



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
Кафедра автомобильного транспорта, информационных технологий и
методики обучения техническим дисциплинам

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В КУРСЕ
ИНФОРМАТИКИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04. Профессиональное обучение
Направленность программы бакалавриата «Информатика и
вычислительная техника»

Проверка на объем заимствований:

_____ % авторского текста

Работа _____ к защите
(рекомендована/не рекомендована)

«__» _____ 2017г.

Зав. кафедрой АТ, ИТ и МОТД

 _____ В.В. Руднев

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-409/079-4-1 М

Безбородова Татьяна Сергеевна

Научный руководитель:

доктор философских наук, доцент

_____ Иванова О. Э.

Челябинск
2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1. Теоретические основы использования интерактивных методов обучения в учебном процессе	9
1.1. Понятие и классификация интерактивных методов обучения.....	9
1.1.1. Реализация метода проектов в обучении	19
1.2. Использование интерактивных методов обучения в учебном процессе профессиональной образовательной организации	26
1.3. Общие принципы и алгоритмы построения интерактивного занятия в курсе информатики	31
Выводы по Главе 1	36
Глава 2. Опытно-экспериментальное исследование по применению интерактивных методов в профессиональной образовательной организации	38
2.1. Анализ применения интерактивных методов обучения в курсе информатике в организации среднего профессионального образования	38
2.1.1. Общая характеристика ГБПОУ «Чебаркульский профессиональный техникум»	38
2.1.2. Анализ учебного и методического обеспечения по курсу «Информатика»	40
2.2. Рекомендации по внедрению метода проектов	44
2.2.1. Обоснование исследования.....	44
2.2.2. Анализ педагогических условий	45
2.3. Анализ реализации проекта «Магистр мультимедиа»	50
Выводы по Главе 2	57
Заключение	60
Список использованной литературы.....	63
Приложение 1	70
Приложение 2	74
Приложение 3	78

Приложение 4	84
Приложение 5	92
Приложение 6	94
Приложение 7	99

ВВЕДЕНИЕ

Важной целью системы среднего профессионального образования является осуществление государственной образовательной политики, главным требованием которой является обеспечение эффективного, конкурентоспособного образования для молодого поколения. В современном мире возникает потребность в специалистах среднего звена и в связи с этим политика в системе образования направлена на опережающее развитие системы. Данные положения закреплены в нормативных актах. Но опережающее развитие – это не только увеличение объемов подготовки специалистов, но и первостепенное изменение качества образования.

Таким образом, в системе среднего образования происходят преобразования и обусловлены они движением в сторону инновационной личностно-развивающей модели образования и необходимостью использовать интеллектуально-творческий потенциал обучающихся для созидательной деятельности. Одним из важнейших элементов комплексного преобразования является реализация компетентностного подхода.

Анализ Федеральных государственных образовательных стандартов, нормативно-правовых документов показал, что такой переход системы образования влечет за собой изменения в требованиях к образовательному процессу. Одним из таких изменений можно считать требование к использованию в процессе обучения студентов интерактивных методов обучения, что подтверждает **актуальность** темы выпускной квалификационной работы.

Проблема исследования заключается в том, что ФГОС требуют внедрения интерактивных методов обучения предполагающих форму многосторонней коммуникации, тогда как при традиционной форме обучения используется, односторонняя форма коммуникации.

Односторонняя форма коммуникации - пассивный метод. Суть ее в том, что преподаватель транслирует информацию, а обучающиеся её воспроизводят. Основным источником обучения является опыт педагога. Обучающийся в данной ситуации только читает, слышит, говорит об определенных областях знания, то есть занимает лишь позицию воспринимающего. Иногда односторонность может нарушаться (например, когда обучающийся что-либо уточняет или задает вопрос), и тогда возникает двусторонняя коммуникация. Такая форма коммуникации, существующая столь долгое время, неприемлема сегодня по многим причинам. Назовем лишь некоторые недостатки такого способа обучения. Прежде всего – пассивность обучающегося во время занятия, его функция – слушание, в то время как педагогические и социологические исследования показывают, что от пассивного участия в процессе обучения очень скоро не остается и следа. Существует определенная закономерность обучения, описанная американскими исследователями Р. Карникау и Ф. Макэлроу. Согласно данной концепции, человек помнит 10% прочитанного, 20% – услышанного, 30% – увиденного, 50% – увиденного и услышанного, 80% – того, что говорит сам и 90% – того, до чего дошел в деятельности.

Вторая причина еще более проста и очевидна: односторонняя коммуникация оправдана лишь в случае недостатка информации, невозможности ее получения другим способом, кроме как из рассказа лектора. Сегодня в большинстве случаев это не так. Преподаватель, как правило, использует материал, который не является оригинальным.

Принципиально другой является форма многосторонней коммуникации в образовательном процессе – активный метод. Специально организованный способ многосторонней коммуникации предполагает активность каждого субъекта образовательного процесса, а не только преподавателя. Возрастает количество интенсивных коммуникативных контактов между самими обучающимися.

Для реализации актуальных требований сегодняшнего образования должны быть разработаны новые формы обучения, которые позволят создать объективные условия, содействующие достижению заданного качества образования: активное включение обучающихся в образовательный процесс и как следствие, высокий уровень подготовки студентов. Учебные занятия целесообразно проводить с использованием интерактивных методов обучения, которые способствуют активному взаимодействию всех участников образовательного процесса. Считается, что наиболее современной формой активных методов, являются интерактивные методы обучения.

Интерактивные методы обучения являются одним из важнейших средств совершенствования профессиональной подготовки студентов в профессиональной образовательной организации. Преподавателю теперь недостаточно быть просто компетентным в области своей дисциплины, давая теоретические знания в аудитории, необходимо несколько иначе подходить к современному учебному процессу. Таким образом, стоит отметить необходимость и новизну написания работы по данной тематике.

Методологическую основу исследования составили фундаментальные работы в области педагогики и информатики, а также материалы Интернет-ресурсов, статьи из журналов, статистические материалы, анализ собственного практического опыта, а также другой методический материал по изучаемым вопросам.

Данная проблема в педагогике разрабатывалась такими авторами как: Г.К. Селевко, И.С. Якиманская, Е.С. Полат, Ю.П. Сурмин, Г.Л. Багиев, В.Н. Наумов, С.М. Самарина, С.А. Калугина и многие другие.

Объект исследования: процесс обучения информатике в профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования - применение интерактивных методов обучения в курсе информатики.

Цель исследования: создать условия для повышения качества образования, творческого саморазвития обучающихся посредством применения интерактивных методов обучения.

Задачи исследования:

- 1) Охарактеризовать сущность и значение интерактивных методов.
- 2) Раскрыть целесообразность использования интерактивных методов обучения в профессиональной образовательной организации. Экспериментально проверить разработанный учебный материал.
- 3) Представить общие принципы и алгоритмы построения интерактивного занятия в курсе информатики.
- 4) Провести анализ применения интерактивных методов обучения в курсе информатики.
- 5) Разработать рекомендации по внедрению метода проектов в курсе информатики.
- 6) Провести анализ внедрения метода проектов.

Гипотеза исследования: систематическое применение интерактивных методов обучения в образовательном процессе способствует повышению развития творческих способностей обучающихся и, как следствие, повышению эффективности обучения информатике.

Нормативно - правовая база: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта;

База исследования. В качестве базы исследования было выбрано Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Чебаркульский профессиональный техникум».

Сочетание научно-теоретического уровня исследования с решением задач прикладного характера обусловило выбор методов исследования таких, как: теоретический анализ и синтез психологической,

педагогической и методической литературы, системный анализ, анкетирование, наблюдение, анализ документации, методы математической статистики.

Практическая значимость. Практическая значимость результатов исследования заключается в возможности использования разработанных уроков для повышения эффективности обучения информатике.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 2 глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1. Понятие и классификация интерактивных методов обучения

В современном процессе образования интерактивные методы обучения являются актуальным способом работы преподавателя в аудитории, тренера в группе и педагога в любом образовательном учреждении. Интерактивные методы обучения, в отличие от традиционных, основаны на активном взаимодействии участников учебного процесса. При этом основная часть занятия происходит в виде взаимодействия участников образовательного процесса между собой. Такой подход позволяет активизировать учебный процесс, сделать его более интересным и менее утомительным для обучающихся.

Интерактивные методы захватывают слушателей, пробуждают в них интерес и мотивацию, обучают самостоятельному мышлению и действиям.

Исследования психологов говорят о том, что процесс запоминания информации строится так, что люди обычно запоминают:

- 5% - лекции;
- 10% - того, что читают;
- 20% - того, что видят собственными глазами;
- 50% - того, что слушают и видят одновременно;
- 70% - того, что обсуждают и пишут;
- 80% - того, что делают практически собственноручно;
- 90% - того, что делают и обсуждают одновременно;
- 95% - того, чему учат других.

В связи с этим, наиболее успешным в процессе обучения, для наилучшего усвоения информации являются методы интерактивного

обучения, потому что интерактивное обучение - это диалоговое обучение, которое отрицает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим.

Основными целями интерактивного обучения являются:

- создание условий для привлечения всех слушателей в процесс сознания;
- предоставление возможности каждому слушателю понимать и рефлексировать по поводу того, что он знает и думает;
- выработки жизненных ценностей;
- создание атмосферы сотрудничества, взаимодействия;
- развитие коммуникативных качеств и способностей;
- создание комфортных условий обучения, которые бы вызывали у каждого слушателя ощущение своей успешности, интеллектуальной способности, защищенности, неповторимости, значимости.

Интерактивное обучение предполагает моделирование жизненных ситуаций, решения творческих задач и совместное решение проблем.

Изменения жизни в современном мире требуют и изменений цели и назначения современного образования. Снижается функциональная значимость и привлекательность традиционной организации обучения, передача «готовых» знаний от преподавателя до слушателя перестает быть основной задачей учебного процесса.

Важно вызывать интерес к учебной теме, превращать аудиторию пассивных наблюдателей в активных участников занятия. Если преподаватель в своей работе будет использовать активные формы и методы обучения, то этот важный вопрос будет решен сам собой. Активные формы обучения строятся на интерактивных методах, когда существует взаимосвязь не только между преподавателем и слушателем, но и между слушателями в обучении.

Слово – «интерактивный», пришло к нам из английского и возникло от слова «интерактив». «Inter» - это «взаимный», «act» - действовать. «Интерактивный» - означает способствовать, взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (компьютером), или с кем-либо (человеком). Таким образом, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и слушателя.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы [55].

Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение.

Интерактивные методы не заменяют лекционные занятия, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

Существуют разные классификации интерактивных методов обучения. Рассмотрим некоторые из них.

Н. В. Матяш предлагает выделить три основных типа интерактивных методов: социально-психологический тренинг; групповая дискуссия; игровые методы. Деление на группы методов в определенной степени условно, поскольку они «взаимно проникают друг в друга, например в игровом моделировании деятельности часто используется метод анализа конкретных ситуаций или различные тренинговые методы. Трудно определить границы разделения этих методов» [32].

Поэтому в классификации интерактивных методов можно выделить два основных подхода. Согласно первому подходу, групповое активное социально-психологическое обучение использует в качестве базовых средств социально-психологический тренинг, групповую дискуссию и имитационные игры как отдельные самостоятельные методы, имеющие собственные качественные особенности и правила применения. Причем на практике все указанные методы могут задействоваться как порознь, так и одновременно. Во втором подходе к классификации социально-психологический тренинг акцентируется в качестве базового метода, а групповая дискуссия и имитационные игры рассматриваются как его методические приемы, не имеющие самостоятельной значимости; их независимое применение ограничено.

Т. С. Панина и Л. Н. Вавилова к методам интерактивного обучения относят: эвристическую беседу, презентации, дискуссии, «мозговую атаку», метод «круглого стола», метод «деловой игры», конкурсы практических работ с их обсуждением, ролевые игры, тренинги, коллективные решения творческих задач, кейс-метод, практические групповые и индивидуальные упражнения, моделирование производственных процессов, групповую работу с авторскими пособиями, обсуждение специальных видеозаписей; педагогическую студию, встречи с приглашенными специалистами и др [41].

С. В. Яремчук предлагает следующую классификацию:

- активные методы, направленные на формирование знаний: «активные лекции», кооперативные методы обучения;
- активные методы, направленные на формирование представлений и установок: дискуссии, метод анализа конкретных ситуаций;
- активные методы, направленные на формирование и совершенствование умений и навыков: ролевые игры, имитационные игры, большие игры[60].

Интерактивные методы можно условно разделить на:

1. Вступительные - которые позволяют создавать атмосферу доброжелательности, доверия.
2. Основные (ключевые) - во время которых решается основная проблема (обсуждение, интерактивные лекции, мозговой штурм, ролевые игры, «кейс - стади», карусель и т.д.).
3. Заключительные - итоговые (сенкан, вернисаж).
4. Вспомогательные (энерджайзеры) - включают тогда, когда необходимо снять напряжение, сменить вид деятельности, перейти с одного этапа к другому.

Соблюдение порядка применения активных методик позволит спланировать свое занятие более эффективным и интересным для обучающихся.

Следовательно, интерактивные методы - это усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние участников педагогического процесса через призму собственной индивидуальности, личного опыта жизнедеятельности. Это процесс интенсивной межсубъектной коммуникации учителя и обучающихся, где педагог - субъект собственной профессиональной деятельности ставит в позицию субъекта образовательной деятельности ученика. Интерактивное педагогическое взаимодействие характеризуется высокой степенью интенсивности общения ее участников, их коммуникации, обмена деятельностью, изменением и разнообразием ее видов, форм и приемов, а так же целенаправленной рефлексией участниками как своей деятельности, так и состоявшейся взаимодействия. Интерактивная педагогическое взаимодействие, реализация интерактивных педагогических методов направлены на изменение, совершенствование моделей поведения и деятельности участников педагогического процесса [17, с. 17].

Анализ практики интерактивного педагогического взаимодействия позволил выделить следующие интерактивные методы:

- круглый стол, дискуссия, дебаты;
- мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака);
- деловые и ролевые игры, проектные методы обучения;
- case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ);
- мастер класс[14, с. 39].

Проанализируем более подробно перечисленные методы.

Круглый стол - метод проведения занятия с обучающимися которые, как правило, имеют опыт практический деятельности по обсуждаемому вопросу. На «круглом столе» участники взаимодействия могут и должны попытаться обоснованно поставить вопрос по теме обсуждения, серьезно аргументировать подходы к их решению, а также сообщить об удачном и неудачном опыте. «Круглый стол» - это своего рода совещание по обмену опытом и обсуждению практического опыта, достижений и ошибок. Таким образом, обучающиеся осваивают содержание темы, ее ключевые проблемы.

Дискуссия – это активный метод проведения занятий, призванный мобилизовать практические и теоретические знания и взгляды обучающихся на проблему, которая рассматривается. Дискуссия уместна при рассмотрении спорных вопросов, но в учебном процессе может не возникать ситуации спорности трактовок. По этим причинам заранее планировать проведение занятия как дискуссию не вполне корректно. Основные предпосылки использования дискуссии в активном обучении такие: необходимо в составе темы, которая исследуется найти вопросы, о которых обучающиеся осознанно придерживаются различных точек зрения. Это может быть сделано в ходе лекции или практических занятий, при этом следует определить, относятся ли эти спорные вопросы с интересами, затрагивающие многих.

Метод мозгового штурма - это метод решения неотложных задач за короткое время. Сущность метода заключается в том, что необходимо выразить как можно большое количество идей за небольшой промежуток

времени, обсудить их и классифицировать. Этот метод используется для решения сложных проблем. Метод мозговой атаки можно использовать в различных видах деятельности: в работах с малыми и большими учебными группами, командами, индивидуальной работе.

Суть метода «Case-study» заключается в использовании конкретных случаев (ситуаций, историй, тексты которых называются «кейсом») для совместного анализа, обсуждения или выработки решений студентами из определенного раздела обучения дисциплины. Ценность кейс-метода состоит в том, что он одновременно отражает не только практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при решении этой проблемы, а также удачно совмещает учебную, аналитическую и воспитательную деятельность и, безусловно является, деятельным и эффективным в реализации современных задач системы образования [13].

Ситуационный анализ заключается в том, что обучающиеся, ознакомившись с описанием проблемы, самостоятельно анализируют ситуацию, диагностируют проблему и предоставляют свои идеи и решения в дискуссии с другими слушателями.

В зависимости от характера освещения материала используются ситуации-иллюстрации, ситуации-оценки и ситуации-упражнения.

Ситуация-иллюстрация включает в себя пример с управленческой практики (как положительный, так и отрицательный) и способ решения ситуации.

Ситуация-оценка представляет собой описание ситуации и возможное решение в готовом виде: нужно только оценить, насколько оно правомерно и эффективно.

Ситуация-упражнение заключается в том, что конкретный эпизод управленческой деятельности подготовлен так, чтобы его решение требовало каких-либо стандартных действий, например расчета

нормативов, заполнение таблиц, использование юридических документов и т.д.

Анализ конкретных ситуаций - наиболее приемлемый в условиях курсового обучения метод ситуационного анализа - традиционный анализ конкретных ситуаций, включая глубокое и детальное исследование реальной или имитированной ситуации.

Использование метода анализа конкретных ситуаций позволяет решить следующие учебные цели:

- развитие аналитического мышления, применение анализа в динамике;
- овладения практических навыков работы с информацией: вычленение, структурирования и ранжирования по значимости проблем; выработки управленческих решений; освоение современных управленческих и социально-психологических технологий;
- расширение коммуникативной компетентности;
- формирование способности выбора оптимальных вариантов эффективного взаимодействия с другими людьми; стимулирование инноваций;
- повышение мотивации к обучению теории проблемы.

Деловая игра - форма моделирования условий и отношений профессиональной деятельности, характерные для данного вида практики, способствует развитию профессиональных навыков, формирует навыки взаимодействия с партнерами, вызывает положительные эмоции, стимулирует умственную деятельность, развивает нестандартное мышление, формирует деловые качества и черты будущих специалистов. Специфика деловой игры состоит в том, что процесс обучения максимально приближается к реальной практической деятельности, активизирует полученные теоретические знания, переводит их в практическую деятельность.

Одной из особенностей метода является создание проблемных ситуаций, при которых наблюдаются индивидуальная реакция студентов на проблему, различные варианты ее решения, умение довести решение до логического завершения. Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных навыков налаживания и поддержку общения, выражения своего мнения и отношения к различным вопросам, способствует развитию творческой деятельности.

Ролевая игра как разновидность деловой игры предусматривает разыгрыш ее участниками ситуации по заранее распределенными ролям с целью овладения определенными поведенческими и эмоциональными качествами профессиональной ситуации. Ролевая игра проводится в небольших группах (по 3-4 человека). Обучающиеся получают задания на карточках, распределяют роли, обыгрывают ситуацию и показывают всей группе.

Использование ролевых игр на занятиях позволяет сделать занятия более разнообразными, студенты общаются в парах или в группах, что дает им возможность проявить самостоятельность, реализовать коммуникативные умения и речевые навыки. Они могут помогать друг другу, успешно корректировать высказывания своих собеседников, даже если преподаватель не дает такой задачи.

В деловых (имитационных) играх обучающиеся выполняют следующие роли:

- участника малой группы, из числа которой избирается студент, который будет делать презентацию;
- ведущий игры и его помощник;
- экспертная группа.

Роли членов экспертной группы также может быть распределено. Общие эксперты основное внимание сосредотачивают на оценке результатов презентации, проектов, работы всей группы и отдельных ее участников [7].

Мастер-класс - это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями обучающихся.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного автором стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого мероприятия.

Мастер-класс как локальная технология трансляции педагогического опыта должен демонстрировать конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельность участников для решения поставленной педагогической проблемы, но внутри каждого задания участники абсолютно свободны: им необходимо осуществить выбор пути исследования, выбор средств по достижению цели. Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого по предлагаемой проблеме, что позволит расширить свои представления знаниями других участников. Основные преимущества мастер-класса - это уникальное сочетание короткой теоретической части и индивидуальной работы, направленной на приобретение и закрепление практических знаний и навыков.

Одним из наиболее востребованных методов в современном образовании занимает метод проектов. Остановимся на нем более подробно.

1.1.1. Реализация метода проектов в обучении

Определим основы данного метода. В процессе обучения происходит постоянное взаимодействие педагога и обучающихся. Обучение, имеющее ярко выраженную личностную окраску, каждым из обучающихся осуществляется по-разному: один не может продемонстрировать усвоение знаний, другой на основе ранее полученного опыта, наоборот, показывает феноменальные способности, а третий усвоил определенный стиль отношения к предмету и упорно «не хочет» учиться. Нельзя отрицать и личностное восприятие (или не восприятие) педагога обучающимся и наоборот, что также, несомненно, оказывает влияние на прогресс в обучении [46].

Обучение также носит личностный характер. Передавая учебную информацию, педагога вносит в содержание предмета свою эмоциональную и ценностную окраску. Независимо от желания педагога в процессе передачи знаний участвуют и его убеждения, приоритеты, мотивации, жизненные концепции.

Введение в педагогические технологии элементов исследовательской деятельности позволяет педагогу не только и не столько учить, сколько помогать, обучающимся учиться, направлять его познавательную деятельность. И в данном случае, основополагающим становится метод проектов.

Метод проектов не является принципиально новым в мировой практике. Он возник еще в начале двадцатого столетия в США. Его называли также методом проблем, и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником В.Х. Килпатриком.

Идеи проектного обучения возникли в России практически параллельно с разработками американских педагогов. Под руководством

русского педагога С.Т. Шацкого в 1905 году была организована небольшая группа сотрудников, пытавшаяся активно использовать проектные методы в практике преподавания.

«Все, что я познаю, я знаю, для чего это мне надо и где и как я могу эти знания применить» - вот основной тезис современного понимания метода проектов, который и привлекает многие образовательные системы, стремящиеся найти разумный баланс между академическими знаниями и прагматическими умениями. В концепции ФГОС СПО данный метод является одним из основополагающих [47].

Обозначим определение проекта. Проект - это совокупность определенных действий, документов, предварительных текстов, замысел для создания реального объекта, предмета, создания разного рода теоретического продукта. Это всегда творческая деятельность [43].

Метод проектов - педагогическая технология, ориентированная не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых. Активное включение обучающегося в создание тех или иных проектов дает ему возможность осваивать новые способы деятельности в социо - культурной среде [39].

Основной задачей обучения по методу проектов является исследование обучающимися вместе с педагогом окружающей жизни. Все, что делают обучающиеся, они должны делать сами. То есть, единолично, с группой, с педагогом, с другими людьми спланировать, выполнить, проанализировать, оценить и, естественно, понимать, зачем они это сделали.

Программа в методе проектов строится как серия взаимосвязанных моментов, вытекающих из тех или иных задач. Преимущества этой технологии это: энтузиазм в работе, заинтересованность обучающихся, связь с реальной жизнью, выявление лидирующих позиций, умение работать в группе, самоконтроль, лучшая закреплённость знаний, дисциплинированность.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков обучающихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.

Таким образом, метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интеграцию знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Работа по методу проектов предполагает не только наличие и осознание какой-то проблемы, но и процесс ее раскрытия, решения, что включает четкое планирование действий, наличие замысла или гипотезы решения этой проблемы, четкое распределение ролей (если имеется в виду групповая работа), т.е. заданий для каждого участника при условии тесного взаимодействия. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми», предметными, т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая, конкретный практический результат, готовый к применению [38].

Мы считаем, что метод проектов является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных методов обучения. Данная технология призвана активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию обучения, давая простор для творческой и созидательной деятельности.

Чтобы достичь максимальных положительных результатов обучения с использованием метода проектов, нужно соблюдать требования, предъявляемые в использовании данной технологии. Рассмотрим основные требования к использованию метода проектов.

Метод проектов является инновационным методом обучения. Это, бесспорно, очень интересный вид деятельности, но при этом следует учитывать следующие требования:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения.

2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов.

3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся.

4. Определение конечных целей совместных или индивидуальных проектов.

5. Определение базовых знаний из различных областей, необходимых для работы над проектом.

6. Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).

7. Использование исследовательских методов:

- определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования;
- выдвижение гипотезы их решения, обсуждение методов исследования;
- оформление конечных результатов;
- анализ полученных данных;
- подведение итогов, корректировка, выводы (использование в ходе совместного исследования метода мозговой атаки, круглого стола, статистических методов, творческих отчетов, просмотров, т.д.).

Последнее особенно важно, так как относится как бы к технологии метода проектов. Не владея достаточно свободно исследовательскими, проблемными, поисковыми методами, умением вести статистику, обрабатывать данные, не владея определенными методами различных видов творческой деятельности, трудно говорить о возможности успешной организации проектной деятельности обучающихся. Это как бы предварительное условие успешной работы по методу проектов. Кроме того, необходимо владеть и технологией самого метода проектов.

Самый сложный момент при введении в учебный процесс исследовательских проектов - организация этой деятельности, а особенно - подготовительный этап. Педагогу при планировании на учебный год предстоит выделить ведущую тему (раздел) или несколько тем (разделов), которые будут «вынесены на проектирование». Далее необходимо сформулировать 15-20 как индивидуальных, так и групповых тем на группу, работа по которым потребует присвоения обучающимися необходимых по программе знаний и формирования необходимого опыта. Желательно дифференцировать темы по степени сложности, но это совсем не обязательно. Обучающийся должен иметь возможность выбрать тему проекта, организационную форму его выполнения (индивидуальная и групповая), степень сложности проектировочной деятельности.

Четкость организации проектирования определяется четкостью и конкретностью постановки цели, выделением планируемых результатов, констатацией исходных данных. Весьма эффективно применение небольших методических рекомендаций или инструкций, где указываются необходимая и дополнительная литература для самообразования, требования педагога к качеству проекта, формы и методы количественной и качественной оценки результатов. Иногда возможно выделить алгоритм проектирования или другое поэтапное разделение деятельности.

Тематика проектов может касаться какого-то теоретического вопроса учебной программы с целью углубить знания отдельных учеников по этому вопросу, дифференцировать процесс обучения. Чаще, однако, темы проектов относятся к какому-то практическому вопросу, актуальному для практической жизни и вместе с тем, требующему привлечения знаний обучающихся не по одному предмету, а из разных областей, их творческого мышления, исследовательских навыков. Таким образом, достигается вполне естественная интеграция знаний.

Определим роль учителя при выполнении проекта. Самое сложное для учителя в ходе проектирования - это роль независимого консультанта.

Трудно удержаться от подсказок, особенно если педагог видит, что обучающиеся выполняют что-то неверно. Но важно в ходе консультаций только отвечать на возникающие у обучающихся вопросы. Возможно проведение семинара-консультации для коллективного и обобщенного рассмотрения проблемы, возникающей у значительного количества обучающихся [41].

У обучающихся при выполнении проекта возникают свои специфические сложности и их преодоление, и является одной из ведущих педагогических целей метода проектов. В основе проектирования лежит присвоение новой информации, но процесс этот осуществляется в сфере неопределенности, и его нужно организовывать, моделировать, так что обучающимся трудно:

- намечать ведущие и текущие (промежуточные) цели и задачи;
- искать пути их решения, выбирая;
- осуществлять и аргументировать выбор;
- предусмотреть последствия выбора;
- действовать самостоятельно (без подсказки);
- сравнивать полученное с требуемым;
- объективно оценивать процесс (саму деятельность) и результат проектирования.

Обозначим роль обучающихся в выполнении проекта. Роль обучающихся меняется в обучении: они выступают активными участниками процесса. Деятельность в рабочих группах помогает им научиться работать в «команде». При этом происходит формирование такого конструктивного критического мышления, которому трудно научить при обычной «урочной» форме обучения. У обучающихся вырабатывается свой собственный взгляд на информацию, и уже не действует оценочная форма: «это верно, а это - неверно». Обучающихся свободны в выборе способов и видов деятельности

для достижения поставленной цели, им никто не говорит, как и что необходимо делать [19].

Даже неудачно выполненный проект также имеет большое положительное педагогическое значение. На этапе самоанализа, а затем защиты учитель и обучающихся самым подробным образом анализируют логику, выбранную проектировщиками, причины неудач, последствия деятельности и т.д. понимание ошибок создает мотивацию к повторной деятельности, формирует личный интерес к новому знанию, так как именно неудачно подобранная информация создала ситуацию «неуспеха». Подобная рефлексия позволяет сформировать адекватную оценку (самооценку) окружающего мира и себя в этом мире.

Выбор метода проектов, в качестве дополняющего к традиционной форме обучения обусловлен рядом факторов, выгодно отличающих его от других методов. Прежде всего, это возможность увязать метод проектов с классно-урочной системой обучения без больших организационных преобразований, производить планирование хода усвоения знаний обучающимися, как на продолжительном интервале времени, так и оперативно, при очередном контроле, своевременно идентифицировать пробелы в знаниях учащихся [31].

Кроме того, метод проектов, безусловно, является исследовательским методом, способным сформировать у обучающихся опыт творческой деятельности. Работа над проектом вырабатывает устойчивые интересы, постоянную потребность в творческих поисках, ибо вне деятельности интересы и потребности не возникают.

Организация метода проектов требует от преподавателя большой работы по конструированию специальных условий для учащегося с целью выявления и развития его творческого потенциала. Практически, это заключается в искусственном конструировании проблем и проблемных задач для решения их учащимися.

С внедрением проектного метода обучения, в основе которого лежат исследовательская и творческая деятельность, появляется возможность на уроках, факультативах, дополнительных занятиях углублять и закреплять знания, полученные по другим предметам, выполнять социальные заказы общества.

Работа над проектом развивает инициативу, творческий потенциал, коммуникативные способности, умение работать в команде.

На таких уроках воспитывается общая информационная культура обучающихся, реализуется индивидуальный подход в обучении, реализуются межпредметные связи.

От того, как обучающийся сможет применить свои знания, насколько он компетентен в широком контексте, зависит его профессиональное самоопределение. Это не только умение добывать и применять знания, это коммуникативные навыки, навыки самоконтроля и самооценивания, развитие творческих способностей.

Соответственно, одним из современных эффективных методов развития способностей обучаемых следует считать метод проектов, который способствует решению учебно-познавательной проблемы, ее теоретической и практической реализации.

1.2. Использование интерактивных методов обучения в учебном процессе профессиональной образовательной организации

Государственная образовательная политика - это направляющая и регулирующая деятельность государства в сфере образования, осуществляемая им для достижения соответствующих стратегических целей и решения задач общегосударственного или глобального значения.

Она формируется на высшем уровне государственной власти и реализуется посредством законов, указов, постановлений правительства, общегосударственных и международных программ, международных актов.

Главная задача российской образовательной политики – обеспечение современного качества образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства.

Согласно Федеральному закону от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», профессиональное образование - вид образования, который направлен на приобретение обучающимися в процессе освоения основных профессиональных образовательных программ знаний, умений, навыков и формирование компетенции определенных уровня и объема, позволяющих вести профессиональную деятельность в определенной сфере и (или) выполнять работу по конкретным профессии или специальности [1].

В Российской Федерации устанавливаются следующие уровни профессионального образования:

- среднее профессиональное образование;
- высшее образование - бакалавриат;
- высшее образование - специалитет, магистратура;
- высшее образование - подготовка кадров высшей квалификации.

Одним из профессиональных стандартов ФГОС СПО является ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта [2].

Основная цель вида профессиональной деятельности: определение соответствия требованиям безопасности технического состояния транспортных средств. Область профессиональной деятельности выпускников: организация и проведение работ по техническому обслуживанию и ремонту автомобильного транспорта, организация деятельности первичных трудовых коллективов.

Конкретные виды деятельности, к которым готовится обучающийся, должны соответствовать присваиваемым квалификациям, определять

содержание образовательной программы, разрабатываемой образовательной организацией совместно с заинтересованными работодателями.

В результате освоения программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта выпускник должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности [2].

Применение на уроках и занятиях производственного обучения интерактивных методов выдвигает определенные требования к структуре

урока, которая состоит из следующих элементов: мотивация, представление темы и ожидания учебных результатов, предоставление необходимой информации, интерактивная упражнение, подведение итогов и оценка результатов.

Применение интерактивных методов обучения на занятиях в организации профессионального обучения ставит перед педагогом следующие требования: глубоко изучить и продумать материал - основной и дополнительный; тщательно спланировать занятия - определить роли участников, подготовить вопросы и возможные ответы, выработать критерии оценки эффективности занятия; предусмотреть различные пути привлечения внимания учащихся на уроке к учебному материалу; тщательно подготовить интерактивные упражнения, которые будут производительные к усвоению материала.

Педагог может применять интерактивные методы обучения, как на вводном инструктаже, так и на заключительном при проверке знаний и умений обучающихся. Также интерактивные методы могут охватывать все этапы производственного обучения (например, ролевая игра, урок-соревнование). Главная задача мастера производственного обучения - заинтересовать учеников, мотивировать их быть активными, хорошо проинструктировать по выполнению практического задания именно с использованием интерактивных методов.

При организации интерактивного обучения на уроках можно использовать все методы, перечисленные выше. Но анализ требований на основе общих компетенций, позволяет нам предполагать, что одним из ведущих интерактивных методов обучения может являться метод проектов.

Характерной чертой данной педагогической технологии является естественная активность учащихся:

- физическая (они ходят, говорят, пишут, рисуют);
- социальная (задают вопросы, обмениваются мнениями);
- познавательная (помогают, корректируют, находят решения).

Указанные требования могут найти свою реализацию во время проведения производственного обучения и позволяют задействовать сознание, чувства, волевые качества обучающихся. Это позволяет увеличить процент усвоения учебного материала.

Следовательно, при сохранении конечной цели и основного содержания образовательного процесса, интерактивное обучение, изменяет привычные формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии. Интерактивные методы обучения очень эффективны, поскольку они способствуют высокой степени мотивации, максимальной индивидуальности преподавания, предполагают широкие возможности для творчества, самореализации обучающихся. Налицо более прочное усвоение материала, т.к. студенты «добывают» знания самостоятельно, сознательно, проживая каждый шаг обучения [56].

Именно интерактивные методы позволяют студентам поверить в свои силы, свои способности. У обучающихся повышается самооценка, уверенность в себе. Очень важно воспитание взаимоуважения, терпимости к мнениям и поступкам окружающих людей. Высоко ценятся качества, как коммуникабельность, умение общаться, договариваться, находить компромиссы, работать в команде.

1.3. Общие принципы и алгоритмы построения интерактивного занятия в курсе информатики

В условиях информатизации общества необходимо уделять больше внимания средствам и способам деятельности, перестройке методов и организационных форм обучения. Главное среди этих требований – включение в содержание большой группы новых деятельностных составляющих: умение работать с информацией, продуктивно планировать свою работу, эффективно сотрудничать при выполнении совместной работы и осуществлять при выполнении работы творческий подход [57].

В ходе обучения на основе применения интерактивных методов обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работы, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документацией различными источниками информации.

Участник интерактивного обучения должен:

- ставить перед собой учебные задачи;
- развивать учебную активность;
- определять проблемы в ходе обучения;
- учиться рефлексии своей учебной деятельности.

Преподаватель должен:

1. Создать в аудитории атмосферу, которая способствует поощрению слушателей задавать вопросы и искать ответы. Брать за основу такие виды обучения, которые бы способствовали развитию критического мышления и самостоятельного приобретения знаний, стимулировать рефлексия.

2. Применять имеющиеся методы. Стать вдумчивым профессионалом, значит научиться самому, внимательно наблюдать, определять проблемы и создавать новые стратегии для их решения.

3. Быть образцом для других слушателей, передавать свои знания коллегам, использовать новые методики обучения.

Применение интерактивных методов меняет роль и функции преподавателя - он перестает быть центральной фигурой и только регулирует учебный процесс, занимается его общей организацией, определяет общее направление (готовит к уроку необходимые задачи, формулирует вопросы для обсуждения в группах, контролирует время и порядок выполнения намеченной задачи дает консультации, помогает в случае серьезных затруднений) [57].

Основная характеристика занятия с применением интерактивных методов заключается в том, что учебный процесс организован так, что практически все обучающиеся поощрены к процессу познания, они имеют возможности понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Применение интерактивных методов способствует созданию на занятии атмосферы доброжелательности, взаимопомощи - форма кооперации и сотрудничества.

При применении интерактивного обучения педагог встречается с определенными трудностями. Чтобы преодолеть осложнения в применении интерактивных технологий и превратить их слабые стороны в сильные, учителю надо помнить:

Интерактивные технологии требуют определенного изменения процесса обучения, а также значительного количества времени для подготовки как обучающихся, так и педагога.

Необходимо настроить обучающихся на добросовестный подготовку к интерактивным занятиям. Использовать сначала простые интерактивные технологии: работа в парах, в малых группах, мозговой штурм и тому

подобное. Когда у учащихся появится опыт такой работы, эти занятия будут проходить значительно легче, а подготовка забирать много времени.

Также, одним из факторов перехода на интерактивное обучение является применение на занятиях метода проектов.

Применение интерактивных методик выдвигает определенные требования к структуре занятия.

Как правило, структура таких занятий состоит из пяти элементов:

- мотивация (не более 5% времени занятия);
- оглашение, представление темы и ожидаемых учебных результатов (не более 5% времени занятия);
- предоставлению необходимой информации (10 - 15% времени)
- интерактивные упражнения - центральная часть занятия (45-60% времени на занятии)
- подведение итогов, оценка результатов занятия (до 20% времени) [57].

1. Мотивация. Цель этого этапа - сфокусировать внимание обучающихся на проблеме и вызвать интерес к теме. Приемами обучения могут быть вопросы, цитата, коротко история, небольшое задание и т. д. Занимает не более 5% времени занятия.

2. Объявление, представление темы и ожидания результатов. Цель - обеспечить понимание обучающимися содержания их деятельности, то есть того, чего они должны достичь в результате урока и чего от них ожидает учитель. Иногда бывает целесообразно привлечь к определению ожидаемых результатов всех участников занятия (5% времени).

3. Предоставление необходимой информации. Цель - дать обучающимся достаточно информации, для того чтобы на ее основе выполнять практические задания. Это может быть мини-лекция, чтение раздаточного материала, выполнение домашнего задания. С целью экономии времени возможна информация в письменном виде для предварительного (домашнего) изучения. На занятии педагог может еще раз

обратить на нее внимание, особенно на практические советы, если необходимо – прокомментировать сроки или организовать небольшой опрос (10% времени занятия).

4. Интерактивные упражнения. Цель - практическое освоение материала, достижения поставленных целей урока.

Последовательность проведения этого этапа такова:

1. Инструктирование - учитель рассказывает участникам о целях упражнения, о правилах, последовательность действий и количество времени на выполнение заданий; все понятно участникам.

2. Объединение в группы, распределение ролей.

3. Выполнение задания, во время которого учитель выступает как организатор, помощник, пытаясь предоставить участникам максимум возможностей для самостоятельной работы.

4. Презентация результатов выполнения упражнения. Интерактивная часть занятия занимает около 60% его времени.

5. Подведение итогов, оценка результатов занятия. Цель - осознание того, что было сделано, достижение поставленных целей. Подведение итогов желательно проводить в форме вопросов: Что нового узнали? Какие навыки приобрели? Насколько это может быть полезно в жизни? Кроме того, можно задать вопрос по проведению самого урока: что было наиболее удачное, что еще понравилось, что следует изменить в будущем. Важно, чтобы сами ученики смогли сформулировать ответы на все вопросы. Для проверки уровня результатов желательно оставить до 20% времени урока [57].

В процессе применения интерактивного обучения возможно возникновение определенных проблем и трудностей. Считаем целесообразным их привести, чтобы показать практическую сторону интерактивного обучения:

Ученик часто не имеет собственного мнения, а если и имеет, боится его высказывать открыто на аудиторию.

Часто обучающиеся не умеют слушать других, объективно оценивать их мнение, решение.

Ученик не готов в процессе обсуждения изменять свое мнение, идти на компромисс.

Учителю трудно быть мобильными, изменять обстановку, методы работы.

Трудности работы в малых группах: лидеры стараются «тянуть» группу, а более слабые ученики сразу становятся пассивными.

Часто случаются высказывания откровенно антиобщественных мыслей с целью завоевания «авторитета», привлечение внимания.

Однако при системном и продуманном процессе обучения интерактивные методы позволяют привлечь к работе всех обучающихся, способствуют выработке социально важных навыков работы в коллективе, взаимодействия, дискуссии, обсуждения.

При применении интерактивного обучения углубляется мотивация.

Как показали результаты педагогов-практиков, после введения этих методов можно констатировать следующие сдвиги:

- ученики осваивают культуру дискуссии;
- формируется умение принимать совместные решения;
- формируется умение общаться, выступать перед публикой и умение слушать оппонента;
- качественно изменился уровень восприятия учащимися учебного материала, который получает личностный смысл, вместо «изучить», «запомнить» важным становится «обдумать», «применить»;
- качественно изменяется уровень владения главными мыслительными операциями - анализом, синтезом, обобщением, абстрагированием.

Выводы по Главе I

Согласно Закону «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012г. среднее профессиональное образование направлено на решение задач интеллектуального, культурного и профессионального развития человека и имеет целью подготовку квалифицированных рабочих или служащих и специалистов среднего звена по всем основным направлениям общественно полезной деятельности в соответствии с потребностями общества и государства, а также удовлетворение потребностей личности в углублении и расширении образования [1]. Как следствие, призвано обеспечивать условия успешной социализации обучающихся в процессе обучения, реализацию своих способностей, возможностей и интересов. Это предполагает в организации и управлении образовательным процессом изменения, обеспечивающие развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся.

Сегодня завоевывают все большее признание и используются при преподавании различных учебных предметов интерактивные формы и методы обучения. В данной главе мы раскрыли сущность и понятие интерактивных методов обучения и представили их классификацию.

Интерактивные методы обучения показывают новые возможности, связанные, прежде всего, с налаживанием межличностного взаимодействия. Действительно, между учащимися в группе неизбежно возникают определенные межличностные взаимоотношения; и от того, какими они будут, во многом зависит успешность их учебной деятельности. Умелая организация взаимодействия учащихся на основе учебного материала может стать мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности в целом.

Одним из наиболее успешных и востребованных методов интерактивного обучения является метод проектов.

Выбор метода проектов, в качестве дополняющего к традиционной форме обучения обусловлен рядом факторов, выгодно отличающих его от других методов. Прежде всего, это возможность увязать метод проектов с классно-урочной системой обучения без больших организационных преобразований, производить планирование хода усвоения знаний обучающимися, как на продолжительном интервале времени, так и оперативно, при очередном контроле, своевременно идентифицировать пробелы в знаниях учащихся. Кроме того, метод проектов, безусловно, является исследовательским методом, способным сформировать у обучающегося опыт творческой деятельности.

С внедрением метода проектов в обучение, в основе которого лежат исследовательская и творческая деятельность, появляется возможность на уроках, факультативах, дополнительных занятиях углублять и закреплять знания, полученные по другим предметам, выполнять социальные заказы общества.

Работа над проектом развивает инициативу, творческий потенциал, коммуникативные способности, умение работать в команде.

На таких уроках воспитывается общая информационная культура, реализуется индивидуальный подход в обучении, реализуются межпредметные связи.

Будущая успешность выпускника образовательной организации зависит от того, как ученик может применить свои знания, насколько он компетентен в широком контексте. Это не только умение добывать и применять знания, это коммуникативные навыки, навыки самоконтроля и самооценивания, развитие творческих способностей.

Таким образом, одним из современных эффективных методов обучения следует считать интерактивный метод проектов, который способствует решению учебно-познавательной проблемы, ее теоретической и практической реализации.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

2.1. Анализ применения интерактивных методов обучения в курсе информатике в организации среднего профессионального образования

2.1.1. Общая характеристика ГБПОУ «Чебаркульский профессиональный техникум»

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Чебаркульский профессиональный техникум» (далее ГБПО «ЧПТ») организовано в 2012 году в связи с возникновением образовательного учреждения в результате реорганизации в форме слияния государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Чебаркульский агролесохозяйственный колледж» и государственного бюджетного образовательного учреждения начального профессионального образования «Профессиональное училище № 12» г. Чебаркуля.

В настоящее время ГБПОУ «ЧПТ» - многопрофильное профессиональное образовательное учреждение. Здесь получают образование по специальностям: 13.01.10 Электромонтер по ремонту и обслуживанию электрооборудования (по отраслям), 19.01.17 Повар, кондитер. Это уровень начального профессионального образования. В техникуме реализуются программы среднего профессионального образования, а именно специальности: 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, 35.02.01 Лесное и лесопарковое хозяйство, 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям), 111801 Ветеринария, 15.02.08 Технология машиностроения, 22.02.05 Обработка металлов давлением.

ГБПОУ «ЧПТ» оснащен необходимым оборудованием: три компьютерных класса, учебные кабинеты, кабинеты специальных дисциплин по специальностям и профессиям, два помещения библиотеки, актовый и спортивный залы, столовая, медицинский кабинет, учебное хозяйство с набором необходимой автомобильной и сельскохозяйственной техники. В материальную базу техникума входят три здания. Учебные кабинеты оснащены, компьютерами и проекторами.

Базовым предприятием техникума является градообразующее предприятие ОАО «Уральская кузница». На территории предприятия расположены производственные мастерские, в которых обучающиеся проходят учебную практику. Педагогический состав техникума представлен в таблице 1.

Таблица 1- Педагогический состав ГБПОУ «ЧПТ»

Всего преподавателей, чел.	44
Из них:	
- совместителей	6
- имеют ученую степень, ученое звание	3
- имеют высшую категорию	11
- имеют первую категорию	9
- соответствие занимаемой должности	20

20% преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла, имеют опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы.

50% от общего количества мастеров производственного обучения имеют на 1 -2 разряда по профессии рабочего выше, чем предусмотрено образовательным стандартом для выпускников.

Преподавательский состав мобилен, готов к обучению, повышению квалификации, к инновационному творчеству.

Контингент обучающихся 650 человек, включая состав очного и заочного отделения. Ежегодно студенты техникума становятся стипендиатами Губернатора области, победителями олимпиад и призерами конкурсов профессионального мастерства.

Таким образом, Чебаркульский профессиональный техникум - это образовательная организация со сложившимися традициями, творческим потенциалом, желанием и возможностью развиваться, совершенствоваться, расширять спектр образовательных услуг с учетом требований работодателя и желанием абитуриентов, населения.

2.1.2. Анализ учебного и методического обеспечения по курсу «Информатика»

Для анализа учебного и методического обеспечения по курсу «Информатика» нами выбрана специальность 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта. Рассмотрим рабочий учебный план по данной специальности. Он составлен по циклам дисциплин, включает базовую и вариативную части, перечень дисциплин, междисциплинарных курсов, их трудоемкость и последовательность изучения, а также разделы практик.

Продолжительность обучения по специальности 23.02.03 «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта» на базе основного общего образования составляет 3 года 10 месяцев, на базе среднего общего образования - 2 года 10 месяцев [2].

Обязательная учебная нагрузка на студента составляет 36 академических часов в неделю при очной форме обучения.

Текущий контроль знаний, умений и навыков студентов является важной составной частью процесса обучения. Целью контроля является определение качества усвоения студентами программного материала, диагностирование и корректирование их знаний и умений, воспитание ответственности к учебной работе.

Выделены три формы текущего контроля: индивидуальная, групповая, фронтальная. Используются следующие методы текущего контроля знаний: опрос, тестирование, контрольная работа, самостоятельная работа, зачет, нетрадиционные формы и др.

Формы промежуточной аттестации определены как зачет, дифференцированный зачет, экзамен (по одной дисциплине или комплексный), экзамен квалификационный по профессиональному модулю.

Знания и умения студентов определяются оценками «отлично» («5»), «хорошо» («4»), «удовлетворительно» («3»), «неудовлетворительно» («2»), «зачтено» («зачет»).

При проведении лабораторных и практических занятий учебная группа делится на подгруппы численностью не менее 8 человек.

Согласно учебному плану специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта (см. приложение 1), студенты изучают дисциплину ОДП.02 Информатика и ИКТ на I курсе в объеме 95 академических часов, промежуточной аттестаций по дисциплине является дифференцированный зачет и дисциплину ЕН.02 Информатика на II курсе в объеме 64 академических часов, промежуточной аттестаций по дисциплине является экзамен.

В соответствии с рабочей программой учебной дисциплины ОДП.02 Информатика и ИКТ (см. приложение 1) основной профессиональной образовательной программы по специальности среднего профессионального образования 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, учебная дисциплина «Информатика и ИКТ» относится к группе профильных дисциплин общеобразовательного цикла среднего (полного) общего образования. Дисциплина направлена на формирование у обучающихся следующих общих компетенций.

Дисциплина «Информатика и ИКТ» связана со следующими дисциплинами учебного плана: «Информационные технологии», «Математика», «История».

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен знать:**

- основные понятия автоматизированной обработки информации;
- общий состав и структуру персональных электронно-вычислительных машин;
- состав, функции и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;
- методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;
- базовые системные программные продукты и пакеты прикладных программ в области профессиональной деятельности;
- основные методы и приемы обеспечения информационной безопасности.

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- использовать технологии сбора, размещения, хранения, накопления, преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах;
- использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в т.ч. специального;
- применять компьютерные и телекоммуникационные средства.

Программа включает в себя следующие разделы:

Раздел 1. Информационная деятельность человека.

Раздел 2. Информация и информационные процессы.

Раздел 3. Средства ИКТ.

Раздел 4. Технология создания и преобразования информационных объектов.

Раздел 5. Телекоммуникационные технологии.

На освоение учебной программы отводится 141 час, из которых обязательная аудиторная учебная нагрузка составляет 95 часов, большую часть, а именно 74 часа отводится на практические занятия.

Согласно ФГОС СПО специальности 23.02.03 «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта» в результате изучения данных дисциплин учащиеся должны уметь: использовать изученные прикладные программные средства и знать: основные понятия автоматизированной обработки информации, знать общий состав и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее - ЭВМ) и вычислительных систем, базовые системы, программные продукты и пакеты прикладных программ.

Рабочая программа учебной дисциплины «Информатика и ИКТ» определяет формы и методы контроля и оценки результатов освоения дисциплины, но не уделяет внимание формам и методам интерактивного обучения. Таким образом, согласно п.7.1 ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, образовательная организация при разработке должна предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся [2].

2.2. Рекомендации по внедрению метода проектов

2.2.1. Обоснование исследования

В динамично меняющихся общественно-политических и социально-экономических условиях одной из приоритетных составляющих государственной образовательной политики является подготовка квалифицированных и конкурентоспособных специалистов для инновационной экономики, имеющих не только качественную профессиональную подготовку, но и способных самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. Данные положения закреплены в профессиональных стандартах.

Для этого выпускнику, как минимум, нужно уметь самостоятельно принимать решения, владеть способами решения проблем, способами достижения цели, уметь согласовывать свои действия с партнёрами, самостоятельно развиваться, быть креативным и конкурентно способным. Умение решать проблемные задачи является результатом активного учения, достижение цели обеспечивается деятельностью, а согласование действий обеспечивается диалогическим взаимодействием. Сегодня только творчески относящийся к своей работе человек может справиться со всем комплексом практических и теоретических задач, которые ставит перед ним быстро развивающиеся экономические преобразования и научно-технический процесс.

Данные положения легли в основу исследования. Креативность и самостоятельность достижения цели – являются проявлением творческих способностей.

Целью внедрения метода проектов является: выявление уровня сформированности творческих способностей у обучающихся.

2.2.2. Анализ педагогических условий

Обучающиеся группы № 13 специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта поступили в ГБПОУ «ЧПТ» в 2016 году. Обучение соответствует уровню среднего профессионального образования на базе основного общего образования.

Группа состоит из 24 человек, из них 3 девушки. Три человека 1999 года рождения, остальные 2000 года. Девять человек иногородние.

Группа лидеров состоит из 5 человек: Павел Б., Наталья К., Анастасия П., Михаил К., Андрей Ш.. Павел Б. входит в состав студенческого самоуправления ОО.

Группа условно разделена на 4 подгруппы, возглавляемые выше указанными лидерами. Подгруппы сформированы в основном по месту проживания (району города, иногородние, обучение в определенной школе, классе).

Интерес к обучению специальности сформирован на среднем уровне.

Из 24 человек 12 получают стипендию, т.е. сдали предметы промежуточной аттестации на «4» и «5». Отстающих по результатам семестра нет.

Традиционно именно обучающиеся этой группы являются инициаторами внеурочных мероприятий, таких, например, как организация волонтерского движения – уход за пожилыми людьми. Юноши и девушки участвуют в предметных олимпиадах, в конкурсах по владению компьютером.

Обучающиеся группы с интересом относятся к урокам физкультуры, спортивным соревнованиям. Они вместе с куратором ведут активный образ жизни: занимаются в спорткомплексе, ездят в боулинг, плавательный бассейн.

Подросткам нравится учиться и получать знания за полный курс общеобразовательной школы и выбранной специальности.

Анализ сформированности творческих способностей учащихся группы

Мы провели диагностику по методике «Диагностика творческих способностей» Е.Торренса (адаптированной А.Н.Ворониным, 1994) (см. приложение 2).

Цель проведения диагностики: выявить уровень сформированности творческих способностей у учащихся исследуемой группы. Результаты диагностики по данной методике представлены на рисунке 1.

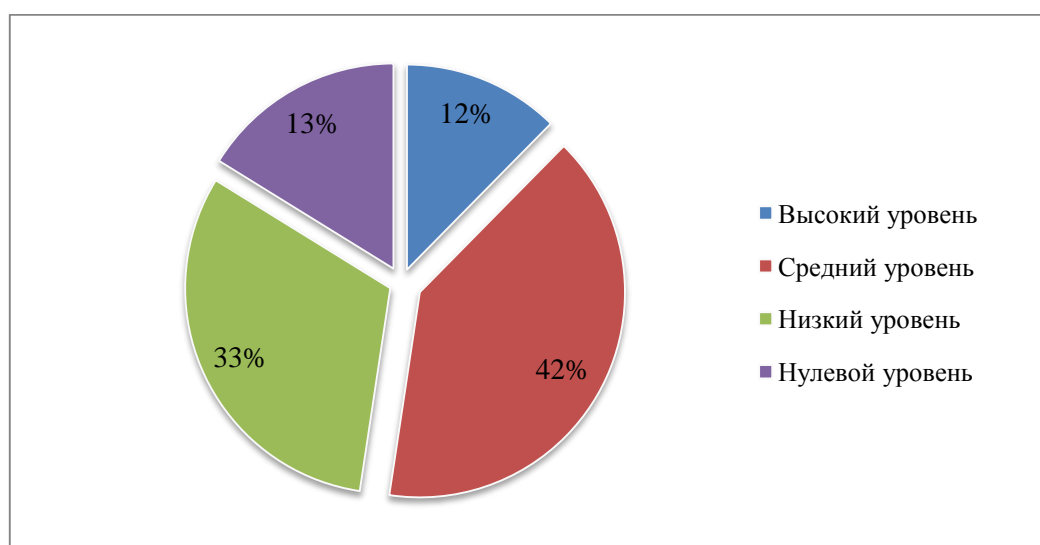


Рис.1- Результаты анализа проведенной диагностики по методике «Диагностика творческих способностей» Е.Торренса

Итак, по диагностике творческих способностей было выявлено, что из 100% студентов группы:

- высокий уровень сформированности творческих способностей был выявлен у 12% учеников (3 человека);
- у 42% учеников был определен средний уровень сформированности творческих способностей (10 человек);
- у 33% учеников низкие показатели сформированности творческих способностей (8 человек);

- нулевой уровень сформированности творческих способностей был выявлен у 13% учеников (4 человека).

Представим данные результаты в виде таблицы (см. таблицу 2).

Таблица 2- Результат диагностики до внедрения проекта

Количество учащихся	Высокий	Средний	Низкий	Нулевой
3 человека	Василий К., Виталий С., Александр Т.			
10 человек		Данил А., Николай Б., Артем В., Никита Е., Наталья К., Артем К., Александр П., Кристина С., Алексей С., Константин Х.		
8 человек			Павел Б., Валерий Д., Артем Н., Каролина П., Анатолий П., Павел П., Роман С., Никита Ш.	
4 человека				Михаил Т., Владимир Ф., Максим Ч., Андрей Ш.
100 %	12%	42%	33%	13%

Итак, всего три студента имеют высокий уровень развития творческих способностей (Василий К., Виталия С., Александр Т.) Учащиеся наиболее активны при работе, предлагают новые пути решения различных заданий. Данные ребята быстро и качественно выполняют задания, умеют работать с компьютером на высоком уровне, на уроках ярко выражена творческая активность при самостоятельной работе. Главное качество Виталия С. – это целеустремленность и уверенность в своих силах, Василий К.и Александр

Т. довольно уверенно работают за компьютером, владеют знаниями о дополнительных возможностях компьютера, программирования.

У большинства учащихся уровень способностей средний или низкий. Средний уровень был выявлен у учащихся Данила А., Николая Б., Артем В., Никита Е., эти ребята уже обладают основными навыками работы за компьютером, им интересно выполнять какие-либо задания, демонстрирую всем: они что-то умеют. Проблемы, которые учитель ставит перед ними, они решают, находят самостоятельно новые пути их решения, но без особого интереса. У ученицы Натальи К. также выявлен средний уровень сформированности творческих способностей, главная ее проблема – это то, что она не может самостоятельно найти нестандартное решение проблемы.

Также у группы ребят (Артем К., Александр П., Кристина С., Алексей С., Константин Х.) есть проблемы в том, что для них не просто находить нужную, в большом потоке, информацию.

У восьми человек был выявлен низкий уровень сформированности творческих способностей (Павел Б., Валерия Д., Артем Н., Каролина П., Анатолий П., Павел П., Роман С., Никита Ш.) У этих ребят проблема проявляется в том, что они не могут четко поставить цель, проблему, и в самостоятельном решении этих задач.

При проведении диагностики также были выявлены учащиеся, у которых нулевой уровень сформированности творческих способностей (Михаил Т., Владимир Ф., Максим Ч., Андрей Ш.). У этих учащихся отсутствует интерес к любой работе, отказываются работать в группах и брать индивидуальные задания, отмалчиваются на уроках при общественном обсуждении проблемы.

По результатам диагностики, мы видим, что достаточно большое количество студентов группы имеют низкий уровень творческих способностей.

Это приводит к пониманию необходимости применения интерактивных методов обучения на уроках информатики для повышения уровня творческих способностей учащихся.

В ходе беседы с куратором группы было определено, что студентам не хватает творчества на занятиях, не достаточно времени для большого количества творческих заданий. При большой нагрузке педагогов, интерактивные методы используются не в полной мере.

Это позволяет сделать вывод, о необходимости развития творческих способностей на уроках информатики с помощью применения интерактивных методов обучения.

Для исследования мы выделили такой метод интерактивного обучения как метод проектов. Нами был разработан проект «Магистр мультимедиа» и реализован на уроках информатики в рамках Темы 4.4 «Представление о программных средах компьютерной графики и черчения, мультимедийных средах» Раздела 4. «Технология создания и преобразования информационных объектов» в количестве 8 занятий, из них 6 часов практических занятий и 2 часа самостоятельной работы (см. приложение 1).

Целью проекта является: развитие творческих способностей обучающихся при реализации метода проектов на уроках информатики, оценка результатов учащихся.

Основные этапы разработки и внедрения проекта представлены в приложении 4.

2.3. Анализ реализации проекта «Магистр мультимедиа»

На подготовительном этапе мы выбрали диагностический инструментарий для определения развития творческих способностей учащихся. При выборе методик мы руководствовались следующими принципами: простота проведения диагностики и несложность обработки данных диагностики.

На первом подготовительном этапе анализировала ситуацию деятельности группы, проведена диагностика и анкетирование, чтоб выявить уровни творческих способностей учащихся.

Кроме этого было проведено наблюдение за учащимися при реализации проекта по информатике. Для наблюдения была выбрана одна группа (Павел Б., Валерия Д., Артем Н., Каролина П., Анатолий П., Павел П., Роман С., Никита Ш.), так как именно в ней большинство учащихся имеют низкий уровень сформированности творческих способностей.

После были обозначены проблемные вопросы, учащиеся поделились самостоятельно на три группы, которые сформировывались по принципу личного взаимодействия. В группах были определены руководители. Ими стали Данил А., Анатолий П., Александр П. Работа в группах была начата с постановки проблемы:

- Как создать «умную» презентацию? (Данил А., Артем В. Никита Е., Виталий С., Алексе С., Михаил Т., Василий К., Владимир Ф.)
- Как создать графический коллаж? (Павел Б., Артем К., Артем Н., Анастасия П., Павел П., Алексей С., Каролина П., Никита Ш.)
- Как смонтировать видеоролик? (Николай Б., Наталья К., Александр П., Роман С., Александр Т., Константин Т., Андрей Ш.)

Учащиеся, которые стали руководителями групп выбраны потому, что они обосновали идеальные ситуации по данным проблемам. Например, Анатолий П., активней всех отвечал на вопросы проекта, эта тема ему была близка и очень интересна, он сформулировал цели проекта, и с группой

составил план его реализации. У участницы второй группы, за которой ведется наблюдение, Каролины П. низкий уровень сформированности творческих способностей (по диагностике Торренса), ученица смогла только подтвердить понимание цели проекта, но сформулировать задачи, соответствующие цели проекта самостоятельно не смогла, только при помощи учителя.

Перед учащимися была поставлена цель и для ее реализации выдвинуты задачи. В конце недели провела предварительный инструктаж учащимся. Было рассказано о проекте, и о путях его реализации.

А также на этапе планирования оценивалось описание планируемого результата. Трое учеников смогли не только описать продукт, который предполагают получить, но и указали, каким образом они планируют его использовать – Александр П., Роман С., Александр Т. (участники 3 группы).

Далее учащиеся работали самостоятельно, несмотря на то, что низкий уровень сформированности творческих способностей присутствовал у четырех человек (Михаил Т., Владимир Ф., Максим Ч., Андрей Ш.), ребята, неожиданно для учителя, активно работали в группах, предлагали свои идеи и подходили к учителю за помощью. Результат был на лицо, у этой группы учащихся блестели глаза, при выполнении задания, которые распределял руководитель группы. А также, и сами руководители групп подходили за консультацией к учителю. Дополнительную информацию по содержанию проектов ученики могли получить на уроках. Им была предоставлена возможность практической работы с Интернет-ресурсами без каких-либо ограничений. Информацию нашли очень быстро и много, после этого следовала оценка и отбор информации.

В группе, за которой идет наблюдение, учащиеся распределили обязанности по интересам. Руководителем группы стал Анатолий П.. Каролину П., Никиту Ш. руководитель группы сделал ответственным по сбору информации по теме. Для оформления презентации выбрали трех человек (Павел Б., Артем К., Артем Н.), так как эти учащиеся отлично умеют работать

с компьютерными программами. За подготовку защиты своего проекта были выбраны Анатолий П., Павел П., Алексей С. Эти учащиеся хорошо умеют делать выводы, интегрировать и синтезировать информацию.

И в других двух группах, где были ребята, у которых был низкий уровень сформированности творческих способностей, повышается самооценка, уверенность в себе и порождает чувство удовлетворенности от достигнутых успехов, так как это деятельность, носящая творческий характер, связана с обретением новых знаний и возможностей.

В конце работы над проектом учащиеся оформляют свои результаты в соответствии с критериями: критерии оценки мультимедийной презентации, критерии оценки публикации.

Аналитический этап был последним. Это уже была последняя неделя. Учитель предложил учащимся продемонстрировать свои проекты и защитить их.

Группа Анатолия П. представила презентацию "Как создать коллаж?". Никита Ш. и Алексей С. рассказали, что такое коллаж, как создать его с помощью компьютера, какие программы лучше всего использовать для его создания. Презентация группы отвечает требованиям представления материала: правильно подобрано оформление текста и графики, информация представлена логически, ученики соблюдают нормы публичной речи, речь логичная, выразительная. Далее группа представила свою работу, выполненную в программе MS Word или MS PowerPoint. Далее каждый ученик подробно описал свой вклад в проект.

У первой группы был проект на тему «Как создать «умную» презентацию». Участники группы Кристина С., Михаил Т. защищали проект группы, они рассказывали о том, как правильно подобрать материал для презентации так, чтобы ее содержимое было доступно для всех, как правильно подбирать фон, анимацию, для того, чтобы она была читаема. Эта тема так заинтересовала участников проекта, что Владимир Ф., не в рамках проекта,

создал свой электронный учебник по использованию программы Microsoft Office PowerPoint.

Третья группа также защищала свой проект, Николай Б., Наталья К. высказали свое отношение по вопросу «Как создать видеоролик?» По мнению группы видеоролик очень просто и интересно можно создать в программе Windows Movie Maker. Ученики эмоционально представили свой материал, было понятно, что им была интересна эта работа, которая оказалась плодотворной.

Подводя итоги проекта, учащиеся делали выводы о том, что им понравился такой вид работы, в котором у каждого есть свое дело, что каждый может себя проявить. На этапе рефлексии учащиеся оценивали свое умение работать в коллективе, указывали свои успешные моменты и проблемы, возникшие в ходе работы над проектом. Учащиеся в целом остались довольны от своей работы.

Нам кажется, что проект достиг поставленной цели. Обучающиеся были активны на занятиях - это говорит о заинтересованности ребят в данном мероприятии. Равнодушных и незаинтересованных учеников не было.

Для защиты выдала критерии оценивания по проекту. Далее учащиеся дают оценку по каждой работе и высказывают самооценку. В конечном результате был подведен итог о проведенной работе и выставлены отметки за проекты.

После проведения проекта по информатике для студентов группы по теме «Магистр Мультимедиа» была проведена итоговая диагностика развития творческих способностей.

Анализ результатов диагностических методик по выявлению развития творческих способностей у учащихся после реализации проекта по информатики наглядно представлен на рисунке 2.

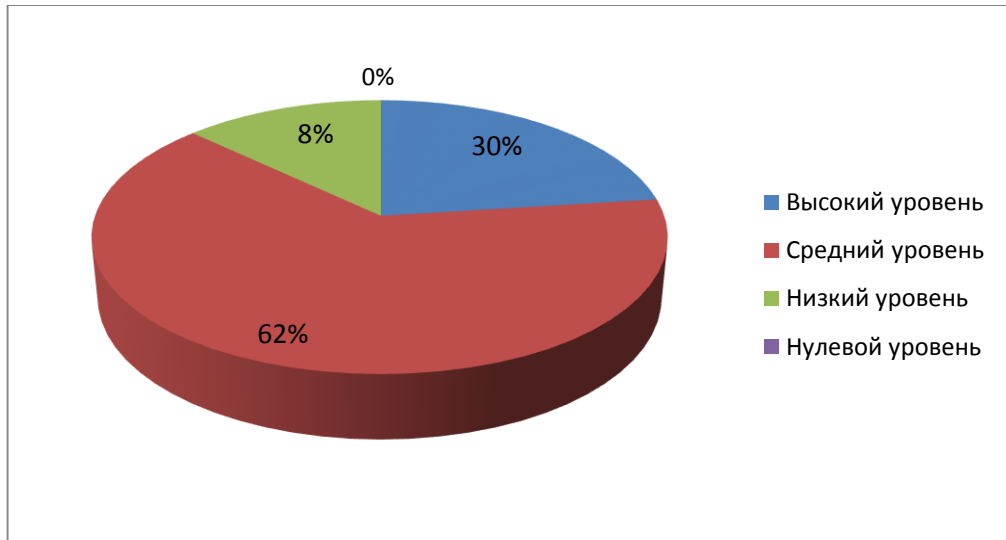


Рис.2 - Результаты анализа проведенной диагностики по методике «Диагностика творческих способностей» Е.Торренса после внедрения проекта

По диагностике творческих способностей было выявлено, что из 100% студентов группы:

- высокий уровень сформированности творческих способностей был выявлен у 30% учеников (8 человек);
- у 62% учеников был определен средний уровень сформированности творческих способностей (15 человек);
- у 8% учеников низкие показатели сформированности творческих способностей (2 человека);
- ни у кого из учащихся не был выявлен низкий уровень сформированности творческих способностей.

Представим данные результаты в виде таблицы.

Таблица 4- Результат диагностики после проведения проекта

Количество учащихся	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Нулевой уровень
8 человек	Василий К., Виталия С., Александр Т. Данил А., Артем В., Наталья К., Василий К., Алексей С.			

15 человек		Николай Б., Павел Б., Никита Е., Артем К., Александр П., Кристина С., Валерия Д., Артем Н., Каролина П., Анатолий П., Павел П., Роман С., Владимир Ф., Максим Ч., Никита Ш.		
2 человека			Константин Х. Андрей Ш.	
100 %	30%	62%	8%	0%

Итак, уровень развития творческих способностей учащихся после реализации проекта значительно увеличился и сейчас у большинства студентов уровень развития способностей средний или высокий, нулевой уровень отсутствует.

Мы сравнили результаты диагностик до внедрения проекта и после между собой. Результаты сравнения методик, показаны в таблице 5.

Таблица 5- Сравнительный анализ методик

Результат диагностики	Уровень сформированности творческих способностей, %			
	Высокий	Средний	Низкий	Нулевой
До внедрения проекта	12	42	33	13
После внедрения проекта	30	62	8	-

Данные таблицы нам говорят, что уровень сформированности творческих способностей значительно увеличился.

Теперь высокий уровень творческих способностей выявлен у восьми человек. Данила А. в ходе работы над проектом начал активно предлагать не

только использовать усвоенные знания, но и оригинальность решений, их своеобразие. У группы учащихся (Алексей С., Артем В., Наталья К., Василий К.) проявляются способности необычно оформлять и представлять материал, Василий К. отметил, что «Лучше один раз увидеть, что семь раз услышать».

Также отмечаются учащиеся, у которых выявлен средний уровень сформированности творческих способностей. У Павла Б., Валерии Д., Артема Н., Каролины П., Анатолия П. до реализации проекта были низкие показатели сформированности творческих способностей, после проекта было выявлено, что ребята уже на среднем уровне. Учащиеся избирательно работают с информацией, уровень работы с компьютером стал выше, Анатолий П. отметил, что «Оказывается, у компьютера есть еще очень много возможностей, о которых они не знали». Но проблема остается в том, что некоторые ребята не могут избавиться от склонности к шаблону, есть трудность в переключении от одних действий к другим.

Значительно уменьшилось количество человек на низком уровне, на первом этапе было восемь человек, после реализации осталось два человека. Учащиеся Константин Х. Андрей Ш. сначала активно работали в группе, отвечали за оформление презентаций, при этом наглядное сопровождение (презентация) не соответствует требованиям оформления: шрифт, цвет текста, не содержит графических объектов, минимум информации. На итоговом этапе они оказались от его защиты, в обсуждениях не принимали участия. Таким учащимся рекомендуется работать над анализом, самоанализом и представлением информации.

Главное достижение этого проекта заключается в том, что после реализации проекта нулевой уровень отсутствует. Это говорит о том, что цель проекта была достигнута.

Сравнивая результаты диагностики до и после реализации проекта, мы видим, что в группе наблюдается тенденция к повышению уровня развития творческих способностей у учащихся.

Таким образом, результаты диагностик доказывают, что использование метода проекта на уроках информатики способствуют повышению уровня развития творческих способностей.

Выводы по Главе II

В данной главе дана общая характеристика ГБПОУ «ЧПТ». В настоящее время это многопрофильное профессиональное образовательное учреждение. Здесь получают образование по программам начального профессионального образования и программам среднего профессионального образования. Для анализа учебного и методического обеспечения по курсу «Информатика» нами выбрана специальность 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта. Данная специальность реализует программу среднего профессионального образования.

Согласно учебному плану специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, студенты изучают дисциплину ОДП.02 «Информатика и ИКТ» на I курсе в объеме 95 академических часов и дисциплину ЕН.02 «Информатика» на II курсе в объеме 64 академических часов.

Рабочая программа учебной дисциплины «Информатика и ИКТ» определяет формы и методы контроля и оценки результатов освоения дисциплины, но не уделяет внимание формам и методам интерактивного обучения. Таким образом, согласно п.7.1 ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, образовательная организация при разработке должна предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых

дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

В динамично меняющихся общественно-политических и социально-экономических условиях одной из приоритетных составляющих государственной образовательной политики является подготовка квалифицированных и конкурентоспособных специалистов. Для этого выпускнику, как минимум, нужно уметь самостоятельно принимать решения, владеть способами решения проблем, способами достижения цели, уметь согласовывать свои действия с партнёрами, самостоятельно развиваться, быть креативным и конкурентно способным. Сегодня только творчески относящийся к своей работе человек может справиться со всем комплексом практических и теоретических задач. Данные положения легли в основу исследования. Креативность и самостоятельность достижения цели – являются проявлением творческих способностей.

Целью внедрения метода проектов является: выявление уровня сформированности творческих способностей у обучающихся.

Для выявления уровня сформированности творческих способностей нами выбрана группа № 13 специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта. Группа состоит из 24 человек. Традиционно именно обучающиеся этой группы являются инициаторами внеурочных мероприятий. Мы провели диагностику по методике «Диагностика творческих способностей» Е.Торренса (адаптированной А.Н.Ворониным, 1994). По результатам диагностики, мы видим, что достаточно большое количество студентов группы имеют низкий уровень творческих способностей. Это позволяет сделать вывод, о необходимости развития творческих способностей на уроках информатики с помощью применения интерактивных методов обучения.

Для исследования мы выделили такой метод интерактивного обучения как метод проектов. Нами был разработан проект «Магистр мультимедиа» и

реализован на уроках информатики. После проведения проекта по информатике для студентов группы по теме «Магистр Мультимедиа» была проведена итоговая диагностика развития творческих способностей. Уровень развития творческих способностей учащихся после реализации проекта значительно увеличился. У большинства студентов уровень развития способностей средний или высокий, нулевой уровень отсутствует. Это говорит о том, что цель проекта была достигнута, а результаты диагностик доказывают, что использование метода проекта на уроках информатики способствуют повышению уровня развития творческих способностей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Согласно Закону «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012г. среднее профессиональное образование направлено на решение задач интеллектуального, культурного и профессионального развития человека и имеет целью подготовку квалифицированных рабочих или служащих и специалистов среднего звена по всем основным направлениям общественно полезной деятельности в соответствии с потребностями общества и государства, а также удовлетворение потребностей личности в углублении и расширении образования. Как следствие, призвано обеспечивать условия успешной социализации обучающихся в процессе обучения, реализацию своих способностей, возможностей и интересов. Это предполагает в организации и управлении образовательным процессом изменения, обеспечивающие развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся.

Сегодня завоевывают все большее признание и используются при преподавании различных учебных предметов интерактивные формы и методы обучения. Мы определили сущность и значение интерактивных методов, раскрыли целесообразность использования интерактивных методов обучения в профессиональной образовательной организации. Так же представили общие принципы и алгоритмы построения интерактивного занятия в курсе информатики.

Проанализировали учебный план и ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, и рабочую программу дисциплины «Информатика и ИКТ». Рабочая программа учебной дисциплины «Информатика и ИКТ» определяет формы и методы контроля и оценки результатов освоения дисциплины, но не уделяет внимание формам и методам интерактивного обучения. Таким образом, согласно п.7.1 ФГОС СПО по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, образовательная организация при разработке

должна предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Одним из наиболее успешных и востребованных методов интерактивного обучения является метод проектов, который можно увязать с классно-урочной системой обучения без больших организационных преобразований.

Метод проектов является исследовательским методом, способным сформировать у обучающегося опыт творческой деятельности. Работа над проектом вырабатывает устойчивые интересы, постоянную потребность в творческих поисках, ибо вне деятельности интересы и потребности не возникают.

Метод проектов в преподавании информатики исключительно уместен. Совмещение традиционного и личностно-ориентированного типов обучения наиболее полно соответствует современной концепции преподавания информатики, как фундаментальной науки и признания ее высокого развивающего потенциала. Использование различных форм и приемов работы с персональным компьютером позволяет обучающемуся активно включаться в творческий процесс, развивать воображение и фантазию, помогает увидеть новое решение в той или иной технике, обогащать первоначальный замысел, и результат его творческой деятельности приобретает большую выразительность.

Для анализа эффективности применения интерактивных методов обучения в образовательном процессе нами был спроектирован и реализован проект «Магистр мультимедиа». Основой эффективности реализации проекта были выбраны творческие способности обучающихся.

До и после реализации проекта мы провели диагностику по методике «Диагностика творческих способностей» Е.Торренса (адаптированной А.Н.Ворониным, 1994). Выбор данной методики обусловлен тем, что в основе проектного обучения лежат исследовательская и творческая деятельность. Уровень развития творческих способностей учащихся после реализации проекта значительно увеличился. У большинства студентов уровень развития способностей средний или высокий, нулевой уровень отсутствует. Это говорит о том, что цель проекта была достигнута, а результаты диагностик доказывают, что использование метода проекта на уроках информатики способствуют повышению уровня развития творческих способностей.

Анализ реализации проекта позволил нам сделать следующие выводы: активное использование метода проектов на уроках информатики способствует формированию творческих способностей учащихся, метод проектов дает возможность освоения новых способов деятельности на интегрированном содержании

Делая общий вывод, можно говорить о том, что результат применения одного из методов интерактивного обучения способствовал развитию обучающихся. Интерактивные методы соответствуют требованиям современного образования и направлены на развитие обучающихся.

Таким образом, выдвинутая нами гипотеза подтверждена, цель работы достигнута, поставленные задачи решены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 01.02.17).
2. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт среднего профессионального образования по специальности 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_14/m383.html (Дата обращения 06.02.17).
3. Профессиональный Стандарт «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_186851/ (Дата обращения 17.02.17).
4. Антони, М.А. Интерактивные методы обучения как потенциал личностного развития студентов [Текст] /М.А. Антони //Психология обучения. - 2010. - N12. - С.53 - 63.
5. Бершадский, М.Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии [Текст] /М.Е. Бершадский, В.В. Гузеев. - М.: Педагогический поиск, 2003. - 256 с.
6. Бобровская, Л.Н. Методические особенности использования интерактивных средств обучения для решения дидактических задач учителя на уроках информатики [Текст] /Л.Н. Бобровская //Информатика и образование. – 2013. - № 2. – С.76.
7. Вислобоков, Н.Ю. Технологии организации интерактивного процесса обучения [Текст] /Н.Ю. Вислобоков // Информатика и образование. - 2011. - N6. - С.111 - 114.

8. Воронин, А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике [Текст] /А.С. Воронин. – Екатеринбург: Изд-во ЕГПУ, 2006. – 98 с.
9. Воронкова, О.Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы [Текст] /О.Б. Воронкова . – Ростов н/Д.: Феникс, 2010. - 315 с.
10. Гейхман, Л.К. Обучение общению во взаимодействии: интерактивный подход [Текст] /Л.К. Гейхман //Образование и наука. - 2002. №3. - С.134 - 139.
11. Герасимова, Н.И. Деловая игра как интерактивный метод обучения речевой деятельности [Текст] /Н.И. Герасимова //Среднее профессиональное образование. - 2011. - N1. - С.24 - 25.
12. Голубкова, А.А. Использование активных методов обучения в учебном процессе [Текст]: учебно-метод. пособие /А.А. Голубкова. - СПб.: Питер, 1998. - 42 с.
13. Гребенюков, В.И. Активные и интерактивные методы обучения [Текст]: учеб. пособие /В.И. Гребенюков; под ред. В.И. Гребенюкова. — Нижневартовск: Изд-во НГУ, 2014. — 155 с.
14. Двудличанская, Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Текст] /Н.Н. Двудличанская //Наука и образование: электронное научно-техническое издание. - 2011. - №4.
15. Джуринский, А.Н. Развитие образования в современном мире [Текст]: учеб. пособие /А.Н. Джуринский. – М.: Дрофа, 2008. – 210 с.
16. Дичкивская, И.М. Инновационные педагогические технологии [Текст] /И.М. Дичкивская. - К.: Академвидав, 2004. – 98 с.
17. Дьякова, Т.М. Активные и интерактивные формы и методы обучения в формировании конкурентоспособного специалиста [Текст] /Т.М. Дьякова //Методист. – 2011. - №8. – С.50.

18. Дьяченко, В.К. Сотрудничество в обучении: О коллективном способе учебной работы [Текст] /В.К. Дьяченко. - М.: Просвещение, 1991. – 310 с.
19. Ефимова, Е.А. Интерактивное обучение как средство подготовки профессионально мобильного специалиста [Текст] /Е.А. Ефимова //Среднее профессиональное образование. - 2011. - N10. - С.23 - 24.
20. Ефимова, Е.А. Интерактивное обучение как средство подготовки профессионально мобильного специалиста [Текст] /Е.А. Ефимова //Среднее профессиональное образование. - 2011. - N10. - С.23 - 24.
21. Калинина, И.В. Использование интерактивных технологий в профилактике аддиктивного поведения детей и подростков [Текст] /И.В. Калинина //Справочник педагога-психолога (Школа). – 2014. - №4. – С.49.
22. Караяны, А.Г. Активные методы социально-психологического обучения [Текст] /А.Г. Караяны. - М.: Б.И., 2003. – 98 с.
23. Кароза, И. Классное ориентирование. Интерактивная игра в школе и вне школы [Текст] /И. Кароза // Школьный психолог. – 2012. - №3. – С.32.
24. Кашлевой, С.С. Интерактивные методы обучения [Текст]: учебно-метод. пособие /С.С. Кашлевой. - Мн.: ТетраСистем, 2011. - 224 с.
25. Коджаспирова, Г.М. Педагогика [Текст] /Г.М. Коджаспирова. – М.: Владос, 2004. – 352 с.
26. Козина, Е.Н. Интерактивные формы организации учебного процесса [Текст] /Е.Н. Козина //Справочник заместителя директора школы. – 2010. - №5. – С.27.
27. Кулакова, Е.А. Развитие творческих способностей учащихся в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности [Текст]: сб. ст. /Е.А. Кулакова; под общ. ред. к.п.н. А.С. Обухова //Исследовательская деятельность учащихся в современном образовательном пространстве. - М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 128 с.

28. Курышева, И.В. Интерактивные методы обучения как фактор самореализации старшеклассников в учебной деятельности при изучении естественнонаучных дисциплин [Текст]: дисс... на соиск. уч. ст. к.п.н. /И.В. Курышева. – Н. Новгород: Б.И., 2010. – 210 с.

29. Курышева, И.В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности учащихся [Текст] /И.В. Курышева //Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. - 2009. - №112. – С.23.

30. Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения [Текст] /Ю.Н. Лапыгин. - Люберцы: Юрайт-Издат, 2016. - 248 с.

31. Леонова, Н.С. Интерактивные технологии обучения как средство реализации творческих способностей учащихся [Текст] /Н.С. Леонова //Педагогическая мастерская (Основа). – 2013. - №6. – С.9.

32. Матяш, Н.В. Методы активного социально-психологического обучения: тренинги, дискуссии, игры [Текст]: учеб. пособие для студ. вузов /Н.В. Матяш. — 2-е изд., стереотип. — М.: Академия, 2010. — 96 с.

33. Мицкевич, Н.И. Методы активного обучения взрослых [Текст]: учебно-метод. пособие /Н.И. Мицкевич. - Мн.: Изд-во РИВШ, 2012. - 72 с.

34. Могилев, Л.В. Информатика [Текст]: учеб. пособие для студ. пед. вузов /Л.В. Могилев, Н.И. Пак, Е.К. Хеннер. - М.: Академия, 2000. - 260 с.

35. Наволокова, Н.Г. Характеристика педагогических технологий. Технологии интерактивного обучения [Текст] /Н.Г. Наволокова //Педагогическая мастерская (Основа). - 2014. - №6. – С.33.

36. Никулин, С.К. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения (системный подход) [Текст] /С.К. Никулин, Г.А. Полтавец. - М.: Изд-во МАИ, 2014. - 680 с.

37. Новик, М.М. Современные технологии в образовании [Текст] /М.М. Новик //Новые знания. - 2010. - №2. - С.3.

38. Новикова, Т.А. Проектные технологии на уроках и во внеурочной деятельности [Текст] /Т.А. Новикова //Народное образование. - 2000. - №7. - С.151 – 157.
39. Новикова, Т.Г. Проектирование в инновационной деятельности. Метод проектов [Текст] /Т.Г. Новикова //Предпринимательство и занятость юных. – 2000. - № 8-9. – С.22 – 29.
40. Остапенко, А.А. Моделирование многомерной педагогической реальности: теория и технологии [Текст] /А.А. Остапенко. - М.: Народное образование; НИИ школьных технологий, 2005. - 384 с.
41. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения [Текст]: учеб. пособие /Т.С. Панина, Л.М. Вавилова. - 4-е изд., стереотип. — М.: Академия, 2008. — 176 с.
42. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. пособие /А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2009. – 192 с.
43. Пахомова, Н.Ю. Учебный проект: его возможности [Текст] /Н.Ю. Пахомова //Учитель. – 2000. - №4. - С.20 - 30.
44. Пахомова, Н.Ю. Учебный проект: методология поиска [Текст] /Н.Ю. Пахомова //Учитель. – 2000. - №1. – С.25 – 35.
45. Подласый, И.П. Педагогика [Текст] /И.П. Подласый. - М.: ВЛАДОС, 1999. - 576 с.
46. Полат, Е.С. Метод проектов на уроках информатики [Текст] /Е.С. Полат //Информатика в школе. - 2000. - №№2, 3. – С.18 – 25.
47. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] /Е.С. Полат, М.В. Моисеева, А.Е. Петров, М.Ю. Бухаркина. – М.: Академия, 2005. – 272 с.
48. Пометун, А.И. Современный урок. Интерактивные технологии обучения [Текст]: научно-метод. пособие /А. И. Пометун, Л. В. Пироженко; под ред. А.И. Пометун. - М.: Изд-во А.С.К., 2009. - 192 с.

49. Прыгнешь, А.В. Интерактивные методы обучения в практике работы начальной школы [Текст] /А.В. Прыгнешь, А.А. Сошенко. - Харьков: Основа, 2005. – 210 с.
50. Раппопорт, А.Г. Границы проектирования [Текст] /А.Г. Раппопорт //Вопросы методологии. - 1991. - №1. – С.98.
51. Ревенко, В.В. К вопросу о сущности и классификации интерактивных технологий [Текст]: сб. науч. тр. /В. Ревенко; гл. ред. проф. В.К. Свекла //Педагогика высшего и среднего образования. - Кривой Рог: Изд-во КГПУ, 2009. - Вып. 21. - С.228 - 234.
52. Ступина, С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе [Текст]: учебно-метод. пособие / С.Б. Ступина. – Саратов: Наука, 2009. – 52 с.
53. Угринович, Н.Д. Преподавание курса Информатика и ИКТ в основной и старшей школе [Текст]: метод. пособие /Н.Д. Угринович. - М.: БИНОМ. Лаб. знаний, 2008. - 139 с.
54. Угринович, Н.Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения [Текст] /Н.Д. Угринович. - М.: Школьная пресса, 2001. - 48 с.
55. Учебные проекты с использованием Microsoft Office [Текст]: метод. пособие для учителя. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 210 с.
56. Холодкова, Н.Ю. Положение о методах интерактивного обучения студентов по ФГОС 3 в ГОУ СПО ТО «ТКПТС» [Текст] /Н.Ю. Холодкова, А.Я. Афиногенов. – Тула: Изд-во ТКПТС, 2013. – 280 с.
57. Чепыжова, Н.Р. Использование информационно-коммуникационных технологий для повышения качества обучения [Текст] /Н.Р. Чепыжова //Среднее профессиональное образование. - 2010. - №6. - С.13 - 15.

58. Чепыжова, Н.Р. Использование информационно-коммуникационных технологий для повышения качества обучения [Текст] /Н.Р. Чепыжова //Среднее профессиональное образование. - 2010. - №6. - С.13 - 15.

59. Шамшина, Л.М. Метод проекта как технология интерактивного обучения студентов по направлению «Дизайн костюма» [Текст]: материалы V Междунар. научно-практ. конф. (Чебоксары, 27 март 2016 г.). В 2 т. Т. 1 /Л.М. Шамшина; редкол. О.Н. Широков и др. //Инновационные технологии в науке и образовании. — Чебоксары: Интерактив плюс, 2016. — № 1(5). — С. 290 – 293.

60. Шевчук, П.И. Интерактивные методы обучения [Текст]: учеб. пособие /П.И. Шевчук; под ред. П. Шевчука и П. Фендриха. - Щецин: Изд-во WSAP, 2005. - 170 с.

61. Яремчук, С.В. Подходы к пониманию саморазвития в гуманитарных науках [Текст]: сб. материалов межд. научно-практ. конф., Биробиджан, 12-14 апреля 2011 г. Ч.1. /С.В. Яремчук; под ред. И.А. Емельяновой //Создание оптимальных условий психолого-педагогического сопровождения развития детей в образовательных учреждениях. – Биробиджан: Б.И., 2011. – С.149 - 153.

**Выписка из рабочей программы учебной дисциплины
ОДП.02 Информатика и ИКТ**

**Паспорт рабочей программы
учебной дисциплины Информатика и ИКТ**

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины Информатика и ИКТ является частью основной профессиональной образовательной программы образовательной организации СПО в соответствии с ФГОС по специальностям 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта, 15.02.08 Технология машиностроения, 22.02.05 Обработка металлов давлением.

1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Информатика и ИКТ» относится к группе профильных дисциплин общеобразовательного цикла среднего (полного) общего образования. Дисциплина направлена на формирование у обучающихся следующих общих компетенций (далее - ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Владеть информационной культурой, анализировать и оценивать информацию с использованием информационно-коммуникационных технологий.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 10. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины

Дисциплина «Информатика и ИКТ» связана со следующими дисциплинами учебного плана: «Информационные технологии», «Математика», «История»

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен знать*:

- основные понятия автоматизированной обработки информации;
- общий состав и структуру персональных электронно-вычислительных машин;
- состав, функции и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;
- методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;
- базовые системные программные продукты и пакеты прикладных

программ в области профессиональной деятельности;

- основные методы и приемы обеспечения информационной безопасности

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен уметь*:

- использовать технологии сбора, размещения, хранения, накопления, преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах;

- использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в т.ч. специального;

- применять компьютерные и телекоммуникационные средства.

-

1.4. Количество часов, отведенное на освоение программы учебной дисциплины максимальной учебной нагрузки 141 час,

в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка-95 часов;
- самостоятельная (внеаудиторная работа)– 46 часов.
- практических занятий - 74 часа.

Тематический план учебной дисциплины Информатика и ИКТ

Наименование раздела, наименование темы	Учебная нагрузка обучающихся (час)				
	Всего заняти й	Аудиторные занятия по формам обучения	Лекц ии	Практиче ские занятия	Самостоятел ьная работа по формам обучения
Введение	2	2	2		
Раздел 1. Информационная деятельность человека	14	10	2	8	4
Тема 1.1 Основные этапы развития информационного общества.	14	10	2	8	4
Раздел 2. Информация и информационные процессы	46	28	8	20	18
Тема 2.1. Подходы к понятию информации и измерению информации	8	4		4	4

Тема 2.2. Основные информационные процессы и их реализация с помощью компьютеров: обработка информации.	10	6	2	4	4
Тема 2.3. Компьютер, как исполнитель команд	6	4	2	2	2
Тема 2.4. Основные информационные процессы и их реализация с помощью компьютеров: хранение, поиск и передача информации.	16	10	2	8	6
Тема 2.5. Управление процессами.	6	4	2	2	2
Раздел 3. Средства ИКТ	18	12	4	8	6
Тема 3.1. Архитектура и программное обеспечение компьютеров.	8	6	2	4	2
Тема 3.2. Безопасность, гигиена, эргономика, ресурсосбережение.	10	6	2	4	4
Раздел 4 Технология создания и преобразования информационных объектов.	46	32	4	28	14
Тема 4.1. Возможности настольных издательских систем: создание, организация и основные способы преобразования (верстки) текста.	12	8	2	6	4
Тема 4.2. Возможности динамических (электронных) таблиц.	12	8	2	6	4
Тема 4.3. Представление об организации баз данных.	8	6		6	2
Тема 4.4. Представление о программных средах компьютерной графики и черчения, мультимедийных средах	14	10		10	4
Раздел 5 Телекоммуникационные технологии	14	10	0	10	4
Тема 5.1. Компьютерные сети как средство массовой коммуникации	8	6		6	2
Тема 5.2. Сетевые сервисы в Интернете.	6	4		4	2
Дифференцированный зачет	1	1	1		
Всего	141	95	21	74	46

Диагностика творческих способностей

(методика Е.Торренса, адаптирована А.Н.Вороным, 1994)

Условия проведения

Тест может проводиться в индивидуальном или групповом варианте. Для создания благоприятных условий тестирования руководителю необходимо минимизировать мотивацию достижения и сориентировать тестируемых на свободное проявление своих скрытых способностей. При этом лучше избегать открытого обсуждения предметной направленности методики, т.е. не нужно сообщать о том, что тестируются именно творческие способности (особенно творческое мышление). Тест можно представить как методику на “оригинальность”, возможность выразить себя в образном стиле и т.д. Время тестирования по возможности не ограничивают, ориентировочно отводя на каждую картинку по 1 - 2 мин. При этом необходимо подбадривать тестируемых, если они долго обдумывают или медлят.

Предлагаемый вариант теста представляет собой набор картинок с некоторым набором элементов (линий), используя которые, испытуемым необходимо дорисовать картинку до некоторого осмысленного изображения. В данном варианте теста используется 6 картинок, которые не дублируют по своим исходным элементам друг друга и дают наиболее надежные результаты.

В тесте используются следующие показатели креативности:

1. *Оригинальность* (Op), выявляющая степень непохожести созданного испытуемым изображения на изображения других испытуемых (статистическая редкость ответа). При этом следует помнить, что двух идентичных изображений не бывает, соответственно, говорить следует о статистической редкости типа (или класса) рисунков. В прилагаемом ниже атласе приведены различные типы рисунков и их условные названия, предложенные автором адаптации данного теста, отражающие общую существенную характеристику изображения. Следует учесть, что условные

названия рисунков, как правило, не совпадают с названиями рисунков, данными самими испытуемыми. Поскольку тест используется для диагностики невербальной креативности, названия картинок, предложенные испытуемыми, из последующего анализа исключаются и используются только в качестве вспомогательного средства для понимания сути рисунка.

2. *Уникальность* (Ун), определяемая как сумма выполненных заданий, не имеющих аналогов в выборке (атласе рисунков).

Инструкция к тесту

Перед вами бланк с недорисованными картинками. Вам необходимо дорисовать их, обязательно включая предложенные элементы в контекст и стараясь не выходить за ограничительные рамки рисунка. Дорисовывать можно что угодно и как угодно, бланк при этом можно вращать. После завершения рисунка необходимо дать ему название, которое следует подписать в строке под рисунком.

Обработка результатов тестирования

Для интерпретации результатов тестирования ниже представлен атлас типичных рисунков контрольной выборки менеджеров (23-35 лет). К каждой серии рисунков рассчитан индекс Ор по выборке. Для оценки результатов тестирования испытуемых, относящихся к контингенту менеджеров или схожему с ним, предлагается следующий алгоритм действий.

Необходимо сопоставить дорисованные картинки с имеющимися в атласе, обращая внимание при этом на использование сходных деталей и смысловых связей; при нахождении схожего типа присвоить данному рисунку оригинальность, указанную в атласе. Если в атласе нет такого типа рисунков, то оригинальность данной дорисованной картинки считается 1,00, т.е. она уникальна. Индекс оригинальности подсчитывается как среднее арифметическое оригинальностей всех картинок, индекс уникальности – как сумма всех уникальных картинок. Используя *процентильную* шкалу, построенную для этих двух индексов по результатам контрольной выборки,

можно определить показатель невербальной креативности данного человека как его место относительно данной выборки:

1	0%	20%	40%	60%	80%	100%
2	0,95	0,76	0,67	0,58	0,48	0,00
3	4	2	1	1	0	0

Примечание:

1 - процент людей, результаты которых превышают указанный уровень креативности;

2 - значение индекса оригинальности;

3 - значение индекса уникальности.

Пример интерпретации: пусть первый из анализируемых Вами рисунков схож с картинкой 1.5 атласа. Ее оригинальность - 0,74. Второй рисунок схож с картинкой 2.1. Ее оригинальность - 0,00. Третий рисунок ни на что не похож, но первоначально предлагаемые к дорисовке элементы в рисунок не включены. Такая ситуация интерпретируется как уход от задания и оригинальность данного рисунка оценивается 0. Четвертый рисунок отсутствует. Пятый рисунок признан уникальным (не имеет аналогов в атласе). Его оригинальность - 1,00. Шестой рисунок оказался схожим с картинкой 6.3 и его оригинальность 0,67. Таким образом, *индекс оригинальности* для данного протокола:

$$2,41 / 5 = 0,48$$

Индекс уникальности (количество уникальных картинок) данного протокола - **1**. Результаты рассмотренного выше протокола показывают, что испытуемый находится на границе между 60 и 80% людей, чьи результаты приведены в атласе. Это означает, что примерно у 70% испытуемых из данной выборки невербальная креативность выше, чем у него. При этом индекс уникальности, показывающий, насколько действительно новое может создать человек, в этом анализе является вторичным из-за недостаточной

дифференцирующей силы данного индекса, поэтому определяющим здесь служит суммарный индекс оригинальности.

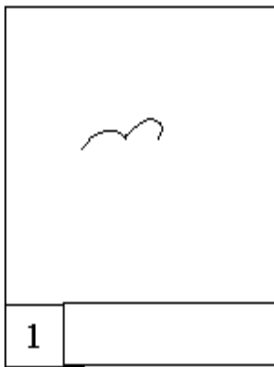
Стимульно-регистрационный бланк

Фамилия, инициалы _____

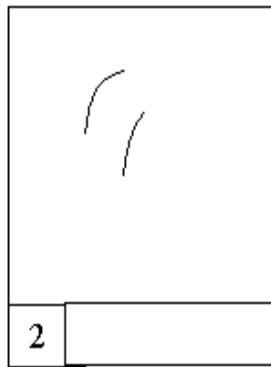
Возраст _____ Группа _____ Дата _____

- Дорисуйте картинки и дайте им названия!
- Дорисовывать можно что угодно и как угодно.
- Подписывать необходимо разборчиво в строке под картинкой.

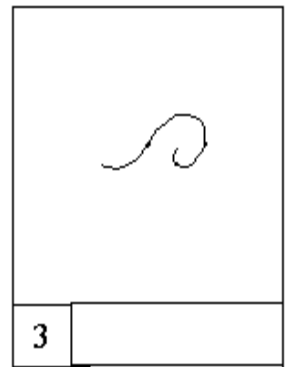
Картинка №1



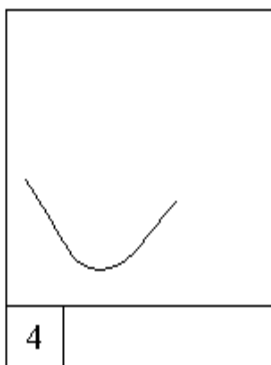
Картинка №2



Картинка №3



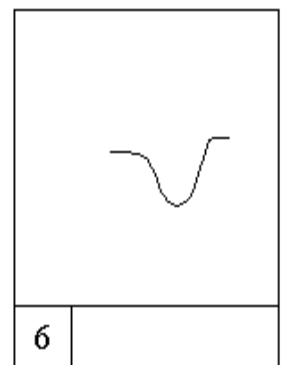
Картинка №4



Картинка №5



Картинка №6



Конспекты уроков

Вводный конспект урока

Тема: «Магистр Мультимедиа».

Цель: Разработать исследовательский проект.

Задачи:

- 1.Закрепить умения работы в программе MS Office PowerPoint .
- 2.Способствовать повышению учебной мотивации, творческой активности.

- 3.Способствовать формированию уважительного отношения к предмету, воспитывать организованность, деловитость, самостоятельность.

Материально – техническое обеспечение: компьютеры, интерактивная доска, раздаточный материал.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная работа, групповая.

Методы: объяснительно – иллюстративный, беседа, практическая работа.

Ход урока:

Этапы урока	Деятельность педагога	Деятельность учащихся
Мотивационный этап	Здравствуйте ребята, садитесь! Сегодня у нас с вами будет необычный урок. Мы приступим к созданию собственных проектов. Это довольно интересное занятие, в котором вы сможете проявить себя во многих областях. В рамках работы был создан проект «Магистр Мультимедиа». Где вы научитесь создавать и оформлять коллажи, создавать «умные» презентации. А также размещение	Приветствуют учителя. Поднимают руку, отвечают на вопросы. Предполагаемые ответы учащихся:

	<p>продуктов своей творческой деятельности на социальных сервисах сети Интернет. Для вас эта тема является наиболее актуальной, так как большинство своего свободного времени вы проводите за компьютером, не так ли?</p> <p>Поднимите руку те, кто проводит за компьютером больше двух часов в день? Вот видите, а как вы думаете, сколько часов в день можно находиться за компьютером по санитарным нормам?</p>	
Подготовительный этап	<p>Создание проекта будет разделено на несколько этапов, это подготовка, реализация и анализ проекта. Каждый из вас будет задействован в зависимости от интересов. Но перед тем как приступить к работе над проектом вам, необходимо пройти диагностику для определения уровня творческих способностей..</p> <p>У вас на парте лежат задания. Внимательно прочитайте, как нужно выполнять задания, если будут какие-то вопросы – поднимите руку!</p> <p>(выполнение диагностик)</p>	<p>Слушают учителя.</p> <p>Анализируют информацию.</p> <p>Выполняют вводную диагностику.</p>
Этап реализации	<p>Молодцы ребята, благодарю вас за работу. Теперь приступим к проекту. Как вы уже поняли, мы будем расширять наши знания в области компьютерных возможностей. Давайте рассмотрим предполагаемые темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как создать графический коллаж? 	<p>Слушают объяснение учителя.</p> <p>Записывают список тем.</p> <p>Смотрят на презентацию на доске.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Как создать "умную" презентацию? • Как создать видеоролик? <p>По одной из выбранных тем вам нужно будет создать мультимедийную презентацию согласно критериям. Обратите внимание на доску, там представлены критерии оценки презентации. Так же они лежат в печатном виде у вас на столах.</p> <p>Теперь давайте определим пути реализации проекта.</p> <p>Обратите внимание на доску, там представлена поэтапная реализация проекта.</p>	<p>Распределяются на группы по интересам.</p>
<p>Практическая работа.</p>	<p>Сейчас мы освежим навыки работы в программе MS Office PowerPoint. Присаживайтесь за компьютеры. И приступайте к выполнению, задания на рабочем столе.</p> <p>(Учитель корректирует и наблюдает за деятельностью учащихся)</p>	<p>Выполняют практическую работу за компьютерами</p>
<p>Итог урока, рефлексия.</p>	<p>А сейчас давайте подведем итог нашей работы. Есть ли у вас непонимания в создании проекта? Есть ли у вас какие либо предложения? Спасибо за урок. До свидания.</p>	<p>Задают вопросы, высказывают предложения. Прощаются с учителем.</p>

Итоговый конспект урока

Тема: «Магистр Мультимедиа».

Цель: Разработать исследовательский проект.

Задачи:

1.Закрепить умения работы в программе MS Office PowerPoint .

2.Способствовать повышению учебной мотивации, творческой активности учащихся.

3.Способствовать формированию уважительного отношения к предмету, воспитывать организованность, деловитость, самостоятельность.

Материально – техническое обеспечение: компьютеры, интерактивная доска, раздаточный материал.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная работа, групповая.

Методы: объяснительно – иллюстративный, беседа, практическая работа.

Ход урока:

Этапы урока	Деятельность педагога	Деятельность учащихся
Мотивационный этап	Здравствуйте ребята. Сегодня у нас с вами заключительный этап по созданию проектов. Каждая группа создавала собственный проект по выбранной теме, сегодня на занятии вы представите свою мультимедийную презентацию в сопровождении с защитой. В конце урока мы проанализируем проделанную работу, и каждый получит отметки.	Приветствуют учителя. Слушают объяснения учителя. Анализируют информацию.

<p>Этап реализации</p>	<p>Итак, сейчас рассаживайтесь по группам и каждая группа должна сообщить тему, по которой был создан проект. (сообщают темы проектов). Сейчас вам дается пять минут для подготовки к защите, и затем первая группа может приступить. (подготовка учащихся) Начнем. Прошу вас первая группа.(защита первого проекта). Молодцы ребята, а теперь ответьте на пару вопросов. Какую роль внес в создание проекта каждый из вас? Какие трудности были у вас при разработке проекта и что наоборот, получалось легко? Какой этап создания проекта заинтересовал вас больше всего? Какую оценку бы вы себе поставили? Молодцы ребята. А теперь прошу ответить остальных учащихся. Какие пожелания у вас есть к авторам проекта? Как бы вы их оценили и почему. (поочередная защита и обсуждение проектов) Ребята, давайте еще раз пройдем с вами диагностику, которую мы уже выполняли на первом уроке. После которой мы с вами увидим,</p>	<p>Слушают объяснения учителя. Рассаживаются по группам и сообщают тему проекта. Готовятся к защите, обсуждают, анализируют собственную деятельность. Защищают проекты. Отвечают на вопросы учителя. Проводят самооценку и взаимооценку. Анализируют проекты.</p>
------------------------	--	---

	<p>насколько изменился уровень сформированности творческих способностей у каждого.</p> <p>Спасибо, ребята!</p>	
Итог урока, рефлексия	<p>Молодцы ребята. Вы хорошо справились с заданием. Понравился ли вам такой метод работы как создание проектов? Что бы вы еще добавили в свою деятельность, высказывайте предположения.</p> <p>Спасибо за урок. До свидания.</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя.</p> <p>Анализируют собственную деятельность.</p> <p>Прощаются с учителем.</p>

Основные этапы разработки и внедрение проекта

Этап	Задача	Деятельность учащихся	Деятельность учителя	Планируемый результат
Подготовительный этап	Определение темы, уточнение целей, задач проекта		Определение темы проекта; Изучение и подбор методической литературы по данной теме; Подбор нормативных документов к проекту; Описание проекта (тема, проблемные вопросы, цели, задачи, методы, оценка) Предварительный инструктаж: идея проекта, цель проекта, задачи проекта, пути реализации.	Проанализировать путем наблюдения уровень сформированности творческих способностей.
Планирование	Выбор рабочей группы, анализ проблемы, определение источников информации, постановка задач и выбор критериев оценки результатов, распределение ролей в команде. Сбор и уточнение информации, обсуждение альтернатив («мозговой штурм»), выбор	Уточняют информацию, обсуждают задания; Формируют задачи, уточняют информацию (источники), выбирают и обосновывают свои критерии успеха, знакомятся с текстом рассказа и уясняют общий смысл, выделяют отдельные смысловые фрагменты	Мотивирует учащихся, объясняет цели проекта, Помогает в анализе и синтезе (по просьбе) Наблюдение за работой учащихся, консультирует.	Подобрать соответствующую литературу Нормативно правовая база Составление проекта по данной теме Проведение инструктажа.

	оптимального варианта, уточнение планов деятельности.	Работают с информацией, проводят синтез и анализ идей, выполняют исследование.		
Выполнение	Выполнение проекта	Выполняют исследование и работают над проектом, оформляют проект, редактируют фрагменты, знакомятся с некоторыми способами создания коллажа, выбирают методы создания, обсуждают окончание рассказа, выбирают вариант, форматируют текст, разрабатывают стилевое решение и оформление, печатают рассказ.	Наблюдает, советует (по просьбе)	Развитие творческих способностей: осуществлять индивидуальную и поисковую деятельность при работе над проектом: выбор темы, актуальность, исследовательская деятельность, ставить цель и организовывать её достижение, уметь пояснить свою цель, организовывать планирование, анализ, рефлексия, самооценку своей учебно-познавательной деятельности, задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать свое понимание или непонимание по отношению к изучаемой проблеме.
Оценка результатов	Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов и причин этого, анализ достижения поставленной цели.	Участвуют в коллективном самоанализе проекта и самооценке.	Наблюдает, направляет процесс анализа.	Выступать устно и письменно о результатах своего исследования с использованием компьютерных средств и технологий (текстовые и графические редакторы,

				<p>презентации) владеть элементами художественно-творческих компетенций читателя, слушателя, исполнителя, зрителя, юного художника, писателя, ремесленника и др.</p> <p>Владеть способами взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями; выступать с устным сообщением, уметь задать вопрос, корректно вести учебный диалог;</p> <p>Владеть навыками использования информационных устройств: компьютера, телевизора, магнитофона, телефона, мобильного телефона, пейджера, факса, принтера, модема, копира.</p>
--	--	--	--	--

Требования к содержанию и организации проведения учебного проекта

	1 (Плохо)	2 (Слабо)	3 (Хорошо)	4 (Отлично)
Связь с учебной программой и учебным планом	Проект не связан с действующей школьной программой и учебным планом.	Проект в некоторой степени связан с программой и учебным планом; его внедрение возможно только за счет внеклассной работы.	Проект связан с программой и учебным планом по предмету, но для его проведения придется использовать резерв времени.	Проект полностью ориентирован на действующую программу и учебный план и может быть легко интегрирован в рамках учебного процесса.
Содержание проекта	Нет логической последовательности в изложении материала, были допущены ошибки. Отсутствуют самостоятельные исследования учащихся. Нет деятельности учащихся, связанной с умениями находить, описывать и суммировать информацию. Намеченные цели и темы обучения расплывчаты и плохо поддержаны вопросами темы учебной программы. Цели обучения не соответствуют образовательным минимумам. Учебный проект не поддерживает обучение разных типов учащихся.	Материал проекта дается более или менее логично, но не понятны отдельные вопросы. Самостоятельные исследования учащихся не затрагивают основополагающие вопросы. Деятельность в учебном проекте требует от учащихся умений находить, описывать и суммировать информацию, при этом творческий подход минимален. Намеченные цели и темы обучения расплывчаты и плохо поддержаны основополагающим и вопросами и вопросами темы учебной программы. Цели обучения не соответствуют образовательным минимумам. Учебный проект не поддерживает	Материал изложен логично, между его частями сделаны плавные переходы. Самостоятельные исследования учащихся частично иллюстрируются основополагающие вопросы. Деятельность в учебном проекте заставляет учащихся анализировать и использовать информацию, решать проблемы и делать выводы. Намеченные цели и темы обучения изложены и	Содержание проекта понятно, представлено логично и удобно для восприятия. Самостоятельные исследования учащихся самым понятным образом иллюстрируют основополагающие вопросы. Деятельность в рамках учебного проекта помогает учащимся интерпретировать, оценивать и систематизировать информацию. Цели и темы обучения ясно изложены, хорошо определены и поддержаны основополагающими вопросами и вопросами темы учебной программы. Цели обучения соответствуют образовательным

		обучение разных типов учащихся.	частично поддержаны основополагающими вопросами и вопросами темы учебной программы. Некоторые цели обучения соответствуют образовательным минимумам. Учебный проект минимально поддерживает разноуровневое обучение.	минимумам. Учебный проект поддерживает разноуровневое обучение.
Соблюдение авторских прав	Материалы проекта созданы с нарушением авторских прав.	Материалы проекта включают ссылки на некоторые первоисточники, оформленные с соблюдением авторских прав.	Материалы проекта созданы с соблюдением авторских прав.	Все материалы проекта созданы с соблюдением авторских прав. Авторы проекта продумали защиту своих прав на создаваемые в рамках проекта электронные публикации.
Оригинальность	Проект выполнен, главным образом, на основе минимального набора материалов и идей, заимствованных из ограниченного количества источников информации.	Проект выполнен на основе большой коллекции материалов и идей, заимствованных из разных источников информации.	Проект разработан на основе оригинальных авторских идей, усиленных большой подборкой материалов из разных источников информации.	Проект характеризуется большой оригинальностью идей, исследовательским подходом к собранным и проанализированным материалам, использованием широкого спектра

				первоисточников
Мультимедийные средства	Использование видео, аудио, компьютерной анимации практически отсутствует и/или дается в отрыве от содержания.	В материалах проекта используется довольно много элементов мультимедиа, однако это осуществляется несистематично.	В материалах проекта элементы мультимедиа представлены очень широко, и их использование всегда педагогически оправдано.	Материалы проекта богаты оригинальными элементами мультимедиа, усиливающими содержательную часть проекта и помогающими восприятию наиболее сложных вопросов
Использование педагогических технологий	При разработке проекта авторы ориентировались на традиционные методы обучения и передачу знаний от учителя к учащемуся.	В проекте использованы отдельные элементы новых педагогических технологий, учащимся предлагается работа по группам.	В проекте широко используются новые педагогические технологии, преобладает групповая деятельность учащихся, большой акцент делается на самостоятельное исследование и поиск информации.	Проект полностью сориентирован на личностно-ориентированное обучение, в его основе лежит технология обучения в сотрудничестве.
Работа в группе	Роли между участниками проекта распределены не были, коллективная деятельность практически не осуществлялась, некоторые члены группы вообще не работали над проектом.	Большинство членов группы участвовали в работе над проектом, однако нагрузка между ними была распределена неравномерно.	Большинство членов группы внесли свой вклад в работу группы.	Работу над проектом в равной мере осуществляли все члены группы.
Графический дизайн	Графическим иллюстрациям уделено слишком большое внимание, мешающее	Графические и мультимедийные компоненты отвлекают от содержания, но выполнены не	Элементы дизайна и содержания взаимодополняют и	Элементы дизайна и содержание представляют собой педагогически

	восприятию содержания проекта.	всегда корректно - отсутствует гармония, пропорции, нет четкой графической концепции и общего стиля.	усиливают друг друга.	обоснованное единство, усиливающее общее впечатление от материалов презентации и развивающее учащихся.
Оценивание успеваемости учащихся	Инструменты оценивания намеченных целей обучения не включены.	Инструменты оценивания намеченных целей обучения не включены, или учащиеся не в состоянии их правильно оценить. Связь между целями обучения и оцениванием качества усвоения материала не ясна. Инструменты оценивания содержат только общие критерии.	Включены инструменты для оценивания почти всех намеченных целей обучения. Прослеживается некоторая связь между целями обучения и оцениванием качества усвоения материала. Инструменты оценивания содержат некоторые тематические критерии, которые могут быть непонятны учащимся.	Включены инструменты для оценивания всех намеченных целей обучения. Связь между целями обучения и оцениванием качества усвоения материала четко видна. Инструменты оценивания содержат конкретные тематические критерии, служащие отправными точками для обучения.
Организация применения проекта в школе	Описание учебного проекта непонятно, не ясно, каким образом он будет внедряться в учебный процесс. Компоненты учебного проекта не завершены. Учебный проект невозможно реализовать в урочной деятельности.	Описанию учебного проекта не хватает ясности, он не отображает последовательность мероприятий по его внедрению. Компоненты учебного проекта либо не завершены, либо недостаточно детализированы. Учебный проект	Описание учебного проекта отображает последовательность мероприятий по его внедрению, но некоторые аспекты непонятны. Компоненты	Описание учебного проекта отображает четкую последовательность мероприятий по его внедрению. Компоненты учебного проекта хорошо подготовлены для

		<p>можно реализовывать только в собственном классе учителя.</p>	<p>учебного проекта являются завершены, но недостаточно детализованными, чтобы их эффективно использовать. Учебный проект можно реализовывать в разноуровневом обучении.</p>	<p>использования. Учебный проект легко модифицировать и реализовывать в разноуровневом обучении.</p>
--	--	---	--	--

Критерии оценки работ

Критерии оценки мультимедийной презентации

Учащиеся _____ Дата _____

СОЗДАНИЕ СЛАЙДОВ	Максимальное количество баллов	Оценка группы	Оценка учителя
• Титульный слайд с заголовком	5		
• Минимальное количество – 10 слайдов	10		
• Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графики)	5		
• Библиография	5		
СОДЕРЖАНИЕ			
• Использование эффектов анимации	15		
• Вставка графиков и таблиц	10		
• Выводы, обоснованные с научной точки зрения, основанные на данных	10		
• Грамотное создание и сохранение документов в папке рабочих материалов	5		
• Графики, импортированные из Excel	5		
ОРГАНИЗАЦИЯ			
• Текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы	10		
• Слайды представлены в логической последовательности	5		
• Красивое оформление презентации	10		
• Слайды распечатаны в формате заметок.	5		
ОБЩИЕ БАЛЛЫ	100		
Окончательная оценка:			

Примечание: Каждая работа должна быть рассмотрена группой и учителем

Критерии оценивания публикации

Ученик _____ Дата _____

	Максимальное значение	Оценка ученика	Оценка учителя
Содержание			
Три статьи	10		
Каждая статья соответствует содержанию	15		
Создание словаря значений используемых терминов	10		
Дизайн			
Заголовок/Логотип	5		
Заголовки статей	10		
Соответствие графики содержанию	5		
Наличие фотографий	5		
Наличие оглавления	5		
Цитаты	5		
Орфография и внешний вид			
Орфография	10		
Синтаксис	10		
Внешняя привлекательность	10		
Сумма баллов			
	100		
Оценка			

Подпись: _____

Визитная карточка проекта

Описание проекта
Название темы вашего учебного проекта
<i>Компьютерная грамотность в области мультимедиа технологий</i>
Краткое содержание проекта
<p>Проект «Магистр Мультимедиа» осуществляется в рамках изучения разделов «Кодирование и обработка графической и мультимедийной информации» и "Коммуникационные технологии". Работа над проектом осуществляется параллельно с изучением основного учебного материала (базовый учебник Н. Угринович, Информатика и ИКТ, 9 класс, профильный -11 класс). При работе над проектом участники изучают возможности: Растровых и векторных графических редакторов, включая особенности интерфейса и основные возможности различных графических редакторов для обработки изображений, создании анимации, Кодирование и виды обработки звуковой информации, применение звуковых эффектов, озвучка слайдов презентации, Технологии обработки цифрового фото и видео, включая монтаж видеороликов и видеоклипов, создание и оформление коллажей.</p> <p>Метод проектов относится к педагогическим технологиям, с которыми человечество входит в двадцать первый век. По своей сути метод проектов относится к методам проблемного обучения. В учебном процессе при использовании исследовательского подхода к приобретению знаний, опора происходила, прежде всего, на жизненный опыт обучающихся. В процессе создания проекта развиваются познавательные навыки учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, развивать критическое мышление.</p>
Предмет(ы)
<i>Информатика и ИКТ</i>
Класс(-ы)
<i>10-11 класс</i>
Приблизительная продолжительность проекта

<i>Две недели</i>	
Основа проекта	
Образовательные стандарты	
СТАНДАРТ СРЕДНЕГО (ПОЛНОГО) ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	
Информатика	
В результате изучения курса, обучающиеся должны знать/понимать :	
Об основных правилах поведения в сети интернет, развивать компьютерную грамотность	
уметь: использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и в повседневной жизни для ведения пропаганды среди обучающихся школы, населения.	
Дидактические цели / Ожидаемые результаты обучения	
После завершения проекта учащиеся смогут: работать с разными графическими редакторами, оценивать особенности интерфейса, анализировать основные возможности различных графических редакторов для обработки изображений, создавать анимацию, обрабатывать звуковую информации, применять звуковые эффекты, озвучивать слайды презентации, будут знать технологии обработки цифрового фото и видео, включая монтаж видеороликов и видеоклипов, уметь создавать и оформлять графические коллажи.	
Вопросы, направляющие проект	
Основополагающий вопрос	Как достичь успеха в реальном и виртуальном мирах?
Проблемные вопросы учебной темы	1. Почему так важна компьютерная грамотность? 2. Почему людям нравится жить в двух мирах? 3. Можно ли считать, что Знание и Умение: близнецы-братья?
Учебные вопросы	Как создать графический коллаж? Как смонтировать видеоролик? Как создать "умную" презентацию?

План оценивания		
График оценивания		
До работы над проектом	Ученики работают над проектом и выполняют задания	После завершения работы над проектом
Самоанализ Наблюдение Опрос Тестирование Мозговой штурм	Файл статистики работы учащегося, Контрольный перечень прогресса работы, Отчеты по выполнению проекта	Самоанализ образа жизни и самооценка
Описание методов оценивания		
<p>В начале проектной деятельности проводится оценка начальных знаний учащихся с использованием контрольного листа. Предлагаются темы для исследований, составляются рабочие группы. В начале проектной деятельности проводится оценка начальных знаний учащихся с использованием контрольного листа. Предлагаются темы для исследований, составляются рабочие группы. Учитывая требования стандартов, составляются критерии оценивания будущих работ (презентация, буклет, мультимедиа продукт работы), по которым происходит контроль и самоконтроль в группах. По итогам работы каждой группы учитель ведутся дневник наблюдений, где отмечаются своевременность выполнения работы, правильность ее выполнения, логичность изложения и подачи информации, источники информации, творческий подход, умение делать выводы, соответствие целей результатам работы. Это позволяет своевременно скорректировать работу групп в нужном направлении и обеспечить обратную связь. Для выполнения работ учащимися разработаны дидактические материалы. После завершения работы над проектом проводится защита проектов, где заслушиваются выступления учащихся с итогами своей работы. Во время выступлений оценивается ораторское искусство, умение аргументировано выступать перед аудиторией, умение представлять результаты визуальными способами, участвовать в обсуждении, задавать вопросы, краткость и полнота выступлений, грамотность, творческий подход и т.д. В ходе выступлений группы демонстрируют результаты своей деятельности. Завершается проект коллективной рефлексией и обсуждением вопросов: Что удалось и не удалось сделать в данном проекте? Какие вопросы необходимо обсудить, или раскрыть в будущих работах? Происходит контроль и самоконтроль в группах. Для</p>		

выполнения работ учащимися разработаны дидактические материалы. После завершения работы над проектом проводится защита проектов, где заслушиваются выступления учащихся с итогами своей работы. Во время выступлений оценивается ораторское искусство, умение аргументировано выступить перед аудиторией, умение представлять результаты визуальными способами, участвовать в обсуждении, задавать вопросы, краткость и полнота выступлений, грамотность, творческий подход и т.д. В ходе выступлений группы демонстрируют результаты своей деятельности. Завершается проект коллективной рефлексией и обсуждением вопросов: Что удалось и не удалось сделать в данном проекте? Какие вопросы необходимо обсудить, или раскрыть в будущих работах?

Сведения о проекте

Необходимые начальные знания, умения, навыки

Знать виды компьютерных файлов, программы, с помощью которых можно создать различные файлы, которые входят в стандартный пакет программ операционной системы, форматы файлов владеть основами работы на компьютере, работать с текстовыми файлами, иметь навыки компьютерного рисования, звукозаписи, иметь представления о работе с видеофайлами, компьютерными презентациями.

Учебные мероприятия

Актуализация (Проверка начальных знаний по данной теме, выявление уровня заинтересованностью темой, определение темы проекта, цели, задачи и объекта исследования)

Подготовительный (Сбор материала по теме из разных источников)

Проектирование (В свой проект учащиеся должны поместить информацию, привлекающую внимание и побуждающую слушателей вновь и вновь обращаться к выбранной теме.)

Дизайн (Разработка дизайна, графических элементов, обработка графики.)

Создание Презентации (Работа в программе PowerPoint).

Презентация (Представление итогового проекта для обсуждения и оценивания.)

Материалы для дифференцированного обучения

Ученик с проблемами усвоения учебного материала
(Проблемный ученик)

Работа ученика над темой, с использованием ресурсов Интернета, позволяет учащемуся выбрать то направление исследований и последовательность практических действий, которое вызывает больший интерес: поиск

	информации для размещения на презентации; компьютерная обработка результатов.
Одаренный ученик	Индивидуальный выбор в средствах дифференцированного обучения. Открытые темы исследований в рамках проекта.
Материалы и ресурсы, необходимые для проекта	
Технологии – оборудование (отметьте нужные пункты)	
<u>Фотоаппарат, лазерный диск, компьютер(-ы), цифровая камера, сканер.</u>	
Технологии – программное обеспечение (отметьте нужные пункты)	
<u>Программы обработки изображений, текстовые редакторы, программы электронной почты, мультимедийные системы, другие справочники на CD-ROM, электронные энциклопедии, ресурсы сети Интернет.</u>	

Работа учащихся на тему « Как создать коллаж»

<h3>Как создать коллаж?</h3>  <p>«Бригада», обучающихся группы и «Прикладная информатика»</p>	<h3>Основные вопросы</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Что такое коллаж? • Как его создать с помощью компьютера? • Какие программы лучше всего использовать при создании коллажа? 
<h3>Задачи</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить возможности разных программ для создания коллажа; 2. Определить достоинства и недостатки разных графических редакторов при создании коллажа; 3. Научиться размещать полученные материалы в Интернете. 	<h3>План работы</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение источников, истории коллажа 2. Создание и редактирование коллажей в программах: <ul style="list-style-type: none"> • XP Office2003 • Windows 7 Office2007 • Adobe Photoshop • Corel Draw и др. 
<h3>Что такое коллаж?</h3> <p>КОЛЛАЖ (франц. collage, букв. — наклеивание) — прием в изобразительном искусстве, заключающийся в наклеивании на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету и фактуре; произведение, исполненное в этой технике.</p>  <p><small>Илья Бокк. «Коллаж на холсте». 1914.</small></p>	<h3>История коллажа</h3> <p>В искусство коллаж был введён как формальный эксперимент кубистами, футуристами дадаистами. На том этапе в изобразительных целях применялись обрывки газет, фотографий, обоев. Наклеивались на холст куски ткани, щепки и т.п.</p> <p>В настоящее время также встречается применение термина «коллаж» как обозначение отдельного, самостоятельного жанра в искусстве.</p>  <p><small>Казимир Малевич. «Титан». 1914.</small></p>

История коллажа

В искусство коллаж был введён как формальный эксперимент кубистами, футуристами дадаистами. На том этапе в изобразительных целях применялись обрывки газет, фотографий, обоев. Наклеивались на холст куски ткани, щепки ит.п.

В настоящее время также встречается применение термина «коллаж» как обозначение отдельного, самостоятельного жанра в искусстве.



Казимир Малевич
«Англичанки в Москве»
1914.

Компьютерный коллаж

Термин «коллаж» в его современном толковании используется также для обозначения приёма создания целого изображения из ряда других изображений или их отдельных фрагментов, как правило при помощи компьютерных программ, таких как Adobe Photoshop или других графических редакторов.



Создание цифрового коллажа

В основе создания цифрового коллажа—**работа со слоями**. В процессе создания коллажа могут применяться различные типы наложения, смешивания и прозрачности. Возможно, что в большей части случаев более правильным был бы термин «фотомонтаж». Но границы этих двух понятий при обработке изображений с помощью компьютерных программ, практически стираются



Ссылки на сайты с описанием процесса создания коллажа

- <http://www.compress.ru/Archive/CP/2005/8/9/>
- <http://www.allforps.com/21-tekhnika-ispolnenija-kollazha-blowout.html>
- <http://ksyushart.com.ua/artwork/know-how-collage/>
- Словарь Искусство коллажа
<http://www.coll.spb.ru/glossary/index.php?number=1>

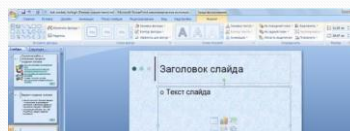


Изучение возможностей программ

1. На школьных компьютерах устанавливается Альт Линукс Лёгкий 5,0, векторный редактор Gimp 2.6.11. – с ним нам нужно ещё знакомиться.
2. Школьные компьютеры выпуска 2000 года – очень устарели, маломощные, имеют небольшую оперативную память – на них нет возможности установить программы типа Adobe Photoshop и Corel Draw
3. На домашних компьютерах нет возможности ставить не пиратские версии этих программ, так как у родителей чаще всего нет лишних денег на лицензионные, на селе зарплаты очень низкие.

Вариант создания коллажа

- Самый простой и быстрый вариант – совместное использование растровой и векторной графики в программе Windows 7 Office2007
- Используем MS Word или MS PowerPoint, раздел Средства рисования и по необходимости MS Paint



Примеры наших работ



Коллаж на нашем сайте



Работа выполнена в MS Office 2007, с помощью программ и возможностей Print Screen, Paint, PowerPoint.