карточке у другого учащегося. Вопросы и ответы озвучиваются попеременно. Заканчивает домино тот же учащийся, который его начал.

- «Логическая цепочка». Учитель готовит набор карточек, последовательное расположение которых позволит выполнить необходимое действие.

- «Шаг в правильном направлении». Учитель готовит для учащихся систему вопросов по теме. Если ответ на вопрос правильный, учитель делает шаг вперед, если неправильный – шаг назад. Таким образом, необходимо пройти до определённого места.

- «Проектный метод». Фактически на каждом уроке при выполнении заданий за компьютером учащиеся осуществляют индивидуальные точечные проекты.

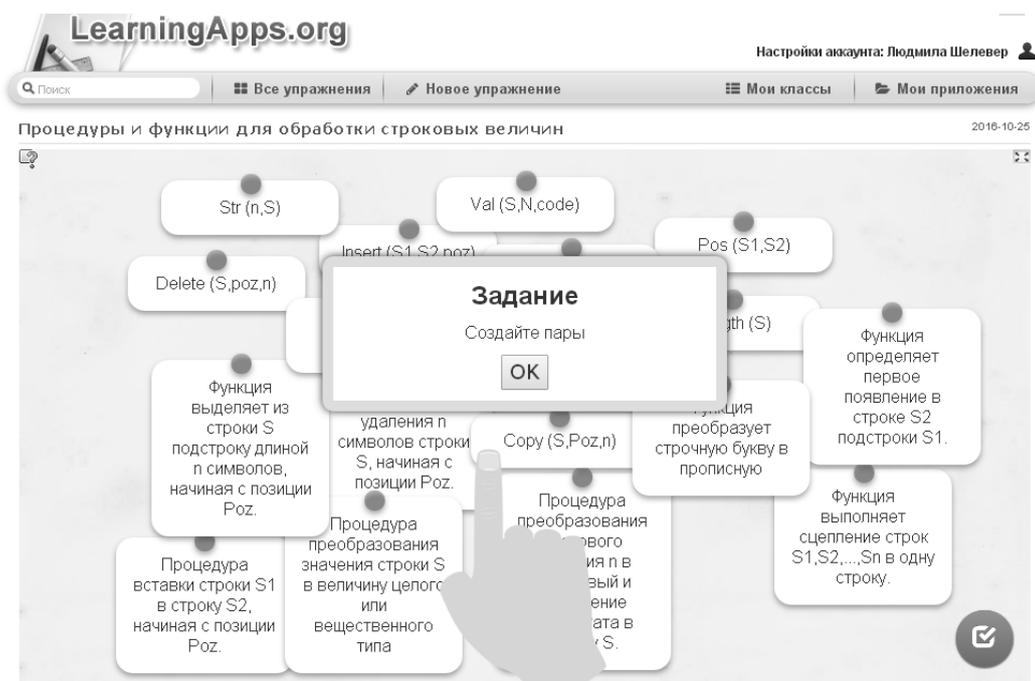
- «Создаём рисунок». Учитель подбирает стихотворение, сказку, историю, которую можно разделить на части (по количеству учащихся или групп). Каждый учащийся или группа получает свою карточку с фрагментом текста. Задача: нарисовать иллюстрацию.

- «Волшебная палочка». Учитель приносит на урок предмет, напоминающий волшебную палочку. Сообщает учащимся правила игры: «Посмотрите на эту волшебную палочку! Право говорить получит тот, у кого она окажется в руках. Все остальные должны внимательно слушать, пока палочка не перейдет к ним. Я хочу, чтобы каждый, кто будет держать палочку, рассказал, что интересного и необычного произошло сегодня на нашем занятии. Когда рассказчик закончит, он передаст палочку дальше».

- «Синквейн». Суть метода заключается в том, что учащимся в паре или группе необходимо составить на тему урока синквейн по следующему правилу: первая строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна; вторая – два прилагательных, выражающих главную мысль; третья – три глагола, описывающих действия в рамках темы; четвёртая – фраза, несущая определённый смысл; пятая – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

- «Заверши фразу». Учитель предлагает учащимся завершить незаконченное предложение. При проведении рефлексии можно предложить для завершения несколько предложений или одно для всех.

Применение интерактивных методов возможно независимо от уровня подготовленности учащихся, а также используя различные формы работы: для работы индивидуально, в парах, группами, коллективно. Все они создают атмосферу повышенного интереса, ситуацию диалога, в них возможен неправильный ответ, ученик оценивается по процессу деятельности.



*Рис. 1. Стандартные процедуры и функции для работы с символьными и строковыми величинами, 9 класс*

В своей деятельности я часто использую специальные онлайн сервисы для создания собственных интерактивных материалов к конкретному этапу урока. Мною используются такие инновационные технологии, как электронные образовательные ресурсы: интерактивные презентации, тесты, сервисы Web 2.0. Наиболее часто в своей работе я использую конструктор интерактивных заданий LearningApps.org, который позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля (см. рис. 1,2).



Рис. 2. Оператор цикла с параметром, 8 класс

Приемы, методы и формы, описанные мною, повышают у учащихся моральную ответственность за результаты своей деятельности, стимулируют познавательную активность, развитие творческих способностей. Дают возможность получить информацию о степени достижения цели обучения отдельным учащимся, группой и классом в целом, об ошибках, недочетах, пробелах в знаниях, установить порождающие их причины, организовать коррекцию [1].

Системность в использовании приемов, методов и форм, способствует развитию мотивации к различным видам деятельности, формированию навыков анализа, планирования, рефлексии.

Эти приемы, методы и формы можно использовать на различных предметах и для различной возрастной категории учащихся.

### Список литературы / References

1. Запрудский Н.И. Моделирование и проектирование авторских дидактических систем: пособие для учителя / Н.И. Запрудский. Минск: Сэр-Вит, 2008. 334 с.
2. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. / С.С. Кашлев. Минск: Белорусский верасень, 2005. 196 с.
3. Чуменко Е.В. Здоровый образ жизни. Интерактивные методы обучения / Е.В. Чуменко. Минск: А.Н. Вараксин, 2009. 96 с.