

### Список использованных источников

1. Образовательные стандарты общего среднего образования: постановление Министерства образования Республики Беларусь, 26 декабря 2018 г., № 125 [Электронный ресурс] // Национальный образовательный портал. – Режим доступа: <https://adu.by/images/2023/obr/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf>. – Дата доступа: 01.03.2024.
2. Физика. Теория и технология решения задач : учеб. пособие / В. А. Бондарь [и др.]; под общ. ред. В. А. Яковенко. – Минск : ТетраСистемс, 2003. – 560 с.
3. Тулькибаева, Н. Н. Методика обучения учащихся умению решать задачи : учеб. пособие к спецкурсу / Н. Н. Тулькибаева, А. В. Усова. – Челябинск, 1981. – 84 с.

УДК 37.026.9

Л. А. КРИВОШЕЕВА, И. А. ЕФИМЧИК

ГУО «Средняя школа № 7 г. Мозыря»,

УО «Мозырский государственный педагогический университет им. И. П. Шамякина» (г. Мозырь, Беларусь)

### РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ У УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Развитие познавательных интересов является одной из основных задач, решаемых в процессе изучения учебного предмета «Информатика» [1].

Наблюдая за учащимися 6-х классов на уроках информатики, только начинающими изучать новый учебный предмет, можно заметить, что у многих из них сформировано ложное впечатление, что они всё уже знают и на уроке ничего нового узнать не могут. Это связано с тем, что к моменту начала изучения информатики многие учащиеся самостоятельно осваивают некоторые компьютерные программы (игры, графические редакторы и др.), могут применять на практике некоторые операции (изменение настроек рабочего стола, переименование файлов, сохранение файлов из Интернета, создание изображений и др.). Поэтому при знакомстве с новым учебным предметом «Информатика» ожидания учащихся часто не совпадают с действительностью, так как компьютер воспринимается ими как инструмент для развлечений. Это значительно осложняет реализацию основных задач, решаемых в процессе изучения учебного предмета. Основываясь на собственных наблюдениях, анализируя результаты выполнения домашней работы и деятельность учащихся на уроке, заполняя индивидуальные карты диагностики познавательного интереса, был сделан вывод, что познавательные интересы учащихся развиты недостаточно. Для уточнения уровня развития познавательного интереса использовали метод экспериментальных заданий. Было выявлено, что у 17 учащихся из 58 (29 %) познавательный интерес находится на низком уровне, у 31 учащегося (53 %) – на среднем уровне и только у 10 учащихся (18 %) уровень познавательного интереса оказался высоким.

Ведущая идея опыта заключается в том, что систематическое использование занимательных заданий на уроках информатики способствует развитию познавательных интересов у учащихся 6–9 классов в процессе обучения по всем содержательным линиям учебного предмета. В свою очередь, устойчивый познавательный интерес способствует развитию интеллектуального потенциала обучающегося, что является одним из специфических дидактических требований к содержанию образования по информатике [1].

В процессе работы над опытом использовали классификацию занимательных заданий, предложенную М. Ю. Шубой:

1. Занимательные вопросы, задачи, упражнения. Все компоненты учебной задачи (ее подача, решение, анализ, ответ, выводы) могут быть иногда необычными для учащихся. Поэтому считаем занимательной задачей такую задачу, в которой содержатся элементы занимательности либо в форме подачи задачи, либо в сюжете задачи, либо в способе решения, либо в иллюстративном материале к задаче. Иногда занимательность для учащихся заключается в неожиданности ответа задачи или в выделении элементов игры при ее решении и т. п.

2. Практические работы занимательного характера. Под практической работой занимательного характера понимается работа, при выполнении которой ученик попадает в необычную ситуацию, где необходимо проявить смекалку, чтобы выполнить поставленное задание. Причем практическая работа составлена так, что ее выполнение невозможно без хорошего знания учебного материала.

3. Дидактические игры. В игре всегда содержится элемент неожиданности и необычности, решается какая-либо задача, проблема, т. е. игра выполняет на уроке те же функции, что и занимательная задача [2, с. 5].

Каждый из перечисленных видов занимательных заданий уместно применять при изучении той или иной темы школьного курса информатики, на том или ином этапе урока.

Так, в 6 классе при проведении уроков по изучению и первичному закреплению новых знаний по теме «Структура компьютера» на этапе закрепления новых знаний часто применяются загадки, анаграммы:

Он живет в системном блоке,	С помощью такого устройства
Не работает без тока.	Скопировать книгу можно.
Очень умный – как профессор.	Тексты, картинки любые
Называется ... ( <i>процессор</i> ).	Станут с ним цифровыми ( <i>сканер</i> ).
ИМОРОНТ (монитор), ЕРПИТРН (принтер), ПАДЧАТ (тачпад).	

На этапе контроля и самоконтроля знаний при изучении темы «Структура компьютера» предлагается учащимся решить ребусы:

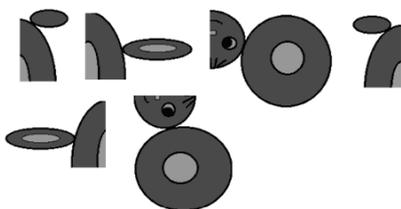


винчестер



монитор

При проведении уроков по закреплению знаний и умений учащихся по теме «Операции над фрагментом изображения» на этапе применения знаний предлагаются задания: с помощью инструмента «Выделение» собрать Чебурашку, с помощью инструмента «Надпись» расставить цифры в будильнике:



На этапе контроля знаний предлагалась игра «Угадай мелодию». Учащиеся слушают в наушниках песню и рисуют сюжет этой песни. Затем они должны по рисунку своего соседа угадать песню.

На уроках по проверке, оценке и коррекции знаний и умений учащихся целесообразно использование практических работ занимательного характера. Так, обобщающее занятие по теме «Компьютерные презентации» в 7 классе проводилось в форме урока-путешествия. Учащиеся выступают в роли экскурсоводов. Такому уроку предшествует большая подготовительная работа. Каждый учащийся выбирает тему своей «экскурсии», подбирает текстовый материал, картинки, музыку, при необходимости проводит анкетирование или опрос. Хотелось бы отметить, что такие уроки характеризуются ярко выраженной мотивацией деятельности и высокой результативностью.

Уроки-путешествия дают возможность учащимся для самореализации и самовыражения, способствуют всестороннему развитию их личности. При выполнении таких заданий развиваются навыки работы с различными источниками информации, творческие и исследовательские способности; развиваются воображение, речь, память, мышление учащихся, как следствие, значительно повышается познавательный интерес.

На основе проделанной работы можно сделать вывод, что использование занимательных заданий на уроках информатики действительно способствует развитию познавательных интересов учащихся, тем самым повышается результативность обучения, у учащихся развиваются интеллектуальные и творческие способности.

Данный опыт может быть предложен для использования учителям информатики.

#### Список использованных источников

1. Концепция учебного предмета «Информатика»: приказ Министерства образования Республики Беларусь от 29.05.2009 № 675 / Информатизация образования. – 2009.
2. Шуба, М. Ю. Занимательные задания в обучении математике : кн. для учителя / М. Ю. Шуба. – М. : Просвещение, 1994. – 222 с.

УДК 372.8

А. А. ЛИТВИНЕНКО

ГУО «Козенская средняя школа Мозырского района» (аг. Козенки, Беларусь)

#### РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ ЗАДАЧ

Ни для кого не секрет, что математика относится к сложным предметам. Если же спросить у школьников, какой предмет им нравится больше других, то вряд ли большинство из них назовут математику, хотя относятся к ней серьезно. Математика является одной из самых сложных школьных дисциплин и вызывает трудности у многих учащихся. На учебных занятиях детям приходится запоминать большое количество информации, понимать взаимосвязи изученных понятий, отрабатывать алгоритм действий, определять способы выполнения заданий.

Дети не всегда видят практический характер полученных математических знаний. Они считают, что знания нужны для того, чтобы получить хорошую отметку, а где можно применить практически имеющиеся знания, не могут сказать.

Эффективным средством развития познавательного интереса к предмету является использование на учебных занятиях практико-ориентированных заданий или задач. Они привлекают внимание детей тем, что в них описаны ситуации из окружающей действительности, а также возможностью приобретения измерительных навыков через выполнение практических заданий. Прочному усвоению материала способствует понимание учащимися того, где в повседневной жизни можно использовать полученные знания.