**ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ИНФОРМАТИКА**

*Коваленко Анастасия Алексеевна,*

*преподаватель информатики*

*ОГАПОУ «Яковлевский политехнический техникум»*

*Кошелева Ирина Васильевна,*

*преподаватель информатики*

*ОГАПОУ «Яковлевский политехнический техникум»*

Новые требования ФГОС второго поколения ведут к изменению деятельности педагога, так как традиционные формы работы, где обучающийся считался объектом обучения, уже не доказывают свою эффективность. Поэтому в современных условиях информационной перенасыщенности наиболее эффективной является модель обучения, где обучающийся тоже становится субъектом обучения, а работа преподавателя теперь направлена на организацию и координирование учебной деятельности детей. Главная задача педагога создавать условия для такой учебной деятельности. Одной из моделей такого обучения является проектная деятельность.

Изначально проект (от латинского projectus – брошенный вперед) понимался как образ будущего результата, представленный в форме рисунка, чертежа или уменьшенной копии (макета). Уже в древние времена, прежде чем строить какое-то уникальное сооружение: дворец, храм, театр, – архитекторы создавали его проект в виде рисунков, макетов. Конечно, образ будущего сооружения сначала рождался в голове архитектора, но чтобы его можно было представить на одобрение заказчику, нужно было сделать этот образ доступным для восприятия и другими [2].

Проект в широком понимании – это способ деятельности, в ходе которой создается и вводится в использование что-то, чего ранее не существовало (знание, изделие, услуга, зрелище, метод, и т.п.) или усовершенствуется что-то уже существующее [2].

Каждый проект предполагает деятельность людей, в результате которой происходят какие-то изменения. Содержание проекта и проектной деятельности существенно зависят от того, на изменения в каких областях он ориентирован.

Каждый особенный вид проектов опирается на разные знания, и при его создании используются специфические для данной области методы. Разработка технического проекта требует одних знаний и методов, а экологического или гуманитарного – других. Профессиональный врач, профессиональный экономист, и любой другой профессионал мыслит с помощью таких понятий, которых нет у непрофессионалов. Но логика мышления при разработке и реализации любых проектов общая. Владение ею позволяет человеку лучше организовать свое мышление и сделать его более продуктивным. Например, человек, знающий теорию игры в шахматы и умеющий ее применять, будет всегда принимать за доской более эффективные решения, чем те, кто ее не знает. И это относится не только к шахматам, а ко многим ситуациям, где нужно принимать решения.

Как и всякое сложное образование, проект состоит из компонентов (составляющих), качества которых и связи между которыми определяют качества самого проекта. Компонентами всякого проекта являются (см. рис. 1):

* проблема;
* цели (цель) проекта;
* план действий по достижению целей;
* механизм контроля и регулирования хода выполнения планов (механизм управления реализацией плана);
* ресурсное обеспечение проекта;
* действия, обеспечивающие реализацию проекта;
* результаты реализации проекта;
* субъект проекта (один человек или команда). Составляющие проекта разрабатываются, формируются и используются в ходе его выполнения [1].

На уроках информатики проектная деятельность базируется на прикладных программах, языках программирования, с помощью которых ученик представляет итог выполнения проекта в форме конкретного разработанного продукта.

* Microsoft PowerPoint – с помощью этой программы, ученики могут подготовить выступление с использованием слайдов.
* Microsoft Excel – с помощью этой программы, ученики могут обработать большое количество информации, представленной в табличном виде, произвести необходимые расчёты, построить диаграммы и графики.
* Microsoft Access – с помощью этой программы ученики могут создать базу данных, по ней строить запросы, отчеты, формы.
* HTML – язык гипертекстовой разметки – с помощью этого языка могут создать сайт.
* Microsoft Word – с помощью этой программы ученики могут подготовить доклад, статью, реферат, журнал, публикацию.
* Paint, Photoshop, CorelDRAW – с помощью этих программ ученики могут отредактировать графические материалы.
* Windows Movie Maker – с помощью этой программы ученики могут создать видеофильм или отредактировать уже полученный видеоматериал [4].

Проекты, которые можно реализовать на уроках информатики: web-сайты, буклеты, презентации.

Знания, полученные на уроке информатики, а именно, во время изучения прикладных программ, помогают обучающимся активно включаться в проектную деятельность по другим предметам. Поэтому возникает необходимость интеграции с другими предметами.

В качестве примеров рассмотрим некоторые проекты:

1. Проект «Новые средства получения энергии» (информатика + экология), проект посвящен новым методам и средствам получения энергии.
2. Проект «Азбука пешехода» (информатика + ОБЖ), проект посвящен безопасному поведению людей на дорогах.
3. Проект «Школа пассажира» (информатика + ОБЖ), в проекте описаны правила безопасного поведения на разных видах транспорта.
4. Проект «Маленькие герои большой войны» (информатика + история + изобразительное искусство), проект посвящен 70-летию Победы в Великой Отечественной войны, где могут быть описаны подвиги пионеров.
5. Проект «Пожарные во время Великой Отечественной войны» (история + информатика), проект посвящен 70-летию Победы в Великой Отечественной войны, где могут быть описаны подвиги пожарников.
6. Проект «Любимый Автор» (информатика + литература), в ходе проекта могут быть созданы презентации о любимом авторе и его произведениях.
7. Проект «Любимая книга» (литература + информатика), в ходе проекта могут быть созданы презентации о любимой книге и ее героях.
8. Проект «Места, которые я хотел посетить» (информатика + английский язык), обучающиеся могут создать брошюры – путеводители на английском языке.
9. Проект «Здоровье и компьютер» (ОЗОЖ + информатика), в проекте могут быть описаны основные правила поведения при работе с компьютером, которые направлены на сбережение здоровья пользователя.
10. Проект «Симметрия вокруг нас» (информатика + математика + биология), в проекте говорится о симметрии в живой и неживой природе.

Практика показывает, что здания, добытые самостоятельно и с использованием высокой мотивации прочны и эффективны. Студенты, выполнившие работу от начала и до конца, видят, как полученные знания находят практическое применение.

Научить студентов проектному мышлению важно, так как это поможет организовать их жизнь, сделает их успешными, а для этого нужно уметь определять цель, найти ресурсы, спланировать, осуществить и оценить то чего достиг.

**Список литературы:**

1. Лазарев, В.С. Проектная деятельность в школе: учеб. пособие для учащихся 7-11 кл. / В.С. Лазарев. – Сургут, РИО СурГПУ, 2014. – 135 с.

2. Гудкова, М. И. Проектная деятельность учащихся на уроке информатики. По материалам сайта «Социальная сеть работников образования». http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2011/12/31/proektnaya deyatelnost-na-urokakh-informatiki

3. Семенова, О.В Проектная деятельность на уроках информатики. По материалам сайта «Фестиваль педагогических идей» http://festival.1september.ru/articles/413625/

4. Угринович, Н. Д. Информатика. 11 класс. Базовый уровень / Н. Д. Угринович. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 272 с. – Текст : непосредственный.

5. Информатика. 9–11 классы: проектная деятельность / авт. – сост. Э. С. Ларина. – Волгоград: Учитель, 2009–155 с.