Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №3 с углублённым изучением отдельных предметов г. Строитель Яковлевского района

Белгородской области»

**Авторский прием**

**«Лабиринт знаний»**

Коновалова Надежда Владимировна, учитель муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №3 с углублённым изучением отдельных предметов г. СтроительЯковлевского района Белгородской области»

В современном обществе возрастает потребность в людях неординарно мыслящих, активных, творческих, способных нестандартно решать поставленные цели и задачи.

Одной из основных задач курса информатики выступает формирование у обучающегося умения работать с информацией, понимания вопросов адекватного выбора средств и методов обработки информации. Для решения этой задачи необходимо создание на занятиях информатики таких условий, при которых формируется и удовлетворяется познавательная потребность школьников. Учитель стимулирует обучающегося к саморазвитию, изучает его познавательные потребности, создает условия творческой деятельности и тем самым формирует его познавательные интересы. Интерес у ребят к информатике огромен, но когда они сталкиваются с определенными трудностями при изучении некоторых тем курса, учителю приходится дополнительно стимулировать познавательную деятельность учеников. Для этого подбираются нестандартные задания в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение.

«Лабиринт знаний» (далее *Лабиринт*) так я назвала свой цифровой ресурс, который обладает уникальным свойством дать возможность проявить себя, позволяет самостоятельно отыскивать ответы на поставленные вопросы, познавать мир на интуитивном уровне. Собственная практика показала, что использование *Лабиринта* расширяет кругозор, развивает логическое мышление, прививает интерес у учащихся к предмету.

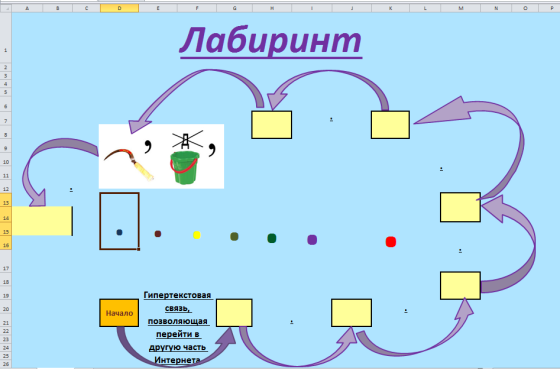
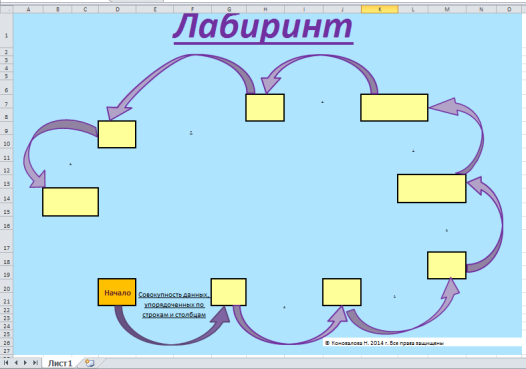
*Лабиринт* составляют и учащиеся при выполнении творческих домашних заданий в различных приложениях: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint. При этом реализуется цель - повышения мотивации учащихся к обучению и возможность самореализации личности.

Процесс отгадывания *Лабиринта* и их составление мобилизует и тренирует умственные способности учащихся. Использование *Лабиринта* можно рассматривать как процесс творческий, а поэтому, *Лабиринты* целесообразны не столько для проверки общей эрудиции учащихся, сколько для лучшего усвоения ими фактического материала.

Включая учащихся в решение *Лабиринта*, учитель в нетрадиционной, а значит, более интересной для учащихся форме проверяет их знания, прочность и глубину усвоения пройденного материала, выявляет, какие именно вопросы нуждаются в разъяснении и закреплении.

Решение *Лабиринта* может быть организовано со всеми учащимися через интерактивную доску, а также через индивидуальную, парную или групповую работу на персональных компьютерах.

Например, *Лабиринт* по теме «Коммуникационные технологии» составлен в Microsoft Excel, для учащихся 8 класса обучающихся по УМК Н.Д.Угринович.

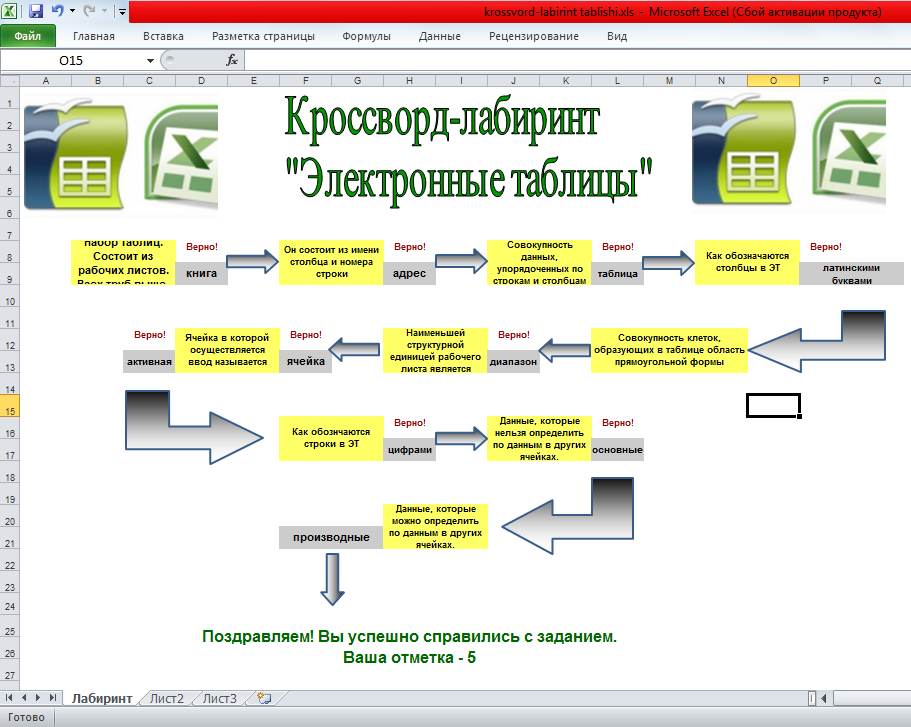
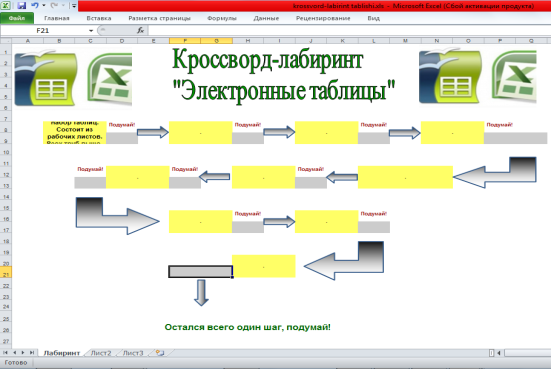
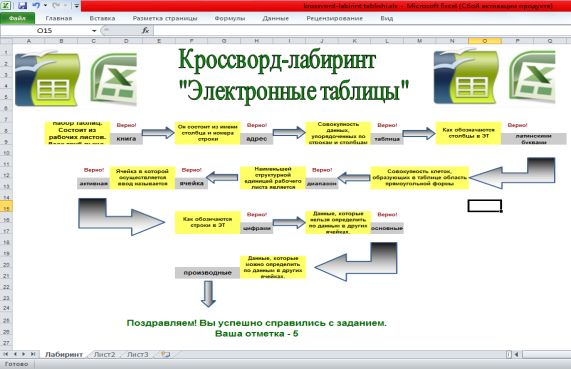
**Принцип работы *Лабиринта*:**

* В выделенные ячейки вносятся ответы, если ответ правильный появляется следующий вопрос.
* В качестве вопросов могут использоваться текст, картинки, портреты, формулы и т.д..
* Если у детей возникают трудности, они могут воспользоваться подсказкой, организованной через примечания.
* В центре появляются заработанные баллы (рисунок 1). Шкала этих баллов может быть произвольной. Вместо баллов можно выводить оценку, буквы, формулы, символы, слова (рисунок 2).

(рисунок 1) (рисунок 2)

*Лабиринт* по теме «Электронные таблицы» составлен в Microsoft Excel, для учащихся 9 класса обучающихся по УМК Н.Д.Угриновича.

(рисунок 3) (рисунок 4)

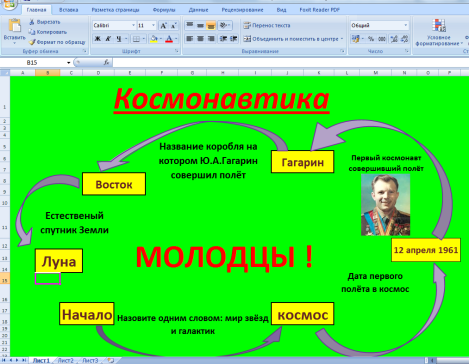
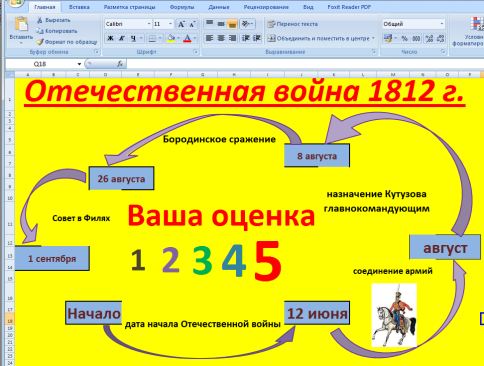
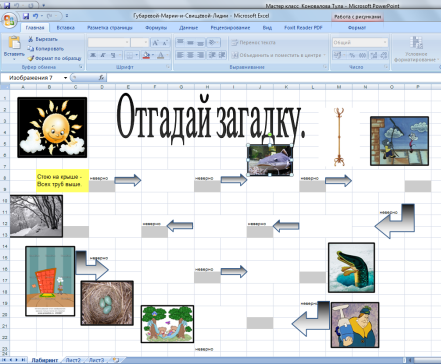
В данном *Лабиринте* над ячейкой, в которой вводится ответ, имеется комментарий «Верно!» - если ответ правильный или «Подумай!» - если ответ не верный (рисунок 3). После успешного прохождения всего *Лабиринта* появляется комментарий и отметка (рисунок 4).

**Алгоритм создания *Лабиринта***

|  |  |
| --- | --- |
| **табличный процессор** Excel | **например** |
| 1. Сделать активной ячейку в которую будет введен вопро*с* и напечатайте его. 2. Сделать активной ячейку в которую будет введен ответ и введите его. 3. Сделать активной ячейку в которую будет введен вопрос и введите формулу: **=ЕСЛИ(адрес ячейки с предыдущем ответом="ответ"; "вопрос")** 4. Сделать активной ячейку, в которой появляется балл, и введите формулу: **=ЕСЛИ(адрес ячейки с ответом ="ответ";"балл")** 5. Аналогично заполнить весь лабиринт 6. Удалить все **ответы** (формулы с вопросами и баллами не удалять!) и сохранить. | В ячейку **G17** напечатайте вопрос: *В электронных таблицах "Она" обозначается цифрами.*  В ячейку **L17** напечатайте ответ:*Строка*  В ячейку **M8** напечатайте вопрос:  ***=ЕСЛИ(P12="****строка****";***  ***"****Группа ячеек****")***  В ячейку **G2** введите формулу:  **=ЕСЛИ(L17="***строка***";"***1* **")** |

    Творческая деятельность учащихся не ограничивается лишь приобретением нового, совершенствованием уже полученного раннее на уроке. Работа будет творческой, когда в ней проявляется собственный замысел учащихся, ставятся новые задачи и самостоятельно решаются при помощи приобретаемых знаний, как на уроке, так и вне урока. При этом они совершенствую свою работу на компьютере, находят необходимую информацию в Интернете и других источниках, тем самым расширяя свой кругозор, учатся выбирать главное, концентрировать свою мысль. Зная, что они создают востребованный продукт, делают это серьёзно и ответственно.

Примеры *Лабиринтов* созданных учащимися (рисунки 5,6,7):

(рисунок 5) (рисунок 6) (рисунок 7)

Данный цифровой ресурс «Лабиринт знаний» многофункционален: Во-первых, его можно применять на различных этапах урока:

- при проверке и актуализации опорных знаний учащихся;

- при переходе к изучению нового материала;

- при закреплении знаний, умений и навыков.

Во-вторых, его удобно применять во внеурочной деятельности при проведении различных внеклассных мероприятий.

Литература

1. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников: Методика продуктивного обучения: Пособие для учителя. - М., 2000.
2. Шамсутдинова Т.М. Развитие творческого мышления на уроках информатики //Информатика и образование. - 2001. - №5. - С.46