

МБОУ СОШ №9 с углубленным изучением отдельных предметов г.  
Павлово.

# Фадеева Татьяна Викторовна



Учитель информатики и ИКТ

Стаж работы 2 года

Образование: высшее,

НГТУ им. Р.Е. Алексеева,

инженер - программист

г. Павлово, 2014

# Использование методов проектов в среднем звене

Е. С. Полат дает такое определение методу проектов в современном понимании: «...метод», предполагающий «определенную совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов».

Проектный метод всегда ориентирован на самостоятельную работу учащихся. С помощью него ученики не только получают сумму тех или иных знаний, но и обучаются приобретать эти знания, пользоваться ими для решения познавательных и практических задач.



# Условия формирования метода проектов

Технические условия:

- современные компьютеры;
- программное обеспечение;
- специальное оборудование;
- мультимедиа оборудование.

Реализация метода проектов:

- сетевые проекты;
- научно – практические конференции;
- конкурсы;
- Флеш – мобы;

и т.д.

Организационно – педагогические условия:

- Выступления на пед. советах, РМО и ШМО;
- публикации в интернете;
- творческие группы

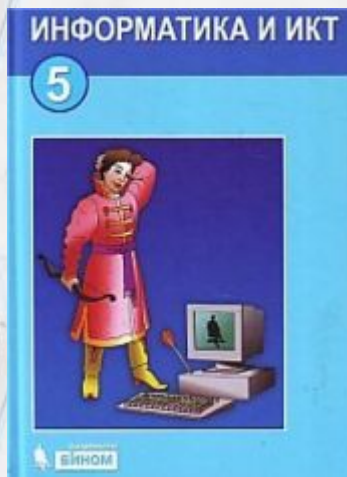


# Актуальность личного вклада в развитие образования

	Традиционное обучение	Проектное обучение
1. Целевая установка у учащихся.	Получить хорошую отметку.	Проявить свои способности, сделать важное дело.
2. Организационные формы работы.	Индивидуальная.	Сочетание индивидуальной, парной и групповой работы.
3. Источники информации.	Как правило, один — два источника.	Различные источники из разных областей знания.
4. Предметная область.	Один учебный предмет.	Как правило, содержание полипредметно.
5. Характер работы по содержанию.	Реферирование.	Как правило, сочетание теоретических и практических методов исследования.
6. Презентация или защита работы.	Не обязательна.	Обязательна.

# Теоретическое обоснование

- УМК «Информатика и ИКТ» для 5-7 классов, автор Босова Л. Л.
- УМК «Информатика и ИКТ» для 8-9 классов, автор Босова Л. Л.
- «Проектирование и сценарирование инновационных форм учебных занятий в условиях введения ФГОС общего образования.» Г.А.Игнатьева, М.Н. Крайникова, А.С. Мольков, О.В. Тулупова, О.Е.Фефелова
- Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/ Под ред. Е.С.Полат – М., 2000



# Цели и задачи педагогической деятельности

## Цель:

Формировать творческую личность учащихся

## Задачи:

- Вовлечь учащихся в образовательную исследовательскую, проектную ситуацию.
- контроль знаний и умений по пройденному материалу;
- формировать в сознании школьника информационную картину мира;
- развить умений поиска и обработки информации;
- развить самостоятельность;
- развить способность личной уверенности у каждого участника проектного обучения;
- развить исследовательские умения.

# Ведущая педагогическая идея

Включение учащихся в собственный исследовательский поиск на информатике, а также внеурочной и внеклассной работе через разработку проектов

Суть метода проекта – «стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания, развитие рефлексорного (в терминологии Джона Дьюи или критического мышления). ... Проблема устанавливает цель мысли, а цель контролирует процесс мышления».



# Метод проектов

## Задачи:

- развить познавательных, творческих навыков учащихся,
- уметь самостоятельно конструировать свои знания,
- уметь ориентироваться в информационном пространстве,
- развить критического мышления;
- формировать навыки познавательной, исследовательской и творческой деятельности

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которую выполняют в течение определенного отрезка времени для решения какой-то проблемы. А решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов и средств обучения, а с другой – необходимость интегрирования знаний и умений из различных сфер науки. Это и педагогическая технология, включающая в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов и может быть реализована с помощью различных средств обучения (книги, справочники, видеозаписи и т.п.), в том числе и с использованием новых информационных технологий (виртуальные библиотеки, мультимедийные средства и пр.).



# Включения игровой технологии в метод проекта

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В метод проекта можно интегрировать различные виды игр:

- реализовать защиту проекта в виде игры;
  - поиск и сбор информации организовать в виде квеста;
  - сценирование собственной разработки;
- и т.д.



[Этапы создания проекта](#)

# Этапы подготовки проекта

## **1) Подготовка**

- а) определение проблемы и вытекающих из нее целей и задач;
- б) выдвижение гипотезы их решения;
- в) обсуждение методов исследования;

## **2) Планирование**

- а) определение источников информации;
- б) определение способов сбора и анализа информации;
- в) определение способа представления результатов;
- г) установление процедур и критериев оценки результатов и процесса;
- д) распределение задач (обязанностей) между членами команды.

## **3) Исследование**

- а) сбор информации;
- б) решение промежуточных задач.

## **4) Результаты и/или выводы.**

- а) анализ полученных данных;
- б) формулирование выводов.

## **5) Оценка результатов и процесса;**

- а) оформление конечных результатов;
- б) подведение итогов, корректировка, окончательные выводы.

# Условия успешного обучения метода проектов



# Проекты

В своей практике я использую метод проекта достаточно часто, например:

- в 5 классе это система уроков «Создание анимации в MS PowerPoint»;
- в 6 классе – урок «Создание кроссвордов» на различные темы в MS Word;
- в 7 классе урок «Создание моделей»;
- в 8 классе – урок «Создание портфолио», в 9 классе «Семантическая сеть».

Интеграцию игрового метода в метод проекта я реализую, например, а проекте «Семантическая сеть» и в 5 классе «Создание анимации в MS PowerPoint» :

Семантическая сеть:

1. Изучение теории семантических сетей
2. Создание собственной сети – сказки
3. Отладка проекта
4. Представление сети
5. Получение сказки из семантической сети другого ученика (может быть сценирование)

Создание анимации в MS PowerPoint :

1. Изучение теории работа программе
2. Написание сценария
3. Продумывание текста и слов героев
4. Проверка результата путем разыгрывания сценок (выбор актера, игра по сценарию)
5. Реализация в программе MS PowerPoint
6. Отладка результата

# Сценарий учебного занятия

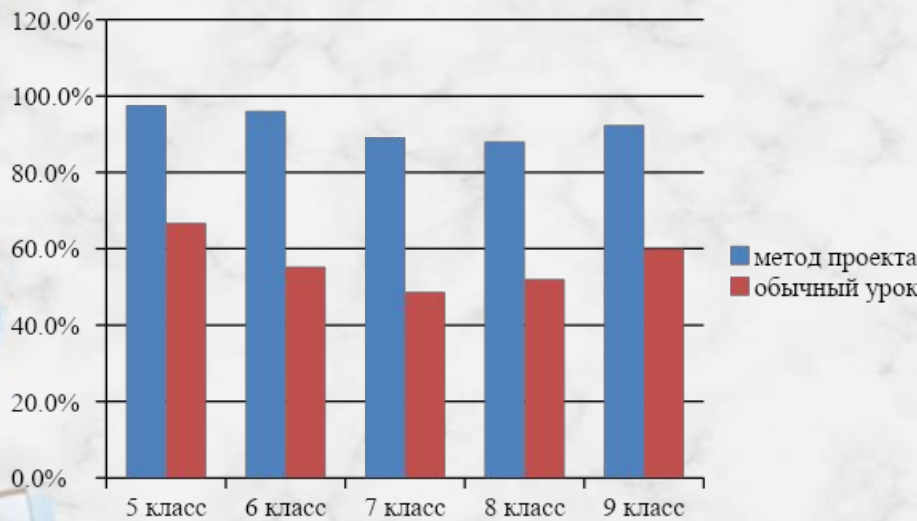
Этап урока или другой формы УВП	Подэтап урока или другой формы УВП	Действия учителя (педагога)	Действия обучающихся (примерные версии ответов)
1. Мотивационно ориентировочный	1.1. Вхождение в контакт	Здравствуйте, ребята. Давайте начнем наш урок. Для начала посмотрим небольшой ролик. Запускается укороченный мультфильм «Смешарики».	
	1.2. Актуализация субъектного опыта обучающихся	Что вы знаете о мультфильмах и о том, как их создают?	Высказывают свое мнение, выдвигают возможные варианты.
	1.3. Создание проблемной ситуации	Обучающиеся отвечают на вопрос. Как вы думаете, можно создать мультфильм помощью тех программ, которые мы с вами изучили за этот год? Обучающиеся отвечают. На самом деле можно. Для этого можно использовать уже знакомую вам программу для создания и редактирования презентаций PowerPoint.	Чаще всего ответ нет – невозможно. Так как с презентациями обучающиеся знакомы только в виде доклада.
	2.1. Целеполагание и планирование	Вы бы хотели попробовать себя в роли мультипликатора? Обучающиеся отвечают. Итак, как задача у вас будет сегодня? Что нужно сделать, как вы думаете, прежде чем приступить к созданию мультфильма? Обучающиеся отвечают.	Конечно, хотели бы.  Создать свой собственный мультфильм.
2. Операционно исполнительский	2.2. Поиск способа решения проблемной ситуации	–	– Нарисовать героев; – придумать слова; – создать сюжет.
	2.3. Выбор верного варианта решения, фиксация найденного способа	– Вы ответили правильно. Герои для ваших бушующих сказок уже нарисованы, значит, что будет вашим следующим шагом продумать сюжет или слова? Обучающиеся отвечают. Правильно, сначала надо продумать сюжет вашей сказки. Проще всего это выполнить в виде плана. У каждого из вас на компьютере есть руководство, как создаются такие мультфильмы, оно находится в папке 5 класс и называется «Анимация». А я вам сейчас покажу, как это делается, после этого вы сядете за компьютеры и попробуйте самостоятельно. Учитель объясняет материал, затем ученики выполняют задание.	– Продумать сюжет.
3. Рефлексивно оценочный	2.4. Отработка открытого способа в системе упражнений, конкретно-практических действий		
	3.1. Ситуация контроля за выполнением учебных действий	– Вы все успешно и плодотворно сегодня поработали. Сначала вы составили план – сюжет, затем добавляли героев на слайды, писали им слова. У меня к вам вопрос, легко ли реализуем ваш план – сюжет, с какими трудностями вы столкнулись?	– Сложно создать сюжет. – Слишком сложный сюжет. – Слишком много времени потрачено на выбор героев и фона для слайда. – Сложно правильно встроить действия героев.
	3.2. Ситуация оценки образовательных результатов	В завершении нашего урока я прошу вас каждого оценить свои действия. Для этого вам надо заполнить анкету. Посмотрите, каждый вопрос начинается по разному: «Знаю что...», «Я умею», «Знаю зачем...». Вы можете выбрать один из предложенных вариантов или дополнить своим. И на последний вопрос вы отвечаете сами – «Что во мне изменилось», две - три фразы.	Каждый из учеников отвечает самостоятельно на поставленные вопросы.

# Эффективность метода проектов

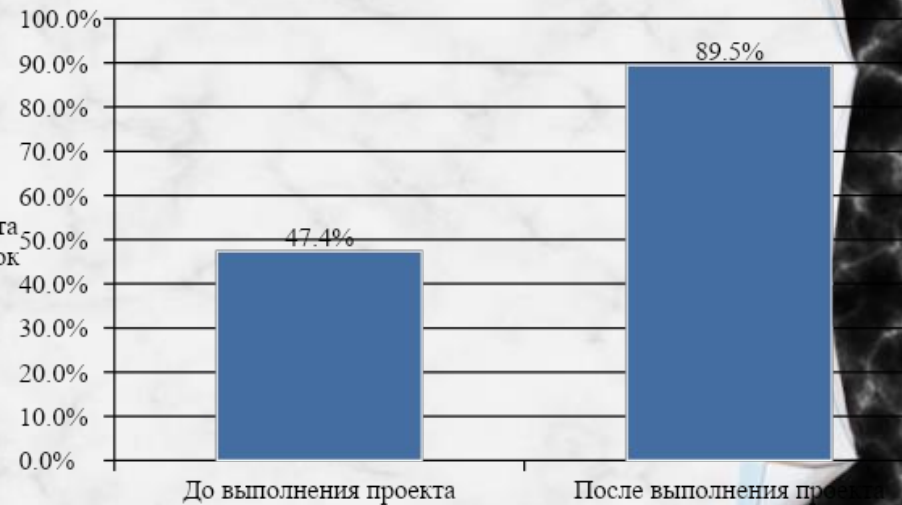
## Эффективность метода проекта



## Усвоение материала

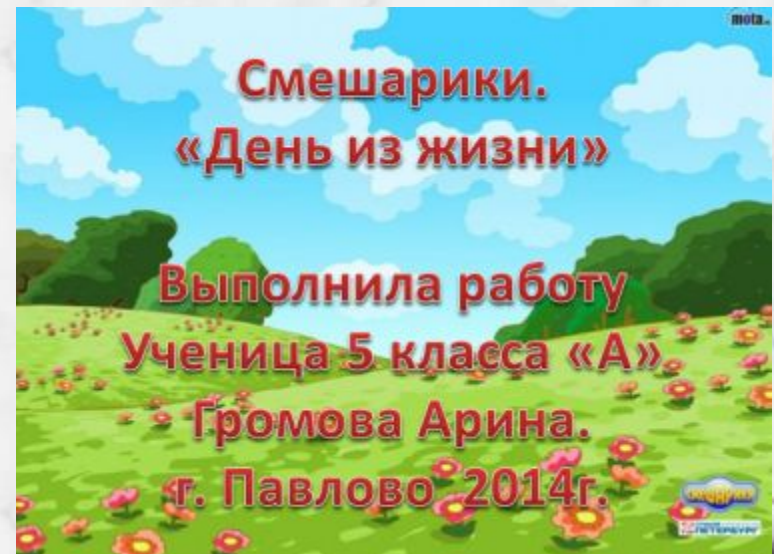
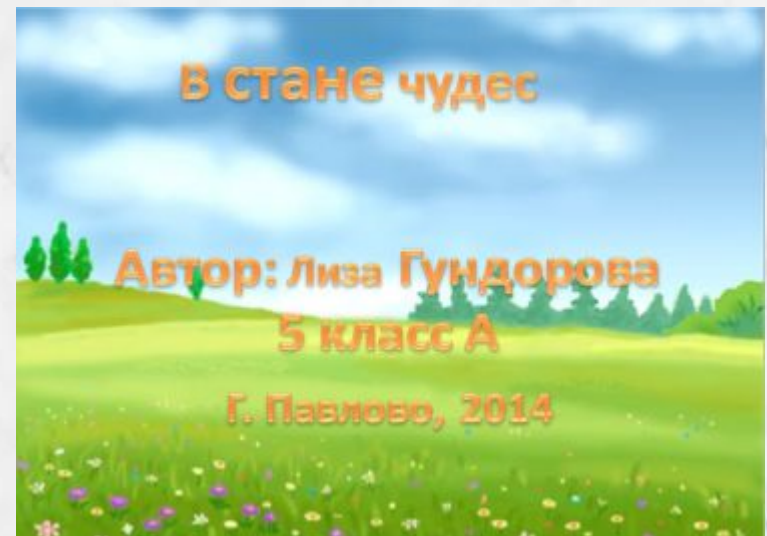


## Заинтересованность ИТ



[Примеры проектов](#)

# Практические достижения



# Семантические сети





# Межрегиональный сетевой проект «Нам жить на этой Земле»

## Из истории

Парк был заложен заводчиками в 50-е годы 20 века, и был любимым местом отдыха жителей. Все так выглядел наш Зелёный парк в 1950х. На этих фотографиях хорошо заметно, что в то время были совершенно чистые лужайки на которых было приятно отдохнуть любой весёлой компанией. Также росло множество деревьев: лип, берёз, тополей, которые позволяли людям дышать чистым воздухом. Скамейки для усталых после работы людей тоже стояли. Не единого фантика или другого мусора.



## Парк сегодня

Сейчас парк даже нельзя назвать местом отдыха. Мы увидели следующее:

1. Нет аттракционов, остались лишь искореженные каркасы.
2. Нет лавочек, они все разломаны.
3. Недостаточно освещены, а вечером в парке просто страшно.
4. Деревья, кустарники переросли.
5. Нет спортивных площадок.
6. Шуроломанная тапшловалка не радует глаз.
7. Асфальтовые дорожки разбиты.
8. Мало урн, мусорные свалки под каждым кустом, много бытового мусора.



## «Зеленый парк»

*Зеленый парк, ты был зеленым,*

*Когда кружилась цыкла трава.*

*Лилили лип и коргуели*

*Кружились в вышере до утра!*

*Зелёный парк, ты стал зелёным!*

*И мы опять придем сюда!*

*В тени деревьев слышно пение,*

*В фонтане — чистая вода!*



Парк Жирова



## Задумайтесь!

1. Можно ли, сохранив парк, сохранить планету?
2. Кто главный враг парка?
3. Почему люди загрязняют парки?
4. Как помочь паркам?

## Мы предлагаем!

Мы призываем людей и малышей - оставлять после себя место отдыха в неизменном виде, - куда смогут приехать и друзья, - где можно будет проводить время с семьей, играть в игры детям, наслаждаться чистым воздухом и красотой. Каждый хочет найти чистое место, мало кого устроит отдых на «свалке». Для того, чтобы сделать окружающий мир лучше - не нужно больших материальных или временных затрат. Главное, что должно быть - это желание.

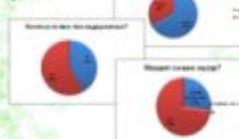
У каждого из нас есть теплые воспоминание о парках! Кто-то здесь катался на аттракционах, кто-то познакомился с лучшим другом, а кто-то по своей любви! Давайте же оставим не только воспоминания, но и сам парк!

## Опрос и анкетирование

Мы спросили жителей нашего города и выяснили, что большинство из нас часто бывает в Зеленом парке, однако при этом не хотят там задерживаться, а все же на большое количество мусора!

В числе прочего мы спросили какое состояние у парка и никто не ответил отличное или хорошее, а также никто не ответил что ему не мешает мусор!

А что мешает быть?



В итоге такой был вопрос: «С чем связано наличие мусора в парке?». Его ответом, что не хотят задерживаться в парке только один человек — мусор. Остальные хотят задержаться и на свежем воздухе и на красоты природы, но не так много мусор.

## Можно ли сохраняя парк, сохранить планету?

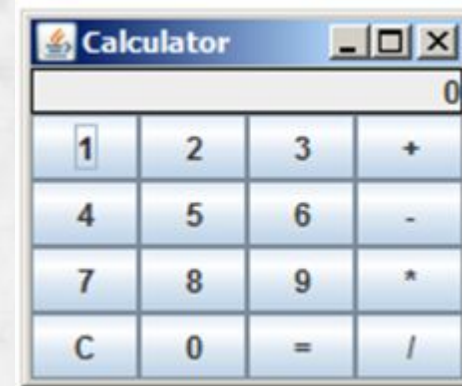
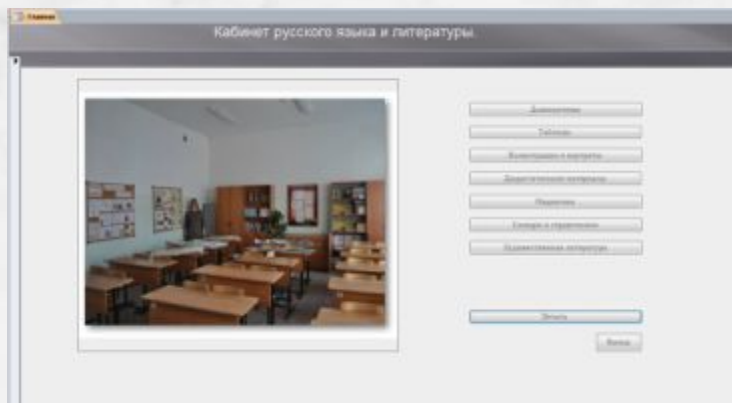
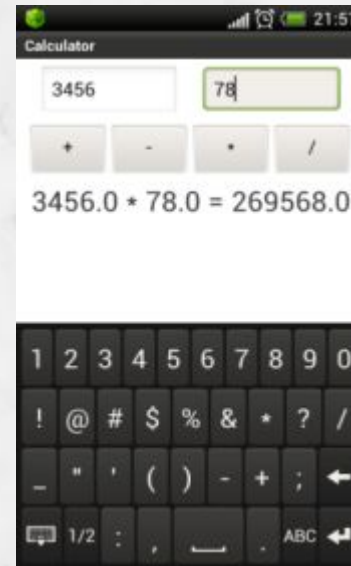


**Авторы:**  
Журавлева Дарья,  
Варшавская Наталья,  
Александрова Анастасия,  
Орлова Арина,  
Попова Катерина,  
Ватурина Елена,  
Рыбакова Александра

Учитель 1 «А» класса школы № 9  
г. Павлово  
2013г.

[Информация о проекте](#)

# Программные продукты



# Видео

stop-motion "Как Касперский Пёшу спасал"



## Студия Картон 9



**МБОУ СОШ №9 с углубленным изучением  
отдельных предметов г.Павлово, 2014г.**

# Транслируемость практических достижений

Метод проекта можно использовать как начинающим педагогам, так и педагогам с высокой планкой мастерства.

Трудности и возможные риски:

- сопряжение проектных заданий с требованиями образовательных стандартов;
- сложность в формулировании проектных заданий таким образом, чтобы можно было использовать стандартные знания, умения, навыки;
- выбор материалов для проекта;
- сложная система оценивания результата проектов.

Область применения:

- урок;
- система уроков;
- внеурочная деятельность;
- внеклассные мероприятия.

Трансляция результата:

- публикации в интернете (nsportal);
- выступления учеников на НПК, конкурсах;
- участие в сетевых проектах.



## Список литературы

1. «Проектирование и сценирование инновационных форм учебных занятий в условиях введения ФГОС общего образования.» Г.А.Игнатьева, М.Н. Крайникова, А.С. Мольков, О.В. Тулупова, О.Е.Фефелова. Н.Новгород, «Поволжье», 2013-75с.2.
2. УМК «Информатика и ИКТ» для 5-7 классов, автор Босова Л. Л.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 классы)
4. [imc.edu.ru](http://imc.edu.ru)
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 кл.), приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897

**Спасибо за внимание!**