ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ

НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Практически с момента внедрения в школьный цикл курса «Основы информатики и вычислительной техники» исследовались вопросы определения оптимального содержания и наполненности школьного курса информатики, постоянно велись поиск и апробация новых форм, методов и инновационных технологий обучения.

Мышление, способное усвоить знание будущего, называют проектным.

Метод проектов не является принципиально новым в педагогике, но на современном этапе его относят к педагогическим технологиям XXI века как метод, позволяющий ориентироваться и адаптироваться в стремительно изменяющемся мире.

Этот метод был научно обоснован в США еще во второй половине XIX в. философом и педагогом Д. Дьюи, который сформулировал концептуальные положения своей теории:

* истинным и ценным является только то, что дает практический результат;
* ребенок в онтогенезе повторяет путь человечества в познании окружающего мира;
* усвоение знаний – это стихийный процесс;
* ребенок может усваивать информацию только благодаря возникшей потребности в знаниях, является активным субъектом своего обучения.

Метод проектов – это технология, по которой учащийся самостоятельно выполняет весь запланированный цикл: придумывает идею, разрабатывает, редактирует, проводит работы, связанные с внедрением.

Вот некоторые цели, которые можно достигнуть, используя метод проектов:

* Освоение предметных связей
* Умение применять эти знания на практике
* Коммуникативные умения
* Умения работать с информацией, представленной в различном виде
* Овладение и использование информационных технологий
* Умение сотрудничать в группе
* Гибкое распределение учебного времени

Положительными сторонами метода проектов является направленность на активизацию и индивидуализацию обучения, стимулирование ученической инициативы и роста творческой активности. Но нельзя не отметить и слабые стороны этого метода: сведение роли учителя к консультированию, невозможность выработать общие подходы к решению поставленных задач, а также недостаточное формирование теоретического мышления у учеников.

Метод проектов активизирует обучение, т. к. является личностно ориентированным, построен на принципах проблемного обучения, использует множество разнообразных подходов, способствует возрастанию интереса к предмету, позволяет учиться на собственном опыте и, безусловно, приносит удовлетворение учащимся, видящим результат собственного труда.

Более плодотворно проектная методика ведется в группах, т.к. в этом случае наряду с самостоятельной организацией собственной деятельности, самоконтролем и самоанализом, ученик приобретает опыт взаимодействия в творческом коллективе, формирует представление о принципах сотрудничества и организации коллективной работы.

Наличие современной компьютерной техники, подключение к Интернету расширяет возможности и делает применение метода проектов гораздо интереснее и проще. Используя компьютер, ученик может работать над проектом в домашних условиях, а Интернет позволяет участвовать и в глобальных проектах.

При организации проектной деятельности учащихся нужно помнить о наличии двух основных составляющих: наличие достаточного объема исходной аналитической информации и реализация собственной модели информационной задачи.

Этапы проектной деятельности

1. Погружение в проект
2. Организация деятельности
3. Осуществление деятельности
4. Защита проекта

Структура проектной деятельности

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Компонент деятельности | Для учащихся | Для учителя |
| Мотив выполнения проекта | \* Повышение уровня собственного образования\* Реализация творческого потенциала  | \* Расширение возможностей для изучения информатики\* Создание благоприятных условий для активизации исследовательской деятельности учащихся |
| Цель работы над проектом | \* Углубление знаний\* Приобретение навыков самообразования\* Развитие коммуникативных качеств и расширение круга общения (при работе в группах) | \* Качественное усвоение знаний\* Внедрение сетевых технологий\* Обучение структуризации и систематизации информации\* Развитие творческой и исследовательской инициативы учащихся |
| Способы и приёмы реализации деятельности | \* Постановка цели (которая корректируется в процессе выполнения)\* Работа с учебной, популярной литературой и другими источниками информации\* Выбор типа проекта\* Выбор дизайна, стиля в соответствии с идеей проекта  | \* Подбор и предложение тем для проектов\* Подготовка инструкций по организации работы\* Оказание помощи и консультирование\* Организация проведения промежуточных итогов\* Организация защиты проектов (ученические чтения, конференции и т.п.) |

Использование в учебном процессе инновационных технологий направлено не только на развитие учащихся. Сейчас девиз учебного процесса можно сформулировать так «Качественное обучение без нанесения ущерба здоровью»:

Организация учебного процесса не должна допускать переутомления, нужно стараться создавать благоприятную психологическую атмосферу, а также формировать культуру здорового образа жизни.

Всем хорошо известна проблема детской зависимости от компьютерных игр. Поэтому проблему нужно решать с различных сторон:

 Проводить с первых уроков анкетирование.

Выходить на родительские собрания.

Учебный процесс нацеливать на вытеснение из области интересов учащихся компьютерных игр и замену их на другой вид деятельности, нужно демонстрировать различные программные продукты, рассказывать о новинках в программном и аппаратном обеспечении.

Понимание роли компьютера как средства обработки информации постепенно может снять психологическую зависимость от компьютерных игр.