

Информационная компетентность

Информационная компетентность – это способность личности применять, находить, хранить и преобразовывать различную информацию. Это умение работать с различными информационными системами.

Учащиеся должны уметь пользоваться:

- Оглавлением учебника;
- Алфавитным каталогом в библиотеке;
- Ориентироваться в текстах учебника, книгах, энциклопедиях и т.д.
- Пользоваться электронными источниками информации.

Таким образом, информационные умения (компетентность) позволяют вырабатывать привычку внимательно читать тексты, быть критичным, адекватно оценивать уровень своих знаний и область незнания, выявлять проблемную ситуацию, ставить главный вопрос, устанавливать причинно-следственную связь и обеспечивать бодрствование адаптационных систем.

Интерактивный метод («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

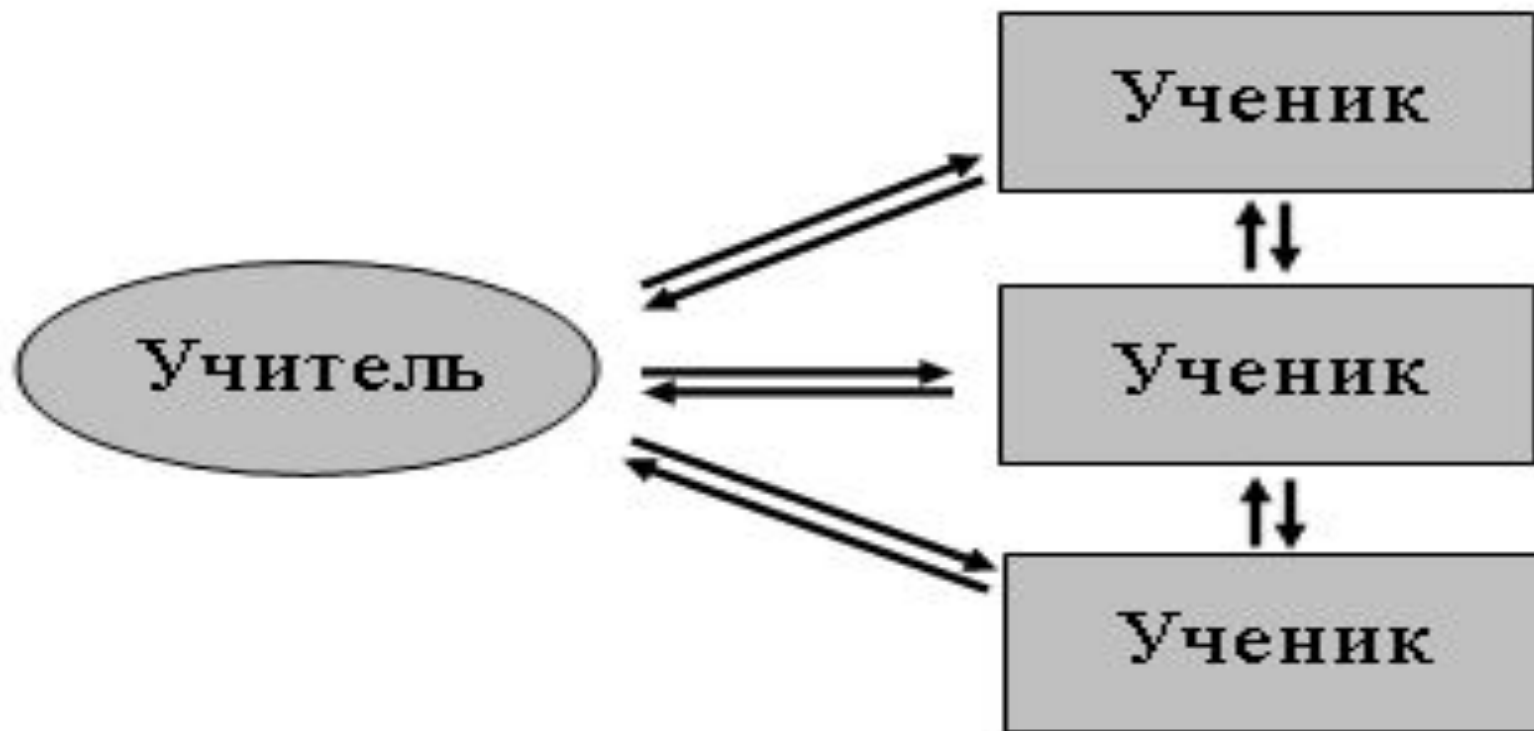
Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Учитель также разрабатывает план урока (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя их учащиеся не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

Методы обучения можно подразделить на три обобщенные группы:

1. Пассивный метод;
2. Активный метод;
3. Интерактивный метод.

Схема 3 (интерактивный метод)



ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ

Информационно-развивающие

1. Работа с обучающей программой или электронным курсом лекций.
2. Виртуальная химическая лаборатория.
3. Кейс-технология.
4. Компьютерное моделирование.
5. Интерактивная экскурсия.
6. Подготовка презентации и защита.

эвристические

1. Лабораторная работа в исследовательском варианте.
2. Web-kwest
3. Учебная дискуссия

творческие

1. Ролевые игры.
2. Метод проектов.

Кейс - технология

- Технология основана на предоставлении учащимся информационно-образовательных ресурсов, в виде специальных наборов учебно-методических материалов(кейс), предназначенных для обучения в печатном или информационном виде.

Этапы технологии

- Подготовка методическо-ресурсного обеспечения(электронный учебник, учебник, вопросы, контрольные тексты, понятия).
- Планомерная и последовательная отработка темы учеником.
- Итоговая беседа.
- Обратная связь.

Требования к учебному материалу

- Постановка актуальной учебной проблемы.
- В «кейсе» достаточное количество информации для анализа проблемы.
- Информация должна быть противоречивой.

Примеры

- Алмаз-графит-фуллерен-графен почему имеют разную твердость.
- Водород – двойственное положение в таблице элементов.
- Амины и аммиак сравнить.
- Почему металлы отличаются по свойствам от других веществ.

Web-kwest (сеть-вопрос)

Это мини-проект, основанный на поиске информации в Интернете.

Алгоритм

1. Постановка проблемы (водородное топливо и водородная бомба, кислоты и кислотные дожди).
2. Ознакомление с заданием (когда употребили термин «кислотные дожди» и какие 5 кислот есть в капле дождя).
Даются ссылки на сайты в Интернете.
3. Оформление на основе ресурсов в Интернете.
4. Обсуждение работы.