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

С развитием социального общества меняются ценностные ориентации человека, что заметно на протяжении последних десятилетий. Самой главной ценностью, стала считаться свободная, образованная и развитая личность, которая может спокойно уживаться в современном постоянно меняющемся мире.

Идея метода проектов претерпела некую эволюцию. Родившись из системы свободного воспитания, в настоящее время она становится интегрированным компонентом вполне разработанной и структурированной системы образования. Но суть ее остается прежней- стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, решение которых предполагает владение определенной суммой знаний. Проектная деятельность предусматривает решения целого ряда проблем и позволяет показать практическое применение полученных знаний.

Основоположником проектного обучения в России по праву считается Станислав Теофилович Шацкий (1878-1934 гг.), который с 1905 года активно использовал в своей педагогической деятельности метод учебных проектов. В своей теории проектного обучения С.Т. Шацкий исходил из того, что школа должна готовить учащихся к жизни и разрешение детского вопроса не в том, чтобы все дети были грамотными, а в том, чтобы они умели жить.

Дальнейшее развитие идеи проектного обучения подрастающего поколения нашли в трудах А.С.Макаренко (1888-1941 гг.). Он связывал проектную деятельность воспитанников с производительным трудом, который, должен быть стать одним из самых основных элементов в воспитательной работе.

Проектный метод активизирует познавательные способности, учитывая интересы учащегося. Проекты могут быть небольшие (на один урок) и более длительные, часто рассчитанные на расширение образовательной деятельности в виде самообразования в рамках самостоятельной работы в школе или дома. В начале изучаются базовые теоретические знания, которые нацелены на всеобщее понимание. Затем переходим к практическим занятиям, содержание которых соответствует итоговой системе знаний и умений учащихся по базовому курсу информатика.

Усвоение теоретических знаний осуществляется как раз через выполнение проектов, во время выполнения которых учащиеся самостоятельно конструируют свои знания и ориентируются в информационном пространстве. Чтобы разработать какой-либо проект, учащемуся необходимо детально разработать проблему, поставленную перед ним. Во время решения проблемы используются различные методы и средства обучения, а так же применяются знания и умения из различных сфер науки, техники и творческих областей.

Спектр методов для выполнения проекта чрезвычайно широк — это могут быть эксперимент, интервью, социологический опрос, экскурсия, изучение литературы, поиск информации в сети Интернет. Учителю важно познакомить учащихся с имеющимися возможностями, предоставив право выбора им самим.

Проект может быть представлен в виде стендовых докладов, устных и письменных отчетов, семинара, видеофильма, конкурса, театральной постановки, компьютерной программы. Нет необходимости выбирать только один способ, их можно комбинировать.

Выбор тематики проектной деятельности учащихся может быть различным.

**Цели и задачи проектной деятельности:**

1. проверка знаний и умений по пройденному материалу;
2. формирование информационной картины мира;
3. возможность работы с ПК и периферийными устройствами;
4. развитие умений поиска и обработки информации;
5. развитие самостоятельности и ответственности;
6. развитие исследовательских умений;
7. развитие способности анализировать и искать решения;
8. формирование способности работать в коллективе.

**Учителю необходимо ознакомить детей с этапами разработки и проведения проекта, а также:**

1. сформулировать проблему;
2. уточнить цели и задачи проекта;
3. структурировать проект;
4. помочь в выборе условий для реализации учебного проекта;
5. оценить результаты проектной деятельности учащихся *(предварительно ознакомив учеников с критериями оценки)*.

Исследовательские проекты имеют структуру, приближенную к подлинным научным исследованиям. Они предполагают аргументацию актуальности темы, определение проблемы объекта, целей и задач исследования. Обязательно выдвижение гипотезы исследования, обозначение методов исследования и проведение эксперимента. Заканчивается проект обсуждением и оформлением результатов, формулированием выводов и обозначение проблемы на дальнейшую перспективу исследования.

Творческие проекты имеют не столь строго проработанную структуру. Строятся в логике «дизайн петли» - определение потребности, исследования, обозначение требований к объекту проектирования, выработка первоначальных идей, их анализ и выбор одной. Планирование, изготовление, оценка. Форма представления результатов может быть различной – видеоклип, репортаж, праздник, изделие, макет.

Информационные проекты – это тип проектов, призванный научить учащихся добывать информацию разными методами получения информации, ее обработка. На основе полученного материала создается статья, буклет, газета для размещения в сети Интернет или локальных сетях.

Социальные проекты – четко ориентированные на результат, который удовлетворяет конкретную потребность.

Игровые проекты- предполагают, что участники принимают на себя определенные роли, обусловленные содержанием проекта.

**Какие результаты мною выделены в ходе выполнения проектов.**

1.Формируются и отрабатываются:

* навыки сбора, систематизации, классификации, анализа информации;
* навыки публичного выступления (ораторское искусство);
* 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.

2. Расширяются и углубляются знания в различных предметных областях.

3. Повышается уровень информационной культуры, включающий в себя работу с различной техникой (принтер, сканер, микрофон и т.д.).

4. Обучающийся довольно основательно изучает ту компьютерную программу, в которой создает проект и даже больше - программы, которые помогают лучше представить свою работу.

5. Ученик имеет возможность воплотить свои творческие замыслы.

6. Отношения с учителем переходят на уровень сотрудничества.

7. Повышается самооценка тех детей, которые по той или иной причине считали себя неуспешными.

Начальной ступенью применения метода проектов является создание проблемных ситуаций на уроках. Проблемная ситуация - это ситуация интеллектуального затруднения, когда для решения поставленной задачи учащемуся не хватает имеющихся знаний. Проблемная ситуация - это мостик от имеющихся знаний к новым. Перед детьми ставится проблема: как успеть за 20-25 минут урока, которые отводятся на выполнение задания, набрать такое большое количество текста? Какие пути решения ими предлагаются? При желании учитель может с учащимися обсудить и содержание рисунка, так как рисунок, создаваемый учащимися в текстовом редакторе, является частью опорного конспекта к теме.

В 7 классах во время изучения простейших графических редакторов. У учащихся формируются навыки работы с программным обеспечением, клавиатурой, мышью. Способствует развитию творчества и логического мышления. Повышается эстетическое воспитание.

Работы в текстовых редакторах. У учащихся закрепляются навыки набора и редактирования текста, формируется навык построения схем и таблиц в тестовом редакторе.

В 8 классе учащиеся сначала создают базовый сайт по заданиям учебника, а затем, происходит разработка своего мини сайта на интересующую их тему.

В 9 классе. Проекты, которые создаются в 9 классах и старшей школе отличаются большей долей самостоятельности. Дети самостоятельно продумывают многие темы, подбирают информацию, разрабатывают структуру проекта.

- работа в электронных таблицах. Формируется межпредметная связь, развивается теоретическое, творческое мышление, а также операционное мышление, навыки работы на компьютере, умение оценивать результаты выполненных действий.

В 10 классе: Выбирается тема из школьных предметов, тем самым устанавливается межпредметная связь. В мультимедийный проект добавляется звуковая, текстовая, графическая информация. Большое внимание уделяется работе с графической информацией.

В 11 классе: Проектная деятельность осуществляется в программе создания презентаций. Старшеклассники по несколько человек (в зависимости от количества учащихся в группе) разбиваются на группы, выбирают тему и проводят исследования с последующей защитой с использованием презентации. Таким образом, работая в малых группах, парах идет распределение труда между участниками проекта. Этот опыт помогает учащимся социализироваться.

Затем назначается день выступлений, и ребята выступают в роли учителя, представляя каждый свою тему, остальные конспектируют, задают вопросы. На следующем уроке я провожу опрос по всей теме. Таким образом, учащиеся получают две оценки: за проект и за ответы на вопросы.

Проектная методика находит все более широкое применение при обучении учащихся информатике и информационным технологиям, что обусловлено ее характерными особенностями.

Применение проектной методики даёт результаты на всех этапах обучения средней общеобразовательной школы, т.к. сущность проектной методики отвечает основным психологическим требованиям личности на любом этапе её развития

Методу проектов необходимо уделить больше внимания, т.к. считаю, что самостоятельная деятельность учащихся помогает реализовать их творческий потенциал.

## На сегодняшний день метод проектов – один из популярнейших способов, позволяющих реализовать творческий потенциал обучающихся, личностно-ориентированное обучение.

## Поэтому считаю, что применение этого метода стало актуальным для каждого педагога современной школы.