

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Тимофеев Сергей Петрович

учитель информатики

МБОУ «Онгудайская СОШ»

с. Онгудай, Республика Алтай

ПРОЕКТНОЕ ОБУЧЕНИЕ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Аннотация: в данной статье рассматриваются проблемы современного образования, а также рассматривается проектное обучение в условиях реализации ФГОС (Федеральный государственный образовательный стандарт) в средней школе.

В современном образовании меняются требования к выпускникам образовательных учреждений. Индивидуальный подход к каждому ученику ставится во главу угла. В рамках федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения учитель должен не просто дать ребенку знания, а научить учиться, сформировать личность и гражданина. Как отмечается в Концепции модернизации образования, обществу нужны современно образованные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, способные к сотрудничеству, отличающиеся мобильностью, конструктивностью, обладающие развитым чувством ответственности за судьбу страны [1].

Учителя постепенно осмысливают новые стандарты, привыкают к новым терминам и перспективам профессионального роста, которые несет в себе ФГОС. Теперь не учитель будет главным источником знаний, а ученик сам будет добывать знания, учитель будет предлагать ему способы и методы, как это сделать. ФГОС ориентирует на большую самостоятельную работу ученика. В данных условиях необходимо найти такие методы, которые помогли бы решить поставленные задачи. Среди многообразия новых педагогических технологий, содержащих личностно–ориентированный подход, проектная методика позво-

ляет успешно решать задачи, поставленные перед учителем.

В настоящее время существует достаточно много информации посвящённой методу проектов.

В данной статье обобщён собственный опыт применения проектной методики на уроках информатики.

Именно на уроках информатики педагогу представляются большие возможности в применении данного метода. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. На уроках создаются проблемные ситуации, которые подтолкнули бы учащихся к решению поставленной задачи. Учащиеся, выполняя проекты на уроке, решают проблему, выполняя определенную последовательность действий. Задача поставлена перед всеми одна, а решение зависит от знаний и умений, особенностей мышления, умения использовать различные методы и т.д.

Учебный проект для учащегося – это интересная деятельность, поиск информации, возможность проявить себя, возможность сделать что-то интересное, публичное признание. Для учителя учебный проект – это средство позволяющее решить поставленную задачу.

Тема проекта может быть различной. В одних случаях она может быть предложена самим учителем, исходя из профессиональных интересов. Например, при знакомстве с языками объектно-ориентированного программирования учащиеся должны познакомиться со структурой программы, основными конструкциями, функциями и операторами языка программирования. В ходе изучения темы предлагается выполнить проект «Модель калькулятора». Подготовительным этапом работы над проектом является выполнение тренировочных упражнений для освоения основных приёмов работы, изучения работы математических функций, выбор объектов, расположения объектов на форме.

С целью закрепления и проверки изученного материала можно выполнить проект «Кроссворд – проверь свои знания». В ходе выполнения проекта роль учителя состоит в организации самостоятельной познавательной, творческой деятельности. Учащиеся могут обратиться за помощью к своим товарищам.

При этом помогающий получает не меньшую помощь, чем обратившийся к нему, т.к. объясняя, он закрепляет свои знания [2].

В других – тема выбрана самостоятельно учащимися и этот выбор чаще всего основывается на личных предпочтениях, интересах. Например, при изучении на уроках информатики программы создания презентаций, обучающиеся предлагают темы, посвящённые: злободневным проблемам современности – «Наркомания в современном обществе»; людям, внесшим большой вклад в развитие информационных технологий – «Они изменили мир». При изучении темы «Основы языка разметки гипертекста» ученики самостоятельно создают веб-страницы. Эта тема помогает формированию у учащихся надпредметных умений, способствующих реализации способностей и в других предметных областях. Проектная деятельность по данной теме даёт возможность учащимся создавать продукты, которые можно разместить в сети Интернет. Подготовительным этапом работы над проектом является разработка структуры сайта, подбор цветового решения, освоение работы с языком разметки гипертекста. Лучшие работы можно выложить на школьном сайте в сети Интернет. Один из проектов по теме «Я хочу вам рассказать» был посвящён паркур-движению в родном селе [3].

Метод проектной деятельности предполагает, что после проведения исследования, результат должен быть представлен в виде завершённой работы и презентации полученных результатов. Итогом проектной деятельности может быть урок, на котором учащиеся рассказывают об этапах разработки проекта, реализации его, достоинствах и недостатках, а также области применения.

Известно, что 80% информации, которую слышит ученик на уроке, забывается в тот же день, если же ученик самостоятельно добыл знания, поработал над ними, то эта информация сохранится в его памяти надолго. Поэтому применение проектной деятельности на уроках позволяет учащимся полноценно осмыслить и усвоить учебный материал, формирует самостоятельность и инициативность [2].

Таким образом, проектная деятельность – не решение всех проблем в изу-

чении информатики, но она очень важное средство, спасающее уроки от однообразия, скуки, способствующее развитию общего уровня учащихся, расширению их кругозора и знаний.

Список литературы

1. Андреева Н.В. Метод проектов.
<http://festival.1september.ru/articles/512056/>.
2. Бойкова Л.В. Уроки информатики с элементами метода проектов. Интернет–журнал «Эйдос». – 2005. – 29 апреля. <http://eidos.ru/journal/2005/0529-02.htm>.
3. Якиманская И., Якунина О. Личностно–ориентированный урок: планирование и технология проведения. Директор школы, №3 – 1998 (66).