

## **«Проектная деятельность на уроках информатики как способ самореализации школьников»**

Курдя Светлана Евгеньевна,  
учитель информатики ГБОУ гимназия 446  
Колпинского района Санк-Петербурга

В современном обществе успешным человеком считается тот, кто способен организовать свою жизнь как проект: определить дальнюю и ближайшую перспективу, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив его, оценить, удалось ли достичь поставленных целей.

Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Он возник еще в начале нынешнего столетия в США. Его называли также методом проблем, разработанным американским философом и педагогом Джоном Дьюи. Дьюи считал чрезвычайно важно было показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания.

Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, "осязаемыми", т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе, в реальной жизни).

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени.

Метод проектов безусловно требует дополнительной подготовки и учителя и ученика, так как необходимо:

1. Определить проблему, самостоятельно или с помощью учителя.
2. Выбрать программную среду для реализации проекта.
3. Разработать алгоритм выполнения.
4. Выполнить проект.
5. Представить конечный «продукт» и защитить его.

Ученику необходимо хорошо владеть инструментом для выполнения работы, достаточно высоко должно быть развито аналитическое и алгоритмическое мышление.

Роль учителя при работе с методом проектов для разных возрастов учащихся – разная. Но прежде всего необходимо научить ребенка пользоваться инструментом, который всегда есть на

уроках информатики – компьютером - сначала дать базовые теоретические знания, затем перейти к практическим занятиям, после этого перейти к выполнению проектов, направленных на применение полученных знаний.

Для меня работа по методу проектов началась с изучения программы Power Point в 5 классе. Мы знакомимся с этой программой, ее назначением, возможностями. Каждый урок преподносил порцию теоретического материала, а затем полученные знания закреплялись на компьютерах. Просто отрабатывать навыки и умения показалось не интересным.

Тогда было решено «оживить» - анимировать сказку. Я предложила персонажей сказки и проблему «Дружба и взаимовыручка героев сказок», а дети самостоятельно придумывали сюжеты. Другими словами началась работа по методу проектов. Ребята увлеченно взялись за дело.

( презентация «Сказка»)

Мало сочинить – необходимо реализовать свои фантазии средствами программы Power Point, что далеко не всегда получалось. Это была действительно исследовательская, дизайнерская, работа.

В рамках только предмета информатики трудно найти достаточно много интересных тем для проектов, так как информатика сама по себе – прикладная дисциплина. Поэтому возникает необходимость интеграции с другими предметами. Итогом такой интеграции стал проект выполненный учащимися 6-х классов, занимающихся в отделении дополнительного образования нашей гимназии, посвященный сигналам светофора.

(ЛОГО. «Светофор»)

Проект создан в среде ЛОГО-миры, наглядно демонстрирует правила поведения на дороге и является завершающим этапом изучения среды программирования ЛОГО, которая стала хорошим мотиватором, для увлечения такой сложной наукой, как программирование.

Проекты, реализуемые в 8 классе, отличаются от проектов младших школьников большей долей самостоятельности учащихся. Кардинально меняется роль учителя -учитель является лишь консультантом и отношение учитель-ученик носят партнерский характер. При постановке задачи исключаются прямые указания на исходные данные, способы решения и ожидаемый результат.

Проекты реализуются в среде MovieMaker Так, при создании клипа учитель ставит цель, оговаривает требования к проекту и по ходу работы консультирует учащихся. Дети самостоятельно продумывают тему, подбирают информацию, разрабатывают структуру клипа.

В этом возрасте дети имеют хороший навык работы в группе Учащиеся самостоятельно, в зависимости от своих личностных качеств, выбирают себя роль в создании проекта (исследователь,

технический исполнитель, аналитик), исходя из этого планируют свою деятельность на уроке, прогнозируют результат и способы достижения желаемого результата. Для каждого ребенка создается ситуация успеха, что в свою очередь ведет к мотивации познавательного интереса учащегося.

Основная работа над проектом осуществляется дома. На уроке проекты дорабатываются в соответствии с требованиями учителя.

(проект «Загрязнение воды» )

На заключительном этапе работы над проектом его необходимо уметь защитить по определенным критериям:

- Актуальность темы.
- Оригинальность решений.
- Качество выполнения.
- Выразительность выступления.
- Умение отвечать на задаваемые вопросы

Причем ученики же и являются членами жюри, оценивая свою работу и работы своих одноклассников.

Проект побуждает учащихся: проявить интеллектуальные способности; проявить нравственные и коммуникативные качества; продемонстрировать уровень владения знаниями и универсальными учебными действиями; продемонстрировать способность к самообразованию и самоорганизации.

В результате обобщения опыта по проблеме использования проектной технологии в системе учебных занятий можно сделать вывод, что метод учебного проекта способствует развитию самостоятельности ученика, всех сфер его личности, следовательно проектное обучение может рассматриваться как одно из средств повышения качества образовательного процесса.

На мой взгляд, информатика именно тот предмет, где в наибольшей степени возможно применение метода проектов. Обучение для учащихся превращается в увлекательную захватывающую деятельность.