

Методичний аспект використання комп'ютера на уроці вчителем-предметником.

Основним напрямом роботи сучасного ПТНЗ є використання інформаційних технологій в процесі навчання. Діапазон використання комп'ютера в навчально-виховному процесі дуже великий: від тестування учнів, обліку їх особових особливостей до гри. Комп'ютер може бути як об'єктом вивчення, так і засобом навчання, тобто можливі два види напряму комп'ютеризації навчання: вивчення інформатики і також його використання при вивченні різних предметів. При цьому комп'ютер є могутнім засобом підвищення ефективності навчання. Коли мова заходить про використання комп'ютера в діяльності вчителя-предметника, виникає відразу декілька питань:

- 1) доцільність використання комп'ютера
- 2) різні підходи до організації уроків з використанням комп'ютера
- 3) засоби для використання на уроках.

Про кожне з цих питань окремо:

1) доцільність використання комп'ютера. Рішення про використання техніки на якомусь уроці кожний вчитель приймає сам. З яких міркувань він робить такий висновок?

- комп'ютер застосовується там, де є можливість автоматизувати діяльність і заощадити час для обробки результатів (всілякі контролюючі, тестуючі програми);

- комп'ютер застосовується для навчання. Тут йдеться про використання всіляких повчальних програм, до вибору яких треба підходити дуже відповідально. Не всі програмні продукти, вироблювані зараз, мають хороші рекомендації.

- застосовується для демонстрації

2) виходячи з доцільності формуються підходи до організації уроків з використанням інформаційних технологій:

3) засоби для використання на уроках:

- використання готових мультимедійних програм;

- створення власних розробок за допомогою стандартного програмного забезпечення.

Знову-таки до створення цих засобів треба підходити дуже відповідально. До програм такого роду пред'являються певні вимоги.

Отже, комп'ютер може застосовуватися на наступних етапах уроку :

- 1) етап пояснення нового матеріалу;
- 2) етап первинного закріплення матеріалу;
- 3) етап контролю і перевірки знань

Структура мультимедійного уроку:

1. *Мотивація уроку* – короткий вступний матеріал. Часто під час мотивації створюється проблемна ситуація за допомогою проблемного запитання.
 2. *Оголошення теми та очікуваних результатів уроку.*
 3. *Основна частина уроку* – опанування навчальним матеріалом уроку: робота з поняттями, невеликими текстовими фрагментами, що містять навчальну інформацію, відеосюжетами, аудіозаписами, фотодокументами, таблицями, схемами (виклад необхідної інформації з теми у вигляді слайдів).
- Мультимедійні технології дозволяють подати учням набагато більше інформації, ніж на уроці без використання комп'ютера.
- Основна частина уроку може включати:
- проведення невеликої навчальної дискусії;
 - роботу в групах;
 - творчий звіт з виконання індивідуального завдання;
 - використовуються і традиційні форми роботи та методи і прийоми навчання.
4. *Підбиття підсумків уроку* включає рефлексію почуттів (наприклад, що сподобалося на уроці найбільше), способів діяльності учнів (для прикладу, чи раціональними були види діяльності, завдання, що використовувалися під час заняття) та відтворення учнями основних понять уроку з демонстрацією слайдів з текстовими фрагментами.

Використання комп'ютера на уроці

Де?	Для чого?	Що?	Як?
<i>На уроці контролю знань, повторення і закріплення. На етапі первинного контролю</i>	<i>Для автоматизації процесу і економії часу обробки даних</i>	<i>Контролюючі і тестуючі програми</i>	<i>Комп'ютерний клас, відповідне програмне забезпечення</i>
<i>На уроці пояснення нового матеріалу, повторення і закріплення</i>	<i>Для навчання</i>	<i>Навчальні програми</i>	<i>Комп'ютерний клас</i>
<i>На уроці пояснення нового матеріалу, повторення і узагальнення</i>	<i>Для демонстрації при поясненні нового матеріалу</i>	<i>Готові програмні засоби: показ дослідів, моделей, лекцій</i>	<i>Один комп'ютер і відеопроєктор</i>
<i>На позакласних заходах</i>	<i>Для демонстрації матеріалу</i>	<i>Мультимедійні засоби</i>	<i>Один комп'ютер і відеопроєктор</i>
<i>На позакласних заходах</i>	<i>Для розвитку творчих здібностей учнів</i>	<i>Комп'ютерні версії інтелектуальних і розвиваючих ігор</i>	<i>Комп'ютерний клас</i>