**Информатика пәнін оқытуда оқушылардың ынтасын арттыру жолдары**

**«***Біздің барлық жоспарларымыз, барлық ізденістеріміз бен құрылыстарымыз*

*айналады жерорта, егер оқушы жоқ****»***

**В. А. Сухомлинский**

Оқушылардың информатикаға деген қызығушылығының жоғары деңгейі туралы танымал нанымға қайшы, жыл сайын бұл қызығушылықты сақтау қиындай түсуде. Көбінесе студенттерден " маған информатика не үшін керек? Мен бағдарламашы болғым келмейді. Бұл, әдетте, информатиканың математикалық аспектілерін (алгоритмдер теориясы, логика, есептеу әдістері, яғни түсінуде қиындық тудыратын) зерттеу қажет болған кезде орын алады.

Көптеген жылдар бойы информатиканы оқуға себеп, ең алдымен, компьютерге деген қызығушылық болды. Ол балаларды өзінің күш-қуатының құпиясымен және жаңа мүмкіндіктерді көрсетумен таң қалдырды. Ол дос және көмекші болуға дайын, ол бүкіл әлеммен көңіл көтеріп, байланыстыра алады. Алайда, күн сайын көптеген балалар үшін компьютер іс жүзінде тұрмыстық құралға айналады және өзінің жұмбақ галонын және онымен бірге мотивациялық күшін жоғалтады.

Мен өз сабақтарымда қолданатын және менің ойымша, кез-келген дидактикалық деңгейде материалды тиімді оқуға, информатика сабақтарында оқушылардың ынтасын арттыруға мүмкіндік беретін мотивацияны құрудың әдістері мен әдістері туралы айтқым келеді.

Бірінші қабылдау: балалардың өмірлік тәжірибесіне жүгіну

Қабылдау мұғалім студенттермен таныс жағдайларды талқылайды, олардың мәнін түсіну тек ұсынылған материалды зерттеу кезінде мүмкін болады. Жағдай шынымен өмірлік және қызықты болуы керек, бірақ алыс емес.

1-мысал: "графикалық ақпаратты өңдеу" тақырыбы. 8 сынып.

Барлық студенттер әлеуметтік желілерде "отырады" және барлығы дерлік ұсынылған құралдардың көмегімен суреттерін өңдейді - әртүрлі Жақтауларды қолданады және т.б. GIMP (Photoshop аналогы) көмегімен сіз фотосуретті кәсіби түрде өңдей аласыз: қажет емес заттарды алып тастаңыз, шаш үлгісін жақсартыңыз, бетіңіздегі ақауларды алып тастаңыз (бітіру альбомдарын жасау кезінде қаншалықты жиі жасалады). Сондықтан практикалық жұмыс " суреттерді көркем өңдеу "біз орындаймыз фотосуреттерді редакциялау ("Мөр" құралын қолдана отырып) сүзгілермен безендіру.

Балалардың тәжірибесіне жүгіну тек мотивация жасау әдісі ғана емес. Ең бастысы, студенттер алған білімдерін практикалық іс-әрекетте қолдануды көреді.

Біздің қарқынды даму және ақпараттық технологияларды қолдану дәуірінде информатика сабақтарында алынған практикалық дағдылар оларға кәсіби қызметте өте пайдалы болады. Жасыратыны жоқ, бірқатар мектеп пәндері үшін оқушылардың алған білімдерін қалай қолдана алатындығы туралы түсініктері жоқ, нәтижесінде олар осы пәнді оқуға деген қызығушылығын жоғалтады.

Сонымен, мәліметтер базасындағы ақпаратты іздеу тақырыбын зерттеген кезде мысал ретінде келесі жағдайды келтіруге болады - кез-келген өнімді сатып алу. Алдымен балалармен бірге сатып алынатын тауардың түрін анықтау қажет. Мысалы, бұл принтер немесе монитор болады. Содан кейін оның техникалық сипаттамалары туралы мәселе шешіледі (балалар "компьютердің аппараттық және бағдарламалық жасақтамасы" тақырыбынан бұрын зерттелген материалды бір уақытта қайталайды). Әрі қарай, балалар деп аталатын сипаттамалары бар принтерді сатып алудың барлық мүмкіндіктерін қарастыру қажет. Ұсынылған опциялар өте алуан түрлі, бірақ Интернет арқылы кеңсе жабдықтарын сатуға мамандандырылған компанияны іздеу сияқты әдіс сөзсіз естіледі. Осылайша, деректер базасында интернет арқылы нақты ақпаратты іздеу мүмкіндігі бар, ол айтпақшы, сабақтың негізгі тақырыбы болып табылады.

Сол тақырып бойынша Мен жиі қолданылатын ақпаратты сақтау және іздеу үшін мәліметтер базасын құру жобасын орындауды ұсынамын. Балалар өз жобасының тақырыбын өз бетінше анықтайды. Мысалы:" дербес компьютерді таңдау"," мектепке арналған компьютерлер"," операциялық жүйені таңдау " және т. б.

Осылайша, балалардың тәжірибесіне жүгіну тек мотивация жасау әдісі ғана емес. Ең бастысы, студенттер алған білімдерін практикалық іс-әрекетте қолдануды көреді. Біздің қарқынды даму және ақпараттық технологияларды қолдану дәуірінде информатика сабақтарында алынған практикалық дағдылар оларға кәсіби қызметте өте пайдалы болады. Жасыратыны жоқ, бірқатар мектеп пәндері үшін оқушылардың алған білімдерін қалай қолдана алатындығы туралы түсініктері жоқ, нәтижесінде олар осы пәнді оқуға деген қызығушылығын жоғалтады.

Екінші қабылдау: проблемалық жағдай жасау

Біздің көпшілігіміз үшін бұл әдіс әмбебап болып саналады. Бұл студенттердің алдында проблема туындайды, оны жеңе отырып, студент бағдарламаға сәйкес нені игеру керектігін игереді.

Мысал: 8-сыныптағы сабақ Сабақтың тақырыбы: Компьютер архитектурасы.

Мәселені белгілеу: "ескірген" компьютерлерді тезірек жұмыс істеуге "мәжбүр етуге" бола ма? Әрі қарай студенттер мәселені шешудің әртүрлі гипотезаларын ұсынады және оларды тексеру үшін әрекеттер алгоритмін жасайды: жүйелік тақтаны тестілеуге арналған бағдарламаны таңдау; • әр түрлі ДК құрылғыларының жұмыс сипаттамаларын тестілеу, салыстыру; \* модернизацияны қажет ететін құрылғыларды анықтау; \* нақты жүйелік төлеммен үйлесімді құрылғыларды таңдау; \* интернетте аймақтағы ДК компоненттерін сататын фирмаларды іздеу; \* "ескі" компьютерлерді жаңғырту үшін прайс-парақтар бойынша жинақтауыштарды таңдау және тиісті ұсынымдарды жазу;

Сабақтың тақырыбы тақырыбында проблемалық жағдайды әдейі құру өте тиімді "жұмыс істейді". "Ақпарат мөлшерін қалай өлшеуге болады","ақпарат өлшем бірлігі" дегеннен әлдеқайда қызықты. "Компьютерде есептеулер қалай жүзеге асырылады" - орнына:"компьютердің логикалық принциптері". "Алгоритм дегеніміз не" - әдеттегі "алгоритм ұғымы" орнына және т. б.

Үшінші қабылдау: рөлдік тәсіл және іскерлік ойын

Бұл жағдайда оқушыға (немесе студенттер тобына) белгілі бір актер ретінде әрекет ету ұсынылады, мысалы, алгоритмнің ресми орындаушысы. Рөлді орындау сізді ассимиляциялау оқу мақсаты болып табылатын жағдайларға назар аударуға мәжбүр етеді.

Мысал: негізгі циклдік алгоритмдік құрылымдарды зерттеуде оқушылардың өздері цикл командаларын орындаушылар ретінде әрекет етеді.

Мен жігіттерге үш цикл түрін модельдеу арқылы орындай алатын орындаушыларға командалар құруды ұсынамын • \* белгілі әрекеттер саны бар цикл (параметрі бар цикл) (орындаушыға арналған команда: "бес скват жасаңыз!"); \* алғышарттары бар цикл (Орындаушыға пәрмен: "күштер болған кезде, қысыл!"); \* постшарттары бар цикл (Орындаушыға команда: "шаршағанша отыр!»). Мұндай модельдеу циклдік құрылымдардың мәнін түсінуді жеңілдетеді және ағынды схемаларды есте сақтауды қажет етпейді: рөлдік ойынды еске түсіріп, циклді тиісті ресми тілдерге ие графикалық немесе бағдарламалық түрде ұсыну жеткілікті.

Төртінші қабылдау: стандартты емес мәселелерді шешу

Бұл сипаттағы тапсырмалар студенттерге сабақтың басында жылыну ретінде немесе сабақ барысында жұмыс түрін өзгерту үшін ұсынылады.

Әдетте, Мен мұндай тапсырмаларды балалардың жас ерекшеліктерін ескере отырып, "Сандық жүйелер", "ақпаратты кодтау" тақырыптарын зерттеуде оқу әрекетін ынталандыру үшін қолданамын. Осы тақырыпты зерттеуге қызығушылықты арттыру үшін, мысалы, келесі тапсырмаларды қолданамын:

Мысал1. Цезарь Шифры

Бұл шифрлау әдісі алфавиттегі бастапқы әріптен таңбалардың белгіленген санына ауыстыру арқылы мәтіннің әр әрпін басқасына ауыстыруға негізделген, алфавит шеңберде оқылады. Мысалы, екі таңбаны оңға жылжытқан кезде байт сөзі gvlt сөзімен кодталады.

Цезарь шифрімен кодталған нултсеугчлв сөзін шешіңіз. Бастапқы мәтіннің әр әрпі одан кейінгі үшінші әріппен алмастырылатыны белгілі. (Жауап: Криптография-ақпаратты рұқсатсыз кіруден және бұрмалаудан қорғау үшін оны түрлендірудің принциптері, құралдары мен әдістері туралы ғылым.)

Ойын қабылдау, кроссвордтар, ребустар, синквейндер, шығармашылық тапсырмалар және т. б.

Мысалы: Ойын "Сөйлей, сөйлей алмайды”

Сіз бұған сенесіз бе…

\* Microsoft негізін қалаушы және басшысы Билл Гейтс жоғары білім алған жоқ (иә)

\* Қатты магниттік дискісі жоқ дербес компьютерлердің алғашқы нұсқалары болды (иә)

•Егер екі файлдың мазмұны бір файлда біріктірілсе, онда жаңа Файлдың өлшемі екі бастапқы файл өлшемінен аз болуы мүмкін (иә)

\* Англияда Винчестер, Адаптер және сандық қалалар бар (жоқ).

Мысал: сабақтың тақырыбын ашыңыз:

Ребус генераторы бағдарламасын пайдалану

Қабылдау: компьютерлік интерактивті тесттермен жұмыс

Интерактивті тестілерді бақылаудың әртүрлі кезеңдерінде (кіріс, ағымдағы, аралық, қорытынды) қолдануға болады.

Қорытындылай келе, оң мотивацияны қалыптастырудың тағы бір факторы туралы айту мүмкін емес, онсыз бәрі жұмыс істемеуі мүмкін.

Бұл сабақтың достық көңіл-күйі. Мұны істеу үшін Сіз әр оқушыға назар аударуыңыз керек, балаларды әр жаңа, тіпті шамалы, бірақ өздері алған нәтиже үшін мадақтауыңыз керек. Мұғалім өзін дұрыс ұстауы керек және әрқашан балаға көмекке келуі керек. Бұл тағы бір қадам, Мүмкін, оқытудың оң мотивациясын қалыптастыру жолындағы ең маңызды қадам.