Над методической темой «Развитие мыслительной деятельности учащихся через применение активных методов обучения» я работаю последние два года. Даная тема актуальна во всем времена, так как роль учителя состоит не только в передачи знаний ученикам, но и в том, чтобы научить учащихся этими знаниями пользоваться, анализировать и синтезировать полученную информацию. То есть важно научить детей думать, размышлять, оценивать окружающий мир и себя самого.

Эта тема важна для меня, как для учителя информатики, потому что информатика – предмет, тесно связанный с практической деятельностью, с работой на компьютере. И мне важно, чтобы учащиеся умели полученные в теории знания применять на практике.

Впервые с важность данной темы я столкнулся еще на первых своих уроках. Я заметил, что ребята легко решают задачи «по шаблону», то есть у них хорошо развито репродуктивное мышление: легко происходит усвоение информации и ее применение в подобных разобранным ситуациях. А вот продуктивное мышление учащихся развито на слабом уровне: как правило, процент учеников с развитым продуктивным мышлением не превышает 5-7% (1-2, в редких случаях 3 человека). Эффективное обучение информатики требует более высокого уровня развития продуктивного мышления у детей, поэтому меня заинтересовали варианты решения данной проблемы.

В поисках ответов на многочисленные вопросы по этой теме я обратился к трудам уважаемых и известных педагогов Я.А. Коменского, Ж.-Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, К.Д Ушинского, которые являются родоначальниками активных методов обучения. Активные методы обучения — это такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер. К активным методам обучения относят дидактические игры, анализ конкретных ситуаций, решение проблемных задач, обучение по алгоритму, мозговую атаку, внеконтекстные операции с понятиями и другие. Эти методы заинтересовали меня буквально сразу, поэтому я решил подробнее изучить их классификацию.

Различные авторы классифицируют активные методы обучения (АМО) по разным основаниям, выделяя разное количество групп АМО.

Ю.Н. Емельянов предлагает условно объединить активные групповые методы в три основных блока:

* дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор казусов из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
* игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие) игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);
* сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

По характеру учебно-познавательной деятельности методы активного обучения подразделяют на:

* Имитационные методы, базирующиеся на имитации профессиональной деятельности, и не имитационные. Особенность имитационных методов — разделение их на игровые и неигровые.
* Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым.
* При этом к неигровым относят анализ конкретных ситуаций (АКС), действия по инструкции и т. д.
* Особенность не имитационных методов- отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности.

По типу деятельности участников в ходе поиска решения задач выделяют методы, построенные на:

* ранжировании по различным признакам предметов или действий; оптимизации процессов и структур;
* проектировании и конструировании объектов;
* выборе тактики действий в управлении, общении и конфликтных ситуациях; решении инженерно-конструкторской, исследовательской, управленческой или социально-психологической задачи;
* демонстрации и тренинг навыков внимания, выдумки, оригинальности, быстроты мышления и другие.

По численности участвующих выделяют:

* индивидуальные,
* групповые,
* коллективные методы.

Воронова А.А. выделяет три основных типа методов активного обучения:

* Метод анализа конкретных ситуаций. Ситуации могут быть различными по дидактической направленности и используются в соответствии с задачей, которая ставится ведущим перед группой: ситуация - иллюстрация, какой-то конкретный случай, предлагаемый ведущим для демонстрации теоретического материала; ситуация - упражнение, где участники должны выделить и запомнить какие-то элементы; ситуация - оценка, в которой предлагаемая проблема уже решена, а участникам предлагается оценить ее; ситуация - проблема, перед группой ставится ряд вопросов, которые надо проанализировать и решить.
* Социально-психологический тренинг, где тренер не осуществляет лидирующей функции, а играет роль доброжелательного наблюдателя, обеспечивает субъект - субъектный характер общения участников.
* Игровое моделирование или имитационные игры. Игры (имитационные) подразделяются на деловые, где заранее задана имитационная модель, и организационные, где участники сами выбирают систему решений.

Проанализировав данную классификацию, разобрав каждый метод подробнее, я пришел к выводу, что наиболее эффективным будет комплексное использование активных методов обучения. Наиболее часто в своей практике я применяю метод конкретных ситуаций, или case study. Case study - один из наиболее эффективных и распространенных методов организации активной познавательной деятельности обучающихся. Метод анализа конкретных ситуаций развивает способность к анализу жизненных и производственных задач.

На уроках информатики этот метод может использоваться постоянно, ведь как я уже говорил, информатика – предмет, тесно связанный с практикой. В качестве примера можно представить урок по изучению графического редактора. Задание учителя может звучать следующим образом: «Представьте себя дизайнер крупной корпорации. Вам необходимо придумать лейбл для нового продукта и изобразить его в графическом редакторе.». Такая постановка повышает заинтересованность учащихся на уроке, к тому же ярко иллюстрирует область применения изучаемого графического редактора в реальной жизненной ситуации.

С данным методом тесно связан метод проблемного обучения. Проблемные методы – это методы, основанные на создании проблемных ситуаций. Использование данного метода позволяет во время работы над задачей и при подборе материала активно использовать наблюдение, выдвигать гипотезы, экспериментально их проверять и, тем самым, постараться разрешить заданную проблему. Если сформулировать правильно задачу, полно обозначить проблему, заинтересовать класс найти ее разрешение, то результат будет виден в итоге урока. В качестве примера можно представить урок по теме «Единицы измерения информации». В рамках метода проблемного обучения постановка темы урока будет звучать следующим образом: «Ежедневно мы с вами сталкиваемся с различными единицами измерения: вес человека измеряется в килограммах, рост в метрах и сантиметрах, а в чем же измеряется информация?». Постановка темы урока таким образом позволяет еще в начале урока повысить заинтересованность учащихся, а также их активность во время работы на уроке.

Использование данных методов для меня – это продвижение к достижению моих целей. Итак, предполагаемые результаты моей работы с помощью вышеперечисленных методов:

* повышение уровня развития продуктивного мышления учащихся;
* повышение интереса учащихся к предмету «информатика»;
* развитие у учащихся навыков анализа и синтеза имеющихся знаний и опыта;
* развитие умений применения теоретических знаний в практических жизненных ситуациях.