

Руководитель – Болгарина Елена Викторовна,

ст. преподаватель кафедры СИС ИИИ РГППУ

СОЗДАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ КАК ВАРИАНТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДА ПРОЕКТОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ В ШКОЛЕ

Одна из проблем школьной информатики заключается в том, что различен уровень владения школьниками компьютерными технологиями. Среди учеников одного и того же можно встретить настоящих компьютерных гуру и новичков. Задача учителя – дать необходимый базовый уровень всем, при этом максимально развивать познавательный интерес и возможности каждого. В этой ситуации может быть полезна хорошо известная проектная технология.

Метод проектов относится к активным способам обучения. В процессе работы над проектом происходит тесное личностное взаимодействие ученика с учителем на принципах равного партнерства, общение старшего по опыту товарища с младшим с одновременным отсутствием диктата со стороны учителя и достаточной степенью самостоятельности для ученика. Достичь достаточной глубины и системности при самообразовании может помочь работа над проектами особого рода – обучающими программами.

В работе над проектом можно выделить несколько этапов. Рассмотрим их на конкретном примере – создании мультимедийного обучающего проекта. Комментарий к этапам написан автором проекта, в ту пору одиннадцатиклассником. Учитель подключился к проекту лишь на третьем этапе.

1. Заинтересованность школьника неким программным продуктом.

«С детства я любил рисовать карандашами, фломастерами, гуашью. Даже ходил в художественную школу. В пятом классе я познакомился с программой MS Paint – простейшим редактором изображений. Способ рисования на компьютере показался мне новым и необычным.

На любом этапе работы можно было сохранить изображение, а затем продолжить над ним работу в удобное время. С тех пор рисовать красками я перестал».

2. Бессистемное освоение. Получение первых результатов.

«В восьмом классе у меня появился собственный компьютер. Друг посоветовал мне взять для рисования программу Flash. Интерфейс был на английском языке, которым я владел слабо и приходилось изучать программу «методом научного тыка».

Быстро просматривая свои рисунки я заметил, что создается некоторый эффект движения. Я неожиданно для себя открыл, что Flash –анимационная программа. Анимация на Flash – это быстрая прокрутка статических изображений, незначительно отличающихся друг от друга. Создав объект и приведя его в движение, приходилось дорисовывать задний фон – это было очень неудобно. И тут я случайно обнаружил, что можно создавать различные слои рисунка. Фон и прочие объекты могут быть тоже рисунками в том числе и движущимися.

Просматривая по телевизору фильм «Создание Прогулок с динозаврами», я заметил, что художник-аниматор использует в своей работе не мышь, а только графический планшет. Это устройство мне подарила сестра на четырнадцатилетие. Но рисовать на планшете, к моему удивлению, оказалось не просто. Рука привыкла держать мышь и без труда могла выводить идеальные линии. Пришлось снова овладевать навыками ведения ручки».

3. Применение программного продукта для достижения некой значимой цели (межпредметный проект). Этап очень важен для успеха

работы. В этот момент учителю важно подать идею проекта, который заинтересовал бы ученика, но не определить его содержание. Задача ставится только в общих чертах. Ощущение свободы выбора, участие в выборе и определении направления проектной деятельности обеспечивает сознательную работу учащегося в осуществлении проекта, принятие целей проекта как своих личных целей и в конечном итоге положительную мотивацию работы над проектом, а значит и всей учебной деятельности с ним связанной.

«Первой большой работой на Flash стал реферат по физике в девятом классе. Тема реферата звучала так «Могут ли рыбы плавать хвостом вперед». Он предназначался для пятиклассников, чтобы вызвать у них интерес к изучению физики. Проект представлял собой красочный фильм в котором переплеталась физика и биология, плавали различные рыбы и были рассмотрены траектории их движения. Всему было дано обоснование с точки зрения физических законов. Весь фильм был озвучен мною».

3. Идея создания электронного учебного пособия. Систематическое изучение продукта. Разработка методики подачи материала.

«Изучение анимационных программ не входит в базовый курс школьной информатики, и поэтому в одиннадцатом классе я решил подготовить самостоятельный проект, рассмотрев основные моменты работы на Flash. Целью этого проекта было заинтересовать и научить желающих работе с анимационной программой Flash, чтобы они могли красиво и грамотно оформлять свои проекты и прочие работы».

4. Создание электронного учебного пособия. Апробация в условиях факультативных занятий. Доработка. Передача пособия для использования.

«Моя работа была выставлена на городскую открытую научно-практическую конференцию «Зажги свою звезду», где победила в номинации «Удачное обеспечение образовательного проекта».

Положительная оценка проекта учителем, товарищами, другими значащими для ученика лицами стимулирует дальнейший познавательный

интерес, повышает самооценку и самоуважение. Личность уважает себя в зависимости от восприятия того, как она оценивается другими, особенно теми другими, мнение которых для нее особенно важно. Активное и динамичное развитие информационных технологий требует гибкого и творческого подхода к организации учебного процесса. Создание школьниками обучающих программ не просто стимулирует процесс самообразования, но и придает ему нужную глубину и системность.

Чухланцева Любовь, РГППУ

гр. ИЭ-413

НОВЫЙ ВЕК НЕМЫСЛИМ БЕЗ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ТЕМ БОЛЕЕ В ОБРАЗОВАНИИ

На наш взгляд, бесспорным является утверждение о начале перехода человеческой цивилизации в новое качественное состояние ("постиндустриальная", или "информационная", культура приходит на смену "индустриальной", которая, в свою очередь, заменила в средние века "аграрную"). Каждой стадии развития общества соответствуют свои форма и содержание процесса обучения новых поколений, передачи им накопленных знаний, навыков, традиций.

Новый, наступающий на наших глазах этап в развитии системы образования можно назвать открытой школой. Формирование этого этапа может занять несколько лет, но уже основные предпосылки, черты и направления развития можно обозначить уже сейчас.

Во-первых, это мировая информационная сеть, последствия создания которой мы только начинаем чувствовать: замена письменного общения электронной почтой, коллективных устных дискуссий - чатами и телеконференциями, отказ от полиграфической формы учебников и справочников в пользу электронных версий, превращение библиотек в