

Радченко Т.А.¹, Николаева К.В.²

1. Научный руководитель, магистр информатики, старший преподаватель

*2. Студент 4 курса, кафедры информатики и компьютерных технологий,
специальность «Информатика»*

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА К ИНФОРМАТИКЕ ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ

Компьютерные технологии в современном мире получили широкое распространение и достаточно хорошо используются в учебном процессе. Они позволяют реализовать потенциал, как учителя, так и ученика в новой формации (используя новые технологии в обучении) открывают возможности для обучения и воспитания обеих сторон.

Информационные технологии применяются на всех уровнях, как возрастных, так и учебных, помогая лучшему усвоению тем и дисциплин в целом. Личный компьютер помогает обучающимся реализовывать свои знания в практической и учебной деятельности, дает возможности поиска в решении любых задач, быть уверенными в себе и достойно выглядеть.

Внеклассная работа – неотъемлемая часть в учебно-воспитательном процессе работы школы, педагогом разных видов деятельности учеников во внеучебное время, которая обеспечивает необходимые условия для социализации личности ребенка. Внеурочная работа по информатике прежде всего направлена на достижение общих целей обучения и воспитания, которые создают условия для развития интеллектуальных, творческих, личностных качеств учащихся в формировании и развитии, как индивидуальных, так и возрастных особенностей в работе воспитательной системы. [1, стр.78]

По учебному плану информатика как учебный предмет ведется не более одного часа в неделю. В течение этого времени учителю необходимо объяснить новый материал, а учащиеся должны не только усвоить полученный материал, но и выполнить практические задания. К сожалению, по многим факторам, например, из-за не владения общими знаниями и умениями, которые должны учащиеся использовать при самостоятельной работе учителям приходится во время практических занятий больше внимания уделять фронтальной работе. Из-за этого не каждый ребенок может проявить себя полностью на уроке. Поэтому, лучше всего для этого использовать внеурочную работу с персональным компьютером. Такая проводимая работа позволяет некоторым учащимся преодолевать свои знания, полученные на уроке, остальным – развивать свои индивидуальные, творческие способности по всем наукам, используя компьютер, как средство работы. Все перечисленные факторы и являются основными средствами работы во внеурочное время по данному предмету – информатика. Учебный и вне учебный процесс в комплексе – это средство позволяющее проследить тесную связь, раскрыть внутренний мир ученика. Во внеклассную работу входит как интерес, так и

само творчество ученика. Все это несет огромный вклад в развитии самообразования, самостоятельности и самовоспитания.

Внеклассная работа – это педагогическая система, имеющая свойства и закономерности развития, а также это часть системы образования. Поэтому одной из проблем является взаимосвязь внеурочных и урочных занятий. [2, стр.29]

- Развитие индивидуальных способностей ученика;
- Межпредметная связь;
- Формирование познавательного интереса к предмету;
- Индивидуальный подход к каждому ребенку;
- Углубленное изучение предмета.

Внеклассная работа прослеживается под разной тематикой. В них учитель раскрывает свой багаж знаний, кругозор, интерес к предмету и стремится, все это передать и наполнить «сосуд», то есть ученика всем недостающим. В каждом предмете существуют свои требования и внеурочная работа ничем не отличается от других.

- Научность (материал должен соответствовать школьной программе);

- Доступность (материал должен соответствовать индивидуальным возрастным особенностям ученика, не отделяясь от школьной программы, развивать больше интереса к предмету и реализации проектной деятельности);

Внеклассная работа по информатике имеет различные виды работ:

- Развитие познавательного интереса к информатике;
- Работа с учащимися, которые недостаточно понимают курс по программе.

Так же существуют и различные формы работы по информатике:

- Игры;
- Олимпиады;
- Викторины и конкурсы;
- КВН по информатике;

Используя формы и приемы внеклассных занятий, так же должны и соблюдаться требования:

- Проведение занятий после уроков;
- Не принуждать учащихся;
- Использовать разнообразные формы работы;
- Заинтересованность учащихся;
- Занятия рассчитаны на различные возрастные и индивидуальные

категории

учащихся.

Несоблюдение всех определенных требований приводит к тому, что число посещений учащимися внеклассных мероприятий уменьшится, или вообще перестанет место быть.

На сегодняшний день очень трудно заинтересовать молодое поколение учебным процессом. Сейчас же молодое поколение воспринимают предмет информатику, как неинтересный предмет, так как считают, что они знают больше, чем учитель и ничего он не может дать им нового.

Одной из форм по информатике – это является Web-квест. «Образовательный Web-квест - это сайт в Интернете, где учащиеся работают, выполняя ту или иную учебную задачу.

Для чего разрабатываются такие сайты?

Такие Web-квесты специально разрабатываются для объединения Интернета с учебным предметом на разных уровнях обучения в учебном процессе.

Разрабатываются такие Web-квесты для максимальной интеграции Интернета по учебному предмету на разных уровнях обучения в учебном процессе.

Деловые игры - активный метод обучения, использующий имитацию реального изучаемых объекта или ситуации для создания у обучаемых наиболее полного ощущения реальной деятельности в роли лица, принимающего решения.

Игра – это одна из наиболее распространенных форм внеклассной работы. Она оказывает огромное влияние на ученика и является для него основой чему-то новому, способствует мыслительной деятельности, работоспособности, развивает внимание, интерес, чувства сплоченности. Игровой мотив одинаков для всех учащихся. Web-квест этим и отличается от обычных уроков. Эта форма работы более современная на данное время и помогает плавно переходит от игры к процессу обучения. [3, стр.53]

Можно выделить несколько главных целей во внеклассной работе по информатике:

- Развивать критическое мышление;
- Углубление теоретических знаний по предмету;
- Организация свободного времени;
- Расширить круга общения;
- Расширение кругозора у учеников;
- Мотивация учебной деятельности.

Web-квест требует от детей знание предмета. Если учащийся не может рассуждать и логически мыслить, решать задачи, то и он не может стать полноценным участником игры.

Опыт сбора информации, новая информация, применение новой информации – это всё учащиеся получают во время игры.

Игра по информатике имеет свою структуру: игровой замысел, правила содержание, оборудование, результат.

Игра проходит по следующим этапам:

- предварительная работа;
- подготовка;
- игра;

– заключение.

Учет требований к подбору задач, проведение самой игры делает игру более успешной, оставляя у учащихся приятные впечатления, а также у учащихся возрастает интерес к информатике.

Используя момент игры в проведении внеклассных занятий на уроках информатики, Практика учителей показала, что момент игры влияет на развитие познавательного интереса к информатике.

Список использованных источников:

1. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения. 2002 г., с.78.
2. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личностей. Ноябрьск, 2005 г., с.29.
3. Столяренко Л.Д. Основы психологии: практикум. 2003 г., с.53.

Айтбенова А.А.¹, Піржан М.Б.²

1. *Ғылыми жетекші, педагогика магистрі, аға оқытушы*
2. *«Информатика» мамандығының 4 курс студенті, информатика және компьютерлік технологиялар кафедрасы*

PREZI ТЕХНОЛОГИЯ – МУЛЬТИМЕДИАЛЫҚ ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУДАҒЫ ДҰРЫС ШЕШІМ

Жаңа технологиялар арқылы жас ұрпаққа сапалы білім мен ұлағатты тәрбие беру, өміріне жолдама алуына барлық жағдай жасау үшін білім беру ісін әлеуметтендірудің маңызы зор.

Оқытудың жаңа ақпараттық-коммуникациялық технологияларын меңгеру – қазіргі заман талабы. ХХІ ғасыр – ақпараттық технология ғасыры. Қазіргі қоғамдағы білім жүйесін дамытуда ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың маңызы зор. Білім беруді ақпараттандыру және пәндерді ғылыми – технологиялық негізде оқыту мақсаттары алға қойылуда. Соның ішінде, білім беруде пайдаланылатын жаңа ақпараттық технологияларға, мультимедиялық құралдарға қызығушылықтарын атап өтпеуге болмайды [1].

Мультимедиа (multimedia – көп орталы) – бұл әр түрлі физикалық көрсетілімі бар (мәтін, графика, сурет, дыбыс, анимация, видео) және әр түрлі тасушыларда орналасқан (магниттік және оптикалық дискілер, аудио және бейнетаспалар) ақпаратты өңдеумен байланысқан компьютерлік технологиялар ауданы. Мультимедиа құралдары – бұл әр түрлі орталарды қолданып (дыбысты, видео, графиканы, мәтінді, анимацияны) адамға компьютермен араласуына мүмкіндік беретін ақпараттық және бағдарламалық құралдар кешені. Мультимедиа жарнамалық бизнесте, компьютерлік ойындар жасауда кең қолданылады. Мультимедиа технологияларының қызықты мүмкіндіктері электрондық оқу құралдарын жасауда және басқа оқып үйренуге арналған