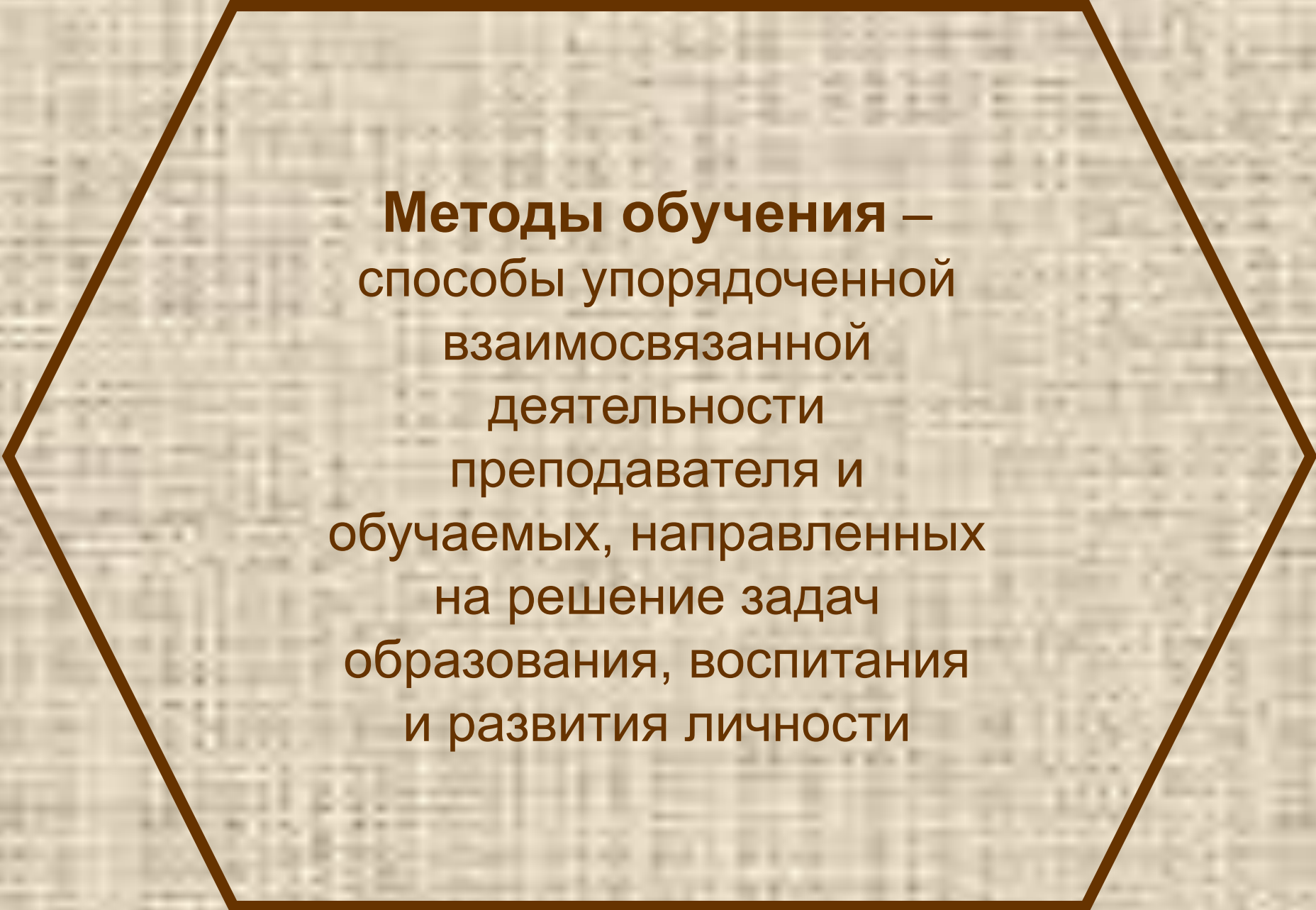


Методы и новые организационные формы обучения информатике

Белоус Е.А.





Методы обучения –
способы упорядоченной
взаимосвязанной
деятельности
преподавателя и
обучаемых, направленных
на решение задач
образования, воспитания
и развития личности

✦ **Объяснительно-иллюстративный метод**

✦ **Проблемный метод**

✦ **Частично-поисковый метод**

✦ **Программированный метод**

✦ **Модельный метод**

✦ **Метод проектов**

Объяснительно-иллюстративный метод

связан с усвоением готовых знаний, которые сообщаются учителем и затем воспроизводятся учащимися.

(рассказ, объяснение, лекция, демонстрация, работа с учебником, компьютером)

Используется:

- при ознакомлении обучаемых с новым теоретическим материалом;
- при формировании у них первоначальных умений работы с компьютером, программными средствами;
- при выработке навыков работы с клавиатурой компьютера.



Проблемный метод

Предполагает активное участие школьников в решении проблемы, сформулированной учителем в виде познавательной задачи.



Частично-поисковый метод

Школьники привлекаются:

- к созданию гипотезы;
- к решению задач путем наблюдения, эксперимента;
- к составлению плана или алгоритма решения познавательной задачи, проектирования.



Программированный метод

□ *правильный отбор и деление учебного материала на небольшие порции;*

□ *контроль знаний и умений (каждая порция учебного материала заканчивается контрольным вопросом или заданием);*

□ *переход к следующей порции лишь после верного ответа, или ознакомления учащегося с характером допущенной ошибки или правильным ответом;*

□ *обеспечение каждому ученику возможности работать со свойственной ему скоростью усвоения материала.*



Модельный метод

Учащимся предоставляется возможность организации самостоятельного творческого поиска.

К такому типу методов относят деловую игру, построение математической или компьютерной модели и т. д.

**Компьютер выступает
средством
активизации модельного
обучения.**



Метод проектов

```
graph TD; A[Метод проектов] --> B[компьютерный курс изучения определенной темы]; A --> C[логическая игра]; A --> D[макет лабораторного оборудования, смоделированный на компьютере];
```

**компьютерный курс
изучения
определенной темы**

**логическая
игра**

**макет лабораторного
оборудования,
смоделированный
на компьютере**

При использовании метода проектов необходимо учитывать ряд условий:

- 1. Учащимся следует предоставлять достаточно широкий выбор проектов для реализации возможности реального выбора.**
- 2. Ввиду отсутствия у школьников навыков проектной деятельности, всякий проект должен сопровождаться инструкцией по работе над проектом с учетом индивидуальных особенностей школьников.**
- 3. Учебный проект должен предполагать для исполнителя законченность и целостность в игровой или имитационной форме, презентацию завершеного проекта и внимание к нему со стороны сверстников и взрослых.**
- 4. Необходимо создать условия для обсуждения между школьниками своих проблем. При этом происходит взаимообучение, что важно для обеих сторон.**
- 5. Метод проектов ориентирован, прежде всего, на освоение приемов работы с компьютером.**



Организационные формы обучения

**- это специально
организованная
деятельность учителя
и учащихся,
протекающая по
установленному порядку
и в определенном
режиме.**

(урок, конференция, семинар, лекция, собеседование,
консультация, практическая работа, программированное
обучение, зачет)