***Эффективное использование различных образовательных технологий***

Миннуллина Альфия Назиповна, учитель информатики

МБОУ «Гимназия №125», г.Казань

Школа будущего - это не столько навороченный компьютерный центр, сколько новые методики преподавания.

В своей работе дляобеспечения высокого качества организации образовательного процесса я использую следующие современные образовательные технологии: *проектную технологию, технологию личностно ориентированного обучения, информационную технологию, технологию решения исследовательских задач и технологию совместного научного исследования, игровую технологию, технологию дифференцированного обучения и разноуровневого обучения, здоровьесберегающую технологию и в том числе дистанционные образовательные технологие или электронное обучение.*

***Краткое описание используемых технологий.***

**Проектная технология.** Для освоения новых информационных технологий в авторской программе «Информатика и ИКТ» использую проектную технологию. Эту технологию я представляла на I Республиканском конкурсе «Использование новых информационных технологий в учебном процессе и управлении школой». Разработанная мной технология была признана лучшей в Республике и получила Диплом I степени. Инновационным в данной методике является изучение учебного материала с помощью творческих проектов, которые позволяют реализовать личностно-ориентированный подход.

В соответствии с проектной технологией *освоение новых информационных технологий* начинается с изучения учащимися методики освоения новых программ. Суть ее заключается в следующем. Программы, написанные для операционной системы Windows, имеют единообразный интерфейс, который состоит из трех основных компонентов:

* рабочего поля (области для выполнения работы или воспроизведения данных);
* рабочих инструментов (инструментов для выполнения работы);
* элементов управления (средств для настройки инструментов, режимов работы, параметров документа).

Первоначальное изучение незнакомой прикладной программы сводится к двум пунктам:

* изучению рабочих инструментов;
* изучению элементов управления.

Для этого используется интерактивный метод знакомства с программой: чтобы научиться работать, следует работать. На примере одного из приложений Windows учащиеся под руководством учителя изучают методику освоения новых программ, т.е. анализируется интерфейс программы: внимательно просматривается окно программы, обращается внимание на его основные элементы, выделяются знакомые и незнакомые. Элементы окна программы, которые появляются в первый момент, являются наиболее важными.

Таким образом, данная методика развивает общеучебные умения (в широком понимании): умения учиться жить – вырабатывает умения приспосабливаться к изменяющимся условиям.

После изучения методики освоения новых программ учащимся *предлагается разработать* проект, для реализации которого они будут использовать приложения Windows (графические редакторы, офисные программы, системы программирования). Выполняя проект, учащиеся в классе на уроках и дома самостоятельно осваивают новые программы, используя изученную методику. В начале освоения каждой новой программы они *получают советы и рекомендации учителя* как грамотно, профессионально работать с программой, а затем *постоянно консультируются*.

Метод проектов позволяет решить одну из задач в системе личностно-ориентированного подхода: саморазвитие, самопознание и самореализация.

*Метод проектов* – *педагогическая технология*, цель которой ориентируется не на интеграцию фактических знаний, а на применение актуализированных знаний и приобретение новых (порой путем самообразования) для активного включения в проектную деятельность, освоение новых способов человеческой деятельности (в информационной среде).

Проект разрабатывается и реализуется поэтапно. К проекту предъявляются следующие *требования*:

1. Необходимо разработать алгоритм проектирования или поэтапное разделение деятельности. На всех этапах учащиеся получают методические рекомендации или инструкции по выполнению проекта.
2. На каждом этапе должны быть созданы документы в соответствии с перечнем.
3. При реализации проекта должны быть использованы все приложения Windows, изучаемые по программе.

При изучение любой компьютерной программы учащиеся получают задание на разработку проекта, уровень сложности проекта зависит от индивидуальных способностей и возможностей ученика, т.е. параллельно с проектной технологией используется и **технология личностно ориентированного обучения**. Цель технологии личностно ориентированного обучения — максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности. Проекты предлагаются по разным темам, например: творческие и научно-исследовательские проекты по профильным предметам, проект «Разработка обучающей программы, мультимедийного пособия» по любому школьному предмету, проект «Разработка тематического сайта», проект «Создание и презентация фирмы», проект «Моя будущая профессия», проект «Создание графической ассоциации по литературному произведению», проект национальный орнамент и др.

К разработке тематики проектов привлекаются учителя других предметов, заинтересованные в применении и внедрении информационных технологий в своей дисциплине. Создание учащимися*научно-исследовательских проектов,*обучающих программ, электронных пособий, электронных энциклопедий по различным школьным предметам повышает их интерес к данному предмету, предоставляет возможность углубиться по выбранной теме, а также совершенствует их умения и навыки в информационных технологиях. Таким образом, выполняется одна из важнейших задач школы – развитие интеллектуальной сферы: развитие мышления (логического, критического, креативного); развитие памяти; развитие воображения; развитие представления; развитие внимания. На этом этапе используется **образовательная технология решения исследовательских задач и** **технология совместного научного исследования.**

В нашей гимназии одной из эффективных форм приобщения старшеклассников к научной деятельности является научное общество учащихся. Это добровольное творческое объединение старшеклассников, занимающихся исследовательской и творческой работой и стремящихся совершенствовать свои знания в определенной области науки. Исследовательское умение старшеклассника – это способность ученика выполнять умственные и практические действия, соответствующие научно-исследовательской деятельности и подчиняющиеся логике научного исследования, на основе знаний, умений и навыков, приобретаемых в процессе изучения основ наук.

**И****гровая технология.** Игровую технологию я использую при разработке проекта «Создай свой бренд». На время разработки проекта ученики становятся предпринимателями, бизнесменами, руководителями, дизайнерами и т.д. Они создают свой бренд, для которого разрабатывают бизнес-план, фирменный знак, рекламный щит, визитку, прайс-лист, буклет, сайт, презентацию фирмы. Все эти документы разрабатываются с использованием новых информационных технологий. Много интересных, новых бизнес-идей предлагают ученики в этой игре. Игра *—* это вид деятельности в условиях ситуаций, направлен­ных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В рамках школьной «Недели предпринимательства» ежегодно проводится конкурс проектов «Создай свой бренд».

При изучении темы «Программирование» использую **технологии дифференцированного обучения и разноуровневого обучения**. Все задачи по программированию делятся по сложности на уровни. Целевыми ориентациями данных технологий являются: обучение каждого на уровне его возможностей и способностей; приспособление (адаптация) обучения к особенностям различных групп.

 В курсе «Информатика и ИКТ» есть темы, где используются следующие технологии: **лекционно-семинарская система обучения, учебные дискуссии.**

**Здоровьесберегающая технология.** Занятия в кабинете информатики проводит в соответствии с СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным Электронно-вычислительным машинам (ПЭВМ) и организации работы». На уроках использую специально разработанную оздоровительную гимнастику для глаз, рук, позвоночника.Гимназия №125 имеет квалификационную характеристику «Школа, содействующая здоровью, серебряного уровня». Принимаю активное участие во всех мероприятиях гимназии №125, реализующих республиканскую программу «Образование и здоровье школьников Республики Татарстан». Разрабатываю с учащимися проекты по теме «Здоровье» с использованием информационных технологий и выступаю с ними на различных конкурсах и конференциях, занимая призовые места.

Работа по авторской программе с использованием перечисленных технологий позволяет добиваться серьезных результатов в обучении. Хорошо поставленный **контроль** позволяет мне не только правильно оценить уровень усвоения учащимися изучаемого материала, но и увидеть свои собственные удачи и промахи. Моя задача проверить не только знания, но и элементы практического усвоения, ощущения учащимися нового материала. Стараюсь проводить контроль целенаправленно, объективно, регулярно и индивидуально. Использую три типа контроля: внешний (осуществляется преподавателем над деятельностью учащегося), взаимный (осуществляется учащимся над деятельностью товарища), самоконтроль (осуществляется учащимся над собственной деятельностью). Применяю следующие формы организации контроля знаний и умений учащихся: устный опрос, письменные и практические проверки, обязательные контрольные работы, тестирование, зачеты, защиту проектов (исследовательских и творческих работ).

 **Дистанционные технологии.**

Дистанционные технологии использую в следующих ситуациях:

1. Дистанционная поддержка образования детей с ограниченными возможностями здоровья (домашнее обучение).
2. Дистанционная поддержка образования одаренных детей (заочные олимпиады, консультации по проектам).
3. Уроки с использованием дистанционных образовательных технологий для пропускающих школьные занятия детей по причинам болезни (выбираю из имеющихся или создаю простейшие, нужные для обучающихся, ресурсы и задания).

Для проведения дистанционных уроков использую Скайп. Владею методикой и технологией использования Скайпа для проведения дистанционного урока. В течении всего урока вижу глаза ребёнка, по эмоциям и мимике могу судит о степени восприятия нового материала, состоянии здоровья учащегося. В Скайпе могу пересылать прикрепленные файлы, необходимые для урока. Использую возможность Скайпа предоставлять свой экран во время урока. Использую дидактические материалы, иллюстрации, видео и аудио сюжет. Выделив цветом, шрифтом, проведя на экране мышкой, показываю ученику на то место, куда нужно обратить внимание. То есть при применении специальных технологий стираю различия между обучением в очной и дистанционной форме. Таким образом стараюсь с помощью сетевых технологий создать эффект присутствия ребенка на уроке в коллективе.

**Электронное обучение.**

Электронное обучение—это обучение с применением информационно-коммуникационных технологий и электронных обучающих ресурсов. Электронное обучение я использую на элективном курсе «Компьютерная графика» в 9-х классах. При изучение графических редакторов часто у учеников по многим графическим инструментам возникает вопрос: «Как работать с инструментом?» Ответ он может найти сам, либо в подготовленном мной электронном уроке *(подготовлено 16 электронных уроков),* либо в интернете, либо после консультации учителя.

В 8-х классах при программировании сайтов на языке HTML электронные обучающие ресурсы по HTML помогают ученикам разрабатывать творческие индивидуальные проекты. *Создан локальный сайт (электронные образовательные ресурсы),* на котором находятся все материалы: теоретический материал в виде обучающих программ, электронных книг и т.п., визуальные материалы для занятий, список рекомендуемой литературы, адреса интересных Web-сайтов, заготовки с рисунками, анимациями, текстом и др. Все эти материалы можно посмотреть, скачать на свой компьютер и дальше с ними работать. Ученики, посещающие кружок «Web-студия», сайты, созданные на уроках, дорабатывают на кружке и выступают с ними на различных конкурсах.