

(Слайд 1) Здравствуйте, уважаемые члены экзаменационной комиссии! Вашему вниманию предлагается выпускная квалификационная работа на тему – **«Методика использования интерактивных технологий в обучении».**

(Слайд 2) Актуальность:

Как известно, усвоение любого материала трудно дается учащимся, если они выступают в роли пассивных слушателей. Следовательно, задача учителя – постараться построить изучение учебного материала на уроках так, чтобы большая часть его была освоена обучающимися самостоятельно. Решению этой задачи в достаточной мере помогает использование в учебном процессе инновационно-педагогических технологий, а именно – интерактивные средства.

(Слайд 3) Гипотеза исследования: использование интерактивных заданий в обучении учащихся на уроках информатики будет способствовать улучшению качества усвоения учебного материала, если интерактивные задания будут спроектированы с учетом разработанных рекомендаций и требований по содержанию, внешнему виду и функциональности.

(Слайд 4) Цель выпускной квалификационной работы – в раскрытии практических аспектов использования интерактивных технологий в процессе обучения.

Достижению цели способствовали задачи исследования, представленные на слайде презентации.

(Слайд 5) Объект исследования – процесс обучения информатике учащихся начальных классов с использованием интерактивных технологий в учебной и внеклассной работе.

Предмет исследования – электронный образовательный ресурс, как инновация, в процессе обучения информатике.

(Слайд 6) Методы исследования:

- анализ научной литературы;
- математический;
- эксперимент: проведение уроков с применением интерактивных технологий в процессе обучения.

(Слайд 7) Создание электронного образовательного ресурса по информатике для учебной и внеклассной работы для учащихся начальных классов с использованием интерактивных технологий обучения

(Слайд 8) Во Владимировской средней школе, был разработан и внедрен электронный образовательный ресурс для учеников 5-х классов. В 5 «А» 15 учеников, в 5 «Б» 18. Для сравнения, было принято решение 5 «Б» сделать экспериментальным классом.

(Слайд 9) Основные функции электронного приложения:

- освоение принципов работ в различных операционных системах;
- развитие способностей обучаемого к самостоятельному получению знаний;
- овладение способами управления при выборе изучаемого материала;
- повышение познавательной активности обучаемых при изучении теоретического материала по данной теме.

(Слайд 10) Используемые программные средства:

- приложение Microsoft Office Word,
- приложение Microsoft Office PowerPoint;
- среда программирования Delphi;
- приложение Macromedia Flash;
- программа Front Page.
- программа для работы с флипчартами ActivInspire.

(Слайд 11) Сравнительные данные эффективности обучения в контрольном и экспериментальном классах показали интересные и закономерные данные: результаты качества знаний за год в 5 «А» составил 93%, а в 5 «Б» 100%.

(Слайд 12) При разработке ЭОР по информатике для учащихся 5 классов необходимо следовать научно-педагогическим требованиям к информационно-обучающим системам.

1. По назначению электронные образовательные ресурсы должны служить формированию у учащихся систематических прочных и осмысленных научных знаний, способствовать формированию умений работать с информацией, создавать собственную систему восприятия и критического мышления, аналитического отношения к проблемам и месту

конкретной информации в общей картине понятий и представлений о мире, развивать познавательную активность, служить повышению качества и эффективности педагогического труда.

2.Желательно включение в ЭОР разнообразных познавательных заданий, связанных с предлагаемым экранным материалом.

3.Содержание ЭОР должно включать научно достоверную информацию, в нашем случае полностью соответствовать материалу учебника.

4.Учебный материал должен быть доступен для экранизации и передачи информации с помощью комментариев учителя.

5.Информация преподносимая ученикам с помощью электронного приложения должна иметь живой, эмоциональный характер

6.При создании пособия должны соблюдаться гигиенические требования, направленные на сохранение зрения и предупреждение переутомления школьников.

7.Следует избегать больших текстовых фрагментов. Оптимальная длина строки составляет 40 – 42 знака.

8.Цвет фона и цвет приложений, влияющие на различимость объектов, играет также немаловажную роль

(Слайд 13) Электронное приложение по информатике для внеклассной работы учащихся 5 класса содержит всю необходимую информацию. ЭОР сопровождают каждый параграф учебника и содержат набор заданий как обучающего, так и диагностического характера.

ЭОР состоит из 6 глав, каждая глава соответствует главе учебника. Виды работы с пособием – групповая, индивидуальная.

Работая над непосредственным созданием электронного обучающего приложения было произведено разбиение имеющегося материала на разделы, подразделы. Текст был тщательно отредактирован, чтобы далее не вносить больших изменений и не было ничего лишнего. Создание приложения осуществлялось в связи с учетом возрастных особенностей школьников и имеющихся исходных материалов.

Материал электронных заданий является поддержкой для учителя при объяснении темы на каждом уроке и повторении его при необходимости в рамках внеклассных занятий, в зависимости от цели главы, позволяет помочь

школьникам вспомнить и повторить пройденное в предыдущем классе или закрепить и повторить новый учебный материал.

(Слайд 14) После открытия электронного приложения открывается окно, где располагается обучающий материал. Весь обучающий материала разбит на 6 разделов:

- 1) Информация и информатика.
- 2) Компьютер.
- 3) Программное обеспечение, операционные системы.
- 4) Графический редактор Paint.
- 5) Текстовый редактор.
- 6) Дополнительные стандартные программы.

Материал обучающего приложения полностью адаптирован для понимания школьниками 5 класса: красочно оформленные страницы содержат графические рисунки.

Для примера рассмотрим первую главу «Информация и информатика». Для перехода к данному материалу используется кнопка «Глава 1». На экране появится соответствующее окно.

(Слайд 15) Каждая глава содержит дидактический материал: презентацию по данной главе, которую каждый ученик может просмотреть в демонстрационном режиме. Текстовый материал, который соответствует тексту учебника 5 класса по информатике. Данный текстовый материал каждый ученик также имеет возможность скачать на компьютер. Этот материал во внеклассной работе необходим для повторения материала изученного на уроке информатике, либо полезен для тех учащихся, которые пропустили объяснение материала по теме. К каждой главе имеется тест, созданный в программе Adobe Flash. При нажатии на слово «Тест» тестер автоматически запускается. Тест по каждой главе состоит из 20 вопросов. На каждый из тестов отводится 30 минут. По окончании тестирования выходит окно с результатами теста. В этом окне учащийся может просмотреть подробности теста, либо нажав на кнопку «Просмотреть» может видеть как он ответил на каждый из вопросов. В верхней строке отображается информация о том, правильно или неправильно дан ответ на тот или иной вопрос.

(Слайд 16) При проведении внеклассной работы по информатике в данном электронном приложении имеются задания различного характера: на

заполнение таблиц, установление соответствия, решение ребусов и кроссвордов, заполнение кластеров и т.д. Окно содержит несколько упражнений, каждое из которых обозначено цифрой и имеет название. При нажатии на задание происходит переход к его выполнению и для удобства те задания, которые ученик выполнял или осуществлял вход в них окрашивается другим цветом.

Задания созданы с помощью двух программ: программа ActivInspire и программа Adobe Flash. При нажатии на любую из цифр или название задания, открывается окно. Упражнения выполняются в интерактивном режиме. В каждом задании учитель может скачать электронный вариант задания. Чтобы перейти к выполнению заданий в интерактивном режиме, необходимо нажать на гиперссылку «Открыть флипчарт» или «Открыть Flash».

(Слайд 17) Аналогично как и в тестере есть возможность просмотреть результаты и отправить их на печать.

При нажатии гиперссылки «Открыть флипчарт» задание скачивается в формате «.flipchart» и соответственно задание открывается в программе ActivInspire. Такие задания ученик может выполнять в индивидуальной форме за компьютером или выполнять в групповой форме вместе с учителем на интерактивной доске.

(Слайд 18) Таким образом, цель работы достигнута. Спасибо за внимание! Доклад окончен.