

## **МЕТОД ПРОЕКТОВ КАК ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНО- ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ**

Николаева О.И. - учитель информатики

Активные методы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Современное общество предъявляет серьезные требования к качеству образования молодого поколения: владение различными способами деятельности (познавательной, творческой, проектной), умение ориентироваться в огромном информационном потоке, обладание способностью к самостоятельному конструированию своих знаний, умение критически мыслить, владение навыками коллективного труда и т.д. Все эти способности трудно развивать, используя только обычную фронтальную форму проведения уроков, поэтому необходимо использовать метод создания творческих проектов.

Особенно интенсивно мысль начинает работать, когда собственная жизнь, интерес требуют разрешения данного вопроса и побуждают искать решение. Сегодня во многих школах есть современная вычислительная техника, такая, как новейшие компьютеры, проекторы, сканеры,

принтеры и т.д. Данная техника позволяет использовать метод проектов на уроках.

Действительно, при создании проекта ученики сталкиваются с проблемными ситуациями, явно или смутно осознаваемыми. Во время работы над проектом, в подборе материала активно используется наблюдение, выдвигаются гипотезы, идет экспериментальная их проверка, разрешается интерес, проблемность ситуации.

Результаты выполненных проектов должны получаться "осязаемыми", т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к внедрению. Готовый проект защищается на конференциях или зачетных уроках. А на современном этапе проекты можно рассматривать и как форму итоговой аттестации учащихся по предмету.

Использовать метод проектов можно начинать практически с первых уроков изучения программирования, например в 9-х классах. Уже при изучении темы "Линейные алгоритмы" мы пытаемся познать основы программирования и делаем свой первый проект на подъеме интереса, творчества и энтузиазма. Для этого я использую уже сложившийся стереотип – использование компьютера как развлекательной игрушки.

Многие ученики этого возраста большую часть времени проводят за компьютерными играми, и привлечь ребят к решению задач на компьютере становится достаточно сложно.

Чтобы активизировать их мыслительную деятельность, заинтересовать ребят решением задач с помощью ПК, можно предлагать им время от времени программировать простейшие игры, тем самым, делая знания по предмету и получаемую информацию на уроках ценностно-значимой для них.

Можно предложить учащимся подготовить материал для поддержки преподавания разных предметов в виде проекта с использованием презентации в среде Power Point практически по всем темам школьного курса, в среде электронных таблиц Excel, позволяющие автоматизировать расчёты результатов и построения графиков, для администрации школы создать базу данных с необходимыми для удобной работы Формами, Запросами и Отчётами по учащимся школы в среде Microsoft Access .

Заседание ШМО учителей  
математики и информатики  
МБОУ «Школа №17»  
Протокол № 3 от 30.01.2018 г.