**Доклад «Использование метода проектов на уроках информатики»**

Муниципальная бюджетная общеобразовательное учреждение Одинцовская гимназия №7.

Современное общество стремительно развивается. Изменения происходят во всех сферах жизни: политической, экономической, социальной, культурной. Важной задачей современного образования в условиях ФГОС становится достижение учащимися такого образовательного уровня, который мог бы обеспечить самостоятельное творческое решение ими задач теоретического и прикладного характера. Известно, что оригинальность мышления, творчество школьников наиболее полно проявляются и успешно развиваются в разнообразной учебной деятельности, имеющей исследовательскую направленность.

ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы общего образования.

Главный смысл перемен в системе образования заключается в том, что ученика необходимо научить не только основам наук, но и умениям, и навыкам взаимодействия с действительностью, где основным помощником является компьютер, возможности которого формируют у обучающихся универсальные учебные действия (знаково-символические, познавательные, коммуникативные), естественно-научную картину мира на основе триады: вещество – энергия – информация.

Исследовательская практика обучающегося интенсивно может развиваться как во время урочной деятельности по различным учебным предметам, так и в сфере дополнительного образования на внеклассных и внеурочных занятиях.

В современном мире задачами курса информатики является формирование научной картины мира. Инновационными идеями курса информатики является изучение основ системного анализа, умения систематизировать информацию как в рамках одной дисциплины, так и между разными дисциплинами; освоение элементов «теории решения изобретательских задач».

Исследовательские умения и навыки лучше всего развиваются в процессе исследовательской практики, где может помочь метод проектов.

Проектно-исследовательская деятельность является средством освоения действительности, её главные цели – установление истины, развитие умения работать с информацией, формирование исследовательского стиля мышления. Результатом этой деятельности является формирование познавательных мотивов, исследовательских умений, субъективно новых для учащихся знаний и способов деятельности.

Метод проектов — это гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на самореализацию учащегося путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания под контролем учителя новых «продуктов».

Метод проектов не является принципиально новым в педагогической практике, но вместе с тем его относят к педагогическим технологиям XXI века как предусматривающий умение адаптироваться в стремительно изменяющемся мире.

Проект позволяет решить и проблему актуальности изучаемого материала, его значимости для обучающегося. В ходе выполнения проектной деятельности по информатике расширяются и углубляются знания в различных предметных областях, повышается уровень информационной культуры, включающий в себя работу с различной техникой (принтер, сканер, микрофон и т.д.). Обучающийся изучает те компьютерные программы, в которых создает свой проект и которые помогают лучше представить результат работы.

Деятельность обучающихся может быть индивидуальная, парная или групповая. Работа выполняется в течение определенного (заданного) отрезка времени и направлена на решение конкретной проблемы.

Этапы создания проекта:

1. Погружение в проблему.

Подготовка учащихся к осознанному выбору темы для исследовательской деятельности. Определение цели и задач, типа проекта.

2. Планирование деятельности.

Составление плана конкретных мероприятий, направленных на формирование осознанного выбора темы проекта. Составление плана работы над проектами. Определение предмета и методов исследования в работе над проектом. Определение этапов исследования.

3. Осуществление деятельности.

Подбор материалов, информационных источников.

4. Оформление результатов.

Работа с информационными источниками, компьютерными программами.

5. Представление результатов.

Организация классной мини-конференции, публичная защита работы.

6. Оценка результатов.

Анализ результатов и качества выполнения проекта. Способы преодоления трудностей. Анализ результатов проектно-исследовательской деятельности.

В ходе выполнения проектов у обучающихся формируются и отрабатываются навыки сбора, систематизации, классификации, анализа информации; навыки публичного выступления; умения представить информацию в доступном, эстетичном виде; умение выражать свои мысли, доказывать свои идеи; умение работать в группе, в команде; умение работать самостоятельно, делать выбор, принимать решение; обучающийся имеет возможность воплотить свои творческие замыслы.

Проектные задания, предложенные на выбор учителем, должны обязательно предусматривать использование школьниками хорошо знакомых им знаний в сочетании с новыми – теми, что предстоит приобрести. Знакомое создает чувство уверенности в своих силах, а неизвестное ведет вперед, к новым знаниям.

По характеру доминирующей деятельности проекты делятся на исследовательские, творческие, игровые, информационные, практико-ориентированные.

Творческий проект применяется в качестве повторения или обобщения пройденного материала. Основной целью такого проекта является формирование креативного мышления учащихся. Причем проект может быть небольшим, рассчитанным на один — два урока, или более длительным, рассчитанным на определенный срок и выполнение в рамках самостоятельной работы дома.

В качестве творческого проекта могут быть следующие темы: «Мое хобби», «Без транспорта – никуда», «Мой спортивный кумир», «Портрет города», «Полезная еда», «Генеалогическое дерево моей семьи», «Какие коллекции собирают люди» и т.д.

Разработка межпредметных проектов в сотрудничестве с информатикой становится полезной не только для закрепления основных умений и навыков при работе с программными продуктами, но и очень эффективна для репродуктивного воспроизведения знаний по другим учебным дисциплинам, а также, более эффективного их запоминания. Кроме этого, обучающиеся при выполнении межпредметных проектов учатся применять ранее изученные знания в совершенно новых условиях при выборе более наглядной формы представления информации, а также программного продукта для их отображения. При изучении темы «Правила создания мультимедийных презентаций» обучающиеся выполняют проект по любому предмету, который им интересен, например, «Числа в загадках, пословицах, поговорках», «Математика в профессиях», «Биоритмы в жизни человека», «Экология Кемеровской области».

Виды результатов проектной деятельности: web-сайт; анализ данных социологического опроса, эксперимента; творческий отчет; выставка; газета; игра; макет; модель; мультимедийный продукт; публикация; сказка; справочник.

На уроках информатики удобно использовать групповую форму работы, поэтому обучающиеся решают кроме образовательной, коммуникативную задачу – им необходимо прийти к общему мнению, наметить и согласовать план работы, выполнить ее. Чем больше возникает споров и обсуждений, тем совершеннее получается работа, тем лучше результат.

Темы групповых проектов по информатике в различных компьютерных программах разнообразны и связаны не только с другими учебными предметами, но и с жизнью.

При изучении темы «Текстовый редактор Microsoft Word» можно предложить создание мини-проектов: «Реклама известного бренда», «Расписание уроков», «Ребус», «Грамота», «Реферат», «Приглашение», «Поздравительная открытка» и т.д.

В электронном процессоре Microsoft Excel интересно создавать проекты «Семейный бюджет», «Меню школьной столовой», «Кроссворд», «Создание диаграммы «Успеваемость обучающихся», «Построение графиков линейных и квадратичных функций» и т.д.

При изучении темы «Создание мультимедийной презентации Microsoft PowerPoint» в качестве тем проектов можно предложить «Мой класс», «Зимние виды спорта», «Моё хобби», «Куда пойти учиться» и т.д.

Для приложения Microsoft Publisher подойдут темы, связанные с созданием печатной продукции: «Календарь», «Газета», «Визитка», «Буклет», «Объявление», «Резюме», «Конверт» и т.д.

Новыми видами исследовательской деятельности можно назвать такие формы работы, как скрайб-презентация, веб-квест.

Образовательный веб-квест — это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы, обучающихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ обучающихся в виде веб-страниц и веб-сайтов.

Скрайб-презентация – это новый вид презентации, уникальный способ привлечь внимание, завоевать аудиторию, обеспечить ее дополнительной информацией и усилить ключевые моменты презентации. Выступающий обучающийся может сопровождать свое выступление графиками, схемами, изображениями, ключевыми словами. Основной акцент в скрайб-презентации делается на визуальную составляющую.

Успех и эффективность скрайб-презентации объясняется тем, что человеческий мозг, склонный рисовать картинки, мыслит образами, а язык рисунка – универсальный язык.

Скрайб-презентацию можно использовать на уроке информатики по любой теме. Подойдет она для объяснения нового материала и проверки усвоенного, может быть использована как средство обобщения изученного, как домашнее задание, как «мозговой штурм» и рефлексия на уроке. Наиболее перспективно использование скрайб-презентаций в проектной деятельности.

Метод проектов дает возможность организовать практическую деятельность в интересной форме, обучающиеся с удовольствием выполняют творческие проекты. Метод проектов также позволяет решить проблему разноуровневой компьютерной подготовки учащихся. Каждый трудится в своём темпе, формируются универсальные учебные навыки.

Проектная деятельность позволяет решить проблему мотивации, создать положительный настрой обучающихся, научить их не просто запоминать и воспроизводить знания, которые дает им учитель, а уметь применять их на практике для решения проблем, касающихся жизни. В итоге учитель выставляет оценку не за воспроизведение ранее изученного материала, а за умение применить свои знания и навыки в новом качестве. Задача учителя – не просто передавать готовые знания, а помогать обучающимся учиться и развиваться, создавать ситуации, чтобы они включались в самостоятельный поиск решения проблем, искали способы их решения. В этом случае возникает творческая деятельность самих обучающихся, возникает исследовательский интерес.

Обучающиеся, выполняя проекты на уроках информатики, решают не проблему, а выполняют определенные алгоритмы действий, упражнения. Получается, что задача одна (допустим, создание рисунка или создание мультимедийной презентации), а варианты ее решения зависят от особенностей мышления, видения мира, степени информационной компетентности обучающихся, использования совокупности разнообразных методов и средств обучения, интегрирования знаний и умений из различных сфер науки, техники, технологии, творческих областей.

Именно поэтому на уроках информатики особенно полезно вводить элементы проектной деятельности. Не привычное решение задач, а выполнение творческих проектов, где оформление, способ реализации зависят от обучающегося и его возможностей.

Знания и умения, необходимые для организации проектной и исследовательской деятельности на уроках информатики, становятся основой для организации научно-исследовательской деятельности.