



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ И
ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Использование информационных технологий при организации
проектной деятельности учащихся на уроках информатики**

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.04.01 Педагогическое образование
Направленность программы магистратуры
«Управление образованием»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
___ 76 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 16 » 01 2024 г.
Зав. кафедрой ППО и ПМ
___ Корнеева Н.Ю.

Выполнил:
студент группы ЗФ-309-169-2-3
Хамраев Фарух Таирович

Научный руководитель:
кандидат пед. наук, доцент
Пахтусова Наталья Александровна

Челябинск
2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА ПРОЕКТОВ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ	
1.1 Теоретические основы метода проектов	13
1.2 Метод проектов и информационные технологии на уроках информатики	23
Выводы по первой главе	37
ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ	
2.1 Выявление уровня сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий	39
2.2 Методические рекомендации и разработки уроков по внедрению проектной деятельности с использованием информационных технологий на уроках информатики в 10 классе	53
2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы	74
Выводы по второй главе	86
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	87
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	91
ПРИЛОЖЕНИЯ	99

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Президент Республики Казахстан в своих выступлениях постоянно подчеркивает роль качественного, отвечающего самым высоким международным требованиям образования. Президент ориентирует работников сферы образования, на создание открытого информационно-образовательного пространства, на подготовку конкурентоспособных специалистов, легко ориентирующихся в современном высоко информатизированном обществе.

Сегодня перед образованием стоит потребность в использовании инновационных технологий и внедрении сотрудничества как между учителем и учеником, так и между учениками в современный образовательный процесс. Процесс информатизации общества становится все более динамичным и выдвигает новые требования к образованию и обучению учащихся. Необходимо научить детей самостоятельно мыслить, привлекая для этого знания из разных областей, развить способность прогнозировать результаты и возможные последствия различных решений, умение устанавливать причинно-следственные связи.

Одной из тенденций настоящего времени является вхождение Республики Казахстан в мировое образовательное пространство, что предполагает изменения в содержании образования, педагогическом менталитете, усилении роли науки в создании педагогических технологий, адекватных уровню общественного знания. Внедрение в систему образования новых информационных технологий является одной из приоритетных задач, поставленной Программой информатизации системы образования Республики Казахстан.

В период перехода к информационному обществу для свободной ориентации в возросшем информационном потоке человек должен обладать информационной культурой как одной из составляющих общей культуры. Необходимо подготовить учащихся к быстрому восприятию и обработке

больших объёмов информации, овладению ими современными средствами, методами и технологией работы. В связи с этим становится понятной актуальность не только изучения, но и применения педагогических технологий в практической деятельности учителей. Неотъемлемой частью информационной культуры являются знания новых информационных технологий и умение их применять как для автоматизации рутинных операций, так и в неординарных ситуациях, требующих нетрадиционного творческого подхода.

Технологии, основанные на организации проектной деятельности учащихся, отвечают самым современным требованиям к учебному процессу, ориентированному на достижение современных образовательных результатов по информатике. Сформированная способность к проектированию собственной деятельности сама по себе уже является образовательным результатом, востребованным современным обществом.

Важным механизмом, способствующим достижению современных образовательных результатов, является специальная организация учебного процесса (учебной деятельности, учебного материала, учебной среды). При этом наибольший эффект от осуществления предметной деятельности на уроках информатики может быть получен только при использовании и педагогом, и учеником технологических инструментов, соответствующих современному этапу развития общества, основанных на последних достижениях науки и техники.

Анализ школьной проектной деятельности учащихся, в том числе при изучении информатики, позволяет сделать вывод, что современная школа не в полной мере реализует педагогический потенциал проектного метода. Современное общество заинтересовано в том, чтобы его граждане могли самостоятельно, активно действовать, принимать решения, гибко адаптироваться к меняющимся условиям жизни. Поэтому школа должна создавать условия для формирования такого человека. Одной из технологий для решения этой проблемы является метод проекта.

Анализ современной образовательной практики показал, что акцент при организации проектной деятельности учащихся на уроках информатики ставится на конечном результате этой деятельности (продукте). Не уделяется достаточного внимания формированию навыков проектной деятельности учащихся, развитию учебной самостоятельности, реализации самоконтроля, рефлексии, коррекции, организации управления проектом. Такой подход не учитывает изменения требований к подготовке выпускников школы и переориентации технологий обучения с информационно-иллюстративных на деятельностные, не позволяет в полной мере реализовать дидактический потенциал проектной деятельности.

Для стимулирования интереса школьника к освоению информационных технологий необходимы методы создания ситуации новизны, актуальности исследуемых проблем. Необходима связь содержания проектной деятельности с жизнью, осознание общественной и личной значимости освоения компьютерных коммуникаций учащимися в проектной деятельности, что является важным фактором мотивации обучения.

Актуальность исследования обусловлена изменением требований к образовательным результатам, рассматриваемым с позиций системно-деятельностного подхода, диктующим необходимость внедрения в учебный процесс проектного метода обучения и информационных технологий для формирования ключевых компетенций.

В работах современных исследователей рассматриваются вопросы формирования ключевых компетенций учащихся средствами проектной деятельности (А.Л. Наумов, И.В. Васильева и др.), готовности к деятельности в проблемных ситуациях (Р.Е. Каштан), исследовательских умений (Е.В. Плащевая), развития проектных умений (Д.В. Макарова), формирования опыта проектной деятельности, подготовки к проектной деятельности (П.Ф. Алексеев, Е.И. Антонова и др.).

Вопросы использования информационных технологий для организации проектной деятельности рассматривали О.В. Львова, М.И. Бочаров, создание

педагогических условий для организации учебных проектов с применением информационных технологий – Т.В. Куклина и др.

Проектная деятельность рассматривается как важное методическое средство в трудах Е.С. Булычева, Е.С. Полат, Н.В. Матяш, М.В. Чанова, С.М. Шустов и др., в том числе, при обучении информатике (Ю.А. Шитиков, И.С. Надточий, Н.Ю. Пахомова, С.В. Чарыкова и др.). Но при этом отсутствует комплексное исследование дидактических возможностей информационных технологий для повышения эффективности использования метода проектов в достижении современных образовательных результатов.

В результате анализа современных запросов к подготовке выпускников образовательных учреждений, состояния преподавания информатики, требований к результатам преподавания информатики, закрепленных в Государственных общеобязательных стандартах образования, был выявлен ряд **противоречий**, усиливающих актуальность исследования:

- между требованиями информационного общества к подготовке выпускников, к знаниям, умениям, навыкам и способам их деятельности, необходимым для успешной социализации и дальнейшего профессионального развития, и состоянием общего образования, не в полной мере обеспечивающим требуемый уровень подготовки учащихся;

- между сложившимися традициями преподавания информатики и новыми тенденциями, направленными на переориентацию системы образования на развитие личности в процессе деятельности;

- между закрепленными в нормативных документах требованиями к современным образовательным результатам по информатике и недостаточной разработанностью методического обеспечения учебного процесса для реализации этих требований.

Поиск механизмов разрешения указанных противоречий и определил **проблему** исследования, заключающуюся в необходимости научного обоснования и разработки методики организации проектной деятельности учащихся при обучении информатике с использованием средств

информационных технологий, ориентированной на достижение современных образовательных результатов.

Цель исследования заключается в теоретическом обосновании и экспериментальной апробации методики организации проектной деятельности учащихся при обучении информатике средствами информационных технологий для достижения современных образовательных результатов.

Объект исследования: процесс обучения информатике в образовательной организации.

Предмет исследования: организация проектной деятельности учащихся на уроках информатики с использованием информационных технологий.

Гипотеза исследования: проектная деятельность учащихся образовательной организации при обучении информатике будет способствовать достижению современных образовательных результатов, повышать интерес к учебной деятельности и качество образования если:

- изменить роль ученика в уроке: из пассивного слушателя сделать его активным участником процесса обучения, в этом случае ученик из объекта педагогического воздействия превращается в субъект учебной деятельности;
- использовать современные информационные технологии при выполнении проектов как средство создания ситуации занимательности, что делает проект интересным для учащегося и формирует эмоционально положительное отношение к предмету в целом;
- использовать интерактивные возможности для мотивации учебно-познавательной деятельности школьников, а также их активные и сознательные действия, направленные на выполнение проекта.

Задачи исследования:

1. Изучить и проанализировать научно-теоретическую и методическую литературу по теме диссертационного исследования, охарактеризовать основные понятия и термины.

2. Обосновать принципы организации проектной работы учащихся общеобразовательной организации на уроках информатики с использованием средств информационных технологий, обеспечивающие реализацию дидактических возможностей метода проектов для достижения современных образовательных результатов.

3. Выявить стартовую готовность учащихся 10 класса к проектной деятельности на уроках информатики с использованием информационных технологий.

4. Разработать рекомендации по организации проектной деятельности на уроках информатики с использованием информационных технологий.

5. Экспериментально проверить эффективность разработанных рекомендаций организации проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий.

6. Провести контрольное диагностическое исследование по выявлению динамики развития готовности учащихся 10 класса к использованию информационных технологий при осуществлении проектной деятельности по информатике.

Теоретико-методологическая база исследования

Теоретическую и методологическую основу исследования составили основные положения системно-деятельностного, компетентностного и личностного ориентированного подходов к обучению, разрабатываемые в трудах российских ученых (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, Д.Б., А.Г. Асмолов, В.А. Болотов, А.А. Вербицкий, И.А. Зимняя, И.Я. Лернер, А.М. Новиков, А.В. Хуторской, М.А. Чошанов, В.Д. Шадриков, И.С. Якиманская и др.).

Исходными положениями исследования на частном методическом уровне послужили теоретические разработки современных концепций преподавания предмета «Информатика и ИКТ», использования инновационных методов, интерактивных и информационных технологий (С.А. Бешенков, Я.А. Ваграменко, А.Г. Гейн, С.Г. Григорьев, В.В. Гришкун,

О.А. Козлов, К.К. Колин, А.А. Кузнецов, Е.А. Ракитина, М.П. Лапчик, Н.В. Макарова, И.Г. Семакин, А.Л. Семенов, Н.Д. Угринович, Е.К. Хеннер и др.).

В области применения метода проектов, проектного обучения информатике методическую основу составили разработки И.С. Надточий, Н.Ю. Пахомовой, Ю.А. Шитикова и др. Исследования места и роли информационных технологий в достижении современных образовательных результатов (С.В. Зенкина, М.Б. Лебедева, О.Г. Петрова, Е.С. Полат, В.И. Слободчиков и др.).

Положения, выносимые на защиту:

1. Метод проектов является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных методов обучения, он призван активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию обучения.

2. Выявленные принципы использования информационных технологий при осуществлении учащимися проектной деятельностью способствуют повышению эффективности метода проектов в достижении современных образовательных результатов по информатике.

3. Использование информационных технологий позволяет реализовать дидактический потенциал, как метода проектов, так и предмета «Информатика и ИКТ», в достижении современных образовательных результатов, определенных требованиями ГОСО РК.

4. Разработанные рекомендации по организации проектной деятельности на уроках информатики с использованием информационных технологий позволяют сформировать мотивационную, когнитивную и деятельностную готовность учащихся к осуществлению данной деятельности и повышению ее эффективности.

5. Представлен опыт реализации разработанных рекомендаций по использованию информационных технологий в проектной деятельности на уроках информатики в КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им.

М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области.

б. Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечиваются последовательной реализацией теоретико-методологической основы исследования; использованием теоретических и эмпирических методов педагогических исследований, адекватных поставленной цели; репрезентативностью опытно-экспериментальных данных; количественным и качественным анализом результатов проведенного опытно-экспериментального исследования.

Научная новизна исследования состоит в том, что обучение информатике рассмотрено в контексте организации проектной деятельности учащихся. Исследована педагогическая сущность проектной деятельности учащихся; предложено терминологическое и практическое разделение понятий «проект» и «задание проектного типа» в зависимости от уровня поставленных задач и планируемых результатов.

Теоретическая и практическая значимость исследования

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что совокупность полученных результатов обогащает теоретические основы методики преподавания курса информатики в основной школе за счет раскрытия характерных особенностей организации проектной деятельности при обучении информатике; в выявлении и научном обосновании целесообразности использования информационных технологий, способствующих повышению эффективности метода проектов в достижении современных образовательных результатов по информатике;

Практическая значимость результатов исследования состоит в том, что разработана и экспериментально проверена методика организации проектной деятельности учащихся с использованием информационных технологий в процессе изучения информатики. Материалы проведенного исследования могут быть использованы в работе учителей информатики и ИКТ в общеобразовательной школе.

Методы исследования:

- теоретические: изучение и анализ научно-теоретической, психолого-педагогической и методической литературы по теме исследования;
- эмпирические: наблюдение, опрос, беседа, анкетирование, тестирование, методы статистической обработки экспериментальных данных, диагностические методы, проведение педагогического эксперимента.

База исследования: КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области.

Этапы исследования.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в период с ноября 2021 года по ноябрь 2023 года. Работа была организована в три этапа.

Первый этап – констатирующий эксперимент – проводился в течение 2021-2022 учебного года с ноября 2021 года по май 2022 года. На этом этапе происходило накопление эмпирического материала, изучалось состояние исследуемой проблемы в теории и педагогической практике, проводился мониторинг сформированности готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий на уроках информатики.

Второй этап – формирующий эксперимент – проводился в течение 2022-2023 учебного года с сентября 2022 по апрель 2023 года. На этом этапе разрабатывалась методика использования информационных технологий при организации проектной деятельности учащихся в процессе обучения информатике и проводилась апробация разработанных методических рекомендаций.

Третий этап – контролирующий эксперимент – проводился с мая 2023 по ноябрь 2023 года. На этом этапе проверялась эффективность предложенных рекомендаций по использованию информационных технологий при организации проектной деятельности учащихся в процессе

обучения информатике; анализировались и обобщались результаты опытно-экспериментальной работы; формулировались выводы и оформлялся окончательный текст диссертационного исследования.

Апробация результатов исследования:

Основные результаты исследования были представлены на научно-практических конференциях:

1. «Инновационные тенденции модернизации педагогического образования в условиях глобализации». Международный научно-практический форум. 2-марта 2022 г. Челябинск. 2022.

2. III Международный научно-практический конгресс. Профессия, что всем даёт начало: роль педагога в современном образовании. 31 марта 2023 г. Челябинск. 2023.

По теме магистерской диссертации опубликована одна работа.

Структура и объем работы. Работа состоит из введения, двух глав основной части, заключения, списка использованных источников и приложения. Основная часть работы изложена на 90 страницах машинописного текста, в число которых входит 18 рисунков и 12 таблиц. Список использованных источников содержит 76 наименований, приложения занимают 55 страниц.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА ПРОЕКТОВ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

Внедрение в систему образования новых информационных технологий является одной из приоритетных задач, поставленной Программой информатизации системы образования Республики Казахстан. Новые технологии позволяют более эффективно организовать образовательный процесс, предоставляют обучаемому новые средства и источники получения информации: ресурсы Internet, электронные учебники, энциклопедии, электронные библиотеки и т.д. В настоящее время активно развивается дистанционное образование, в котором процесс обучения может осуществляться по принципам лично-ориентированного подхода. В этих целях формируются электронные учебно-методические материалы для обеспечения учебного процесса. Наиболее эффективным средством использования информационных технологий для решения образовательных задач на уроках информатики является метод проектов. Практическая реализация разработки методики использования информационных технологий в проектной деятельности при обучении информатике является на сегодняшний день актуальной задачей.

1.1 Теоретические основы метода проектов

Теоретической основой метода проекта послужила «прагматическая педагогика» американского философа-идеалиста Джона Дьюи (1859–1952). В его понимании школа рассматривалась как активная жизнедеятельность в настоящем, а не подготовка к будущему, обучение должно строиться не на простом заучивании теоретических знаний, а на интересах и опыте ребенка «путем делания» в ходе проблемного изложения материала, познавательной активности, самостоятельной деятельности, связи обучения с жизнью, игрой, трудом [20].

Идеи Д. Дьюи оказали огромное влияние на систему образования XX века. Они получили дальнейшее развитие в работах его учеников. Подробно метод проектов осмыслен и описан в работах учеников и последователей Д. Дьюи – американских педагогов У. Кильпатрика и Е. Пархерст.

Уильям Килпатрик считал, что при использовании метода проектов нет места заранее составленной методистами учебной программе, «только учитель в процессе работы вместе с учеником должен создавать программу учебных действий» [61, с.10]. Главная идея метода: «с большим увлечением выполняется личностью та деятельность, которая выбрана им свободно и строится не в русле учебного предмета». Считал, что «надо учить тому, как думать, а не тому, как что думать» [61, с.10]. Он не связывал проект с какой-либо предметной областью. Выделял четыре фазы проекта: замысел, планирование, исполнение и оценку. При этом считал, что в идеале все части проекта должны выполняться учениками без участия учителя.

Дж. Дьюи подверг критике концепцию У. Килпатрика, так как считал, что ученики не могут обходиться без помощи учителя, а замысел часто возникает импульсивно и не получает дальнейшего развития из-за недостатка знаний учащегося. «Проект», по его мнению, это совместная деятельность учителя и ученика.

В 1905 г. появилась система индивидуализированного обучения, автор которой – американская учительница Елена Паркхерст. Новый способ планирования и организации учебного процесса получил название «Дальтон-план», так как впервые был применен в школах г. Дальтон (штат Массачусетс). Целью обучения, по Е. Паркхерст, являлась организация индивидуальной учебной работы с максимальным учетом особенностей каждого ученика. Стремление индивидуализировать учебный процесс, безусловно, относится к главным достоинствам обучения по «Дальтон-плану». Это сделало новую систему обучения очень популярной во всем мире [61, с 12].

В начале XX века интерес к методу проектов возникает и в российской

педагогике. Основоположником российской школы метода проектов следует считать П.П. Блонского. Теоретические идеи о развитии творческих способностей, высказанные Блонским, пытался реализовать на практике другой русский ученый-педагог С.Т. Шацкий. Небольшая группа педагогов-исследователей под его руководством работала по проблеме внедрения методов проектов в практику обучения, начиная с 1905 года.

В 1920 году «Метод проектов» и его вариант «Дальтон-план» стали использоваться в школах России. Российские педагоги считали, что это помогает развивать творческую инициативу детей [61, с.14].

Понятие проектирование в советской педагогической науке широко использовал А.С. Макаренко. Речь шла о проектировании личности на основе целей воспитания, а также способностей и склонностей конкретного воспитанника.

Некоторые активные сторонники метода проектов – В.Н. Шульгин, М.В. Крупенина, Б.В. Игнатьев и др. – провозгласили его единственно верным методом обучения в школе. Они считали, что школа учебы, таким образом, превращается в школу жизни.

Однако в результате универсализации метода проектов уровень общеобразовательной подготовки учащихся резко снизился, что привело к утверждению предметной системы преподавания и классно-урочной системы обучения как единственно верным [32].

Во всем мире с 30-х по 60-е годы прошлого века о методе проектов практически молчали. Однако в советское время в рамках внеурочной общественно полезной деятельности иногда проводились мероприятия, которые по существу представляли собой реализацию проекта [18]. Повторный интерес к методу проектов возник в 1990-е годы. Учителя вновь начинают использовать в обучении данный метод.

Таким образом, метод проектов имеет свою историю развития. В настоящее время в связи с модернизацией образования сложились условия для востребованности этого метода. Учитывая ошибки и достижения

прошлого опыта, необходимо глубоко изучить все стороны этого непростого и универсального дидактического средства для его эффективного использования в процессе обучения.

В настоящее время метод проектов переживает второе рождение. Широко известны разные определения этого дидактического понятия.

В словарях [5, с. 35] проект характеризуется как:

- 1) разработанный план сооружения, постройки, изготовления или реконструкции чего-либо;
- 2) предварительный, предположительный текст какого-либо документа;
- 3) план, замысел, намерение;
- 4) самостоятельная деятельность, осуществляемая с целью получения личной выгоды, дохода.

В.С. Лазарев представляет несколько определений педагогического проекта:

- проект – это совокупность проблемы, замысла ее решения, средств его реализации и получаемых в процессе реализации результатов;
- проект – это комплексное, не повторяющееся мероприятие, предполагающее внедрение нового, ограниченное по времени, бюджету, ресурсам, а также четкими указаниями по выполнению;
- проект – это работа, выполняемая одновременно (т.е. имеющая определенные начало и конец) в целях получения уникального результата;
- проект – это последовательность взаимосвязанных событий, которые происходят в течение установленного ограниченного периода времени и направлены на достижение неповторимого, но в то же время определенного результата;
- проект – это прообраз, прототип какого-либо объекта или вида деятельности» [33, с.300]

Во избежание путаницы К.Н. Поливанова предлагает проектом называть весь путь от идеи до получения продукта, а воплощенную в любых

формах идею, замысел – эскизом. Автор определяет проект следующим образом: «проект – это целенаправленное управляемое изменение, фиксированное во времени» [44, с.17] и отмечает, что все остальные рассуждения о проекте или проектной деятельности являются уточнением и детализацией этих двух принципиальных ее признаков.

По мнению М.А. Ступницкой проектом является работа, которая направлена на решение определенной проблемы с помощью самого оптимального способа. Понятие проект неразрывно связано с понятием метода проектов [58].

Раскрытие сущности проектного метода обучения мы находим в работах В.В. Гузеева. Ученый отмечает, что технология обучения на основе метода проектов представляет один из возможных способов проблемного обучения. По мнению автора, суть данной технологии заключается в следующем. Учитель ставит школьникам учебную задачу, представляя тем самым исходные данные и очерчивая планируемые результаты. Все остальное учащиеся выполняют самостоятельно: намечают промежуточные задачи, ищут пути их решения, действуют, сравнивают полученное с требуемым, корректируют деятельность [19].

Другой подход к рассмотрению метода проектов мы находим в работах Г.К. Селевко. Ученый рассматривает метод проектов как системообразующий компонент при описании и характеристике различных технологий. Так, Г.К. Селевко этот метод представляет как:

- вариант технологии проблемного обучения;
- комплексный обучающий метод, позволяющий индивидуализировать учебный процесс, дающий возможность ребенку проявить самостоятельность в планировании, организации и контроле своей деятельности;
- способ группового обучения;
- способ организации самостоятельной творческой деятельности учащихся;

- метод саморазвивающего обучения в преподавании основ наук в школе старшей ступени [55].

Наиболее полное понятие «проектный метод» представлено в исследованиях И.Д. Чечель. По мнению ученого, исследовательский проект как элемент научного творчества учащихся рассматривается сегодня и как составная часть современных педагогических технологий. Исследователь определяет метод проектов как педагогическую технологию. По мнению автора, цель данной технологии ориентирует не на интеграцию фактических знаний, а на применение актуализированных знаний и приобретение новых, для активного включения в проектировочную деятельность, освоение новых способов человеческой деятельности в социокультурной среде [66].

Теоретическая основа метода проектов разработана в трудах Е.С. Полат. Автор описывает метод проектов как способ достижения дидактической цели через детальную разработку, результат которой должен быть практическим и оформленным. Для достижения результата необходимо научить учащихся самостоятельно мыслить, находить различные способы решения проблемы, применяя знания из разных областей, формировать умения прогнозировать результаты своей деятельности [45, с.199].

В настоящее время учеными Казахстана исследуются инновационные методы обучения, которые способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Например, К.И. Устемиров, Б.А. Абдыкаримов, А.М. Абдыров, Т.К. Мусалимов, Ш.А. Кирабаева изучают вопросы проектного обучения, новых педагогических технологий, поисковую активизацию учащихся, создающую ситуацию успеха, творческого сотрудничества.

Таким образом, проанализировав различные подходы ученых к понятию метода проектов, можно сделать вывод, что точки зрения авторов совпадают в:

а) определении метода проектов как инновационного способа организации обучения;

б) определении метода проектов как способа организации самостоятельной деятельности обучающихся, которая должна привести к собственному практическому решению проблемы;

в) практике субъект-субъектных отношений;

г) возможности использования рефлексии.

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

Главная задача метода проектов состоит в следующем: научить школьников учиться или, иначе, научить совершать учебную деятельность. С большим увлечением выполняется только та деятельность, которая выбрана им самим самостоятельно. А это значит, что учащийся должен почувствовать себя на уроке активным участником учебного процесса, а не пассивным исполнителем воли учителя [75].

Цель использования метода проектов состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся:

- самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;

- учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;

- приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;

- развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения);

- развивают системное мышление [75].

Основные требования к использованию метода проекта:

- наличие значимой проблемы (задачи), требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;

- практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов;

- самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность учащихся;

- структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов);

- использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий:

1) определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования;

2) выдвижение гипотез их решения;

3) обсуждение методов исследования;

4) обсуждение способов оформления конечных результатов;

5) сбор, систематизация и анализ полученных данных;

6) подведение итогов, оформление результатов, их презентация;

7) выводы, выдвижение новых проблем исследования [23].

Исходные теоретические позиции метода проекта:

1) в центре внимания – ученик, содействие развитию его творческих способностей;

2) образовательный процесс строится не в логике учебного предмета, а в логике деятельности, имеющий личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию в учении;

3) индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ученика на свой уровень развития;

4) комплексный подход к разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психических функций ученика;

5) глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях [14].

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которую

учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Учитель может подсказать источники информации, а может просто направить мысль учеников в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате ученики должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, применив необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и осязаемый результат. Вся работа над проблемой, таким образом, приобретает контуры проектной деятельности [45].

Следует также выделить два основных субъекта проектной деятельности – ученик и учитель. Отношения между ними должны отличаться диалогичностью, функциональностью, информационностью, открытостью и демократичностью.

Диалогичность – позитивное общение, взаимодействие между субъектами.

Функциональность – педагог строит свою управленческую деятельность согласно определенному циклу функций: анализ, целеполагание, планирование, мотивация, организация, контроль, рефлексия. Ученик в свою очередь на уровне собственной учебно-исследовательской деятельности управляет ею, используя тот же функциональный состав.

Информационность даёт возможность субъектам управления пользоваться информацией, получаемой с помощью диагностики, и делать соответствующие выводы об эффективности или недостаточной эффективности процесса управления проектной деятельностью, вносить поправки в процесс, а также проектировать ожидаемый результат управления.

Так как цели, принципы, ожидаемые результаты управления проектной деятельностью учащихся обсуждаются совместно, а у учащихся есть возможность выбора того уровня успешности учебно-исследовательской деятельности, который соответствует их природе, личным устремлениям и направленности, то характерными чертами субъект-субъектных отношений становятся открытость и демократичность [6].

Метод проектов является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных методов обучения. Призван активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию обучения.

Новизна метода состоит в том, что обучающийся, уже начиная с первого урока, имеет возможность сам контролировать содержание обучения. Постановка учителем или детьми таких проблем, которые для своего решения требуют знания различных дисциплин, реализует принцип интегративности обучения, способствует преодолению изолированности школы от общественной жизни, выходу за рамки школьной программы.

Но эффективен этот метод только тогда, когда учитель сможет организовать проектную деятельность учащихся. Это методическое направление характеризуется высокой коммуникативностью, приучает детей творчески мыслить, предполагает самостоятельное планирование собственных действий, а также способствует активному включению учащихся в реальную жизнь.

Метод проектов как технология компетентностно-ориентированного образования предполагает активную деятельность учащихся, помогает формированию информационно-коммуникационных навыков, а также компетентности, которую условно можно назвать «способность к деятельности». В процессе выполнения проекта у учеников появляется готовность к формулированию целей, готовность к «деланию» и готовность к рефлексии [28].

Проектная деятельность на уроках информатики направлена на появление у учащихся учебно-познавательных и информационных навыков, формирует образ полного знания, повышает мотивацию к поиску дополнительной информации, формирует научное познание. Особенностью проектной деятельности на уроках информатики является более широкое использование информационных и коммуникационных технологий при выполнении учебных проектов, относительно других школьных дисциплин.

В.А. Власенко предлагает сформулировать следующие обязательные требования к методу проектов на уроках информатики:

- проблемность (т.е. отсутствие заданного наперед алгоритма решения проблемы) и вытекающая отсюда необходимость самостоятельной постановки задачи;

- вариативность решения (способов решения проблем всегда больше чем один, как оно бывает чаще всего и в реальной жизни, и ученики должны это понимать и не бояться рассуждать и делать ошибки – главное уметь их корректировать);

- интегративность (проектная учебная ситуация должна выходить за пределы любого учебного предмета, поскольку проблема в реальной жизни будет иметь связь со множеством факторов и областей существования – поэтому интегративный момент усилит мотивацию и максимально приблизит проект к реальности) [29].

Анализ литературы показал, что в отечественной педагогике метод проектов рассматривается либо как самостоятельный метод, либо как целая технология, включающая в себя другие творческие методы. В педагогической и методической литературе можно встретить различные термины: проектный метод, метод проектов, проектная технология.

Все сказанное выше позволяет сделать вывод: метод проектов как дидактическое понятие нужно рассматривать не в узком смысле как самостоятельный метод, а в широком смысле – как педагогическую проектную технологию, включающую в себя многие методы.

1.2 Метод проектов и информационные технологии на уроках информатики

На современном этапе развития система образования переживает период модернизации, связанный с корректированием комплекса методологических основ обучения и воспитания подрастающего поколения,

что вызвано сменой образовательной парадигмы; с разработкой, обоснованием и внедрением в практику учреждений образования инновационных педагогических технологий; с активным применением активных и интерактивных методов обучения. Усилия педагогического сообщества направлены на построение образовательной системы, в которой обучающийся окажется в активной познавательной позиции, то есть станет полноценным субъектом обучения.

Так, наряду с иными инновационными педагогическими технологиями, сегодня ведущие позиции занимают личностно-ориентированные технологии, направленные на повышение степени самостоятельности и сознательности обучающихся.

Одной из наиболее эффективных и популярных личностно-ориентированных технологий, которая сегодня активно применяется в системе образования, является проектная технология, основанная на методе учебных проектов. Данную технологию следует понимать как «способ организации самостоятельной деятельности учащихся, направленный на решение задачи учебного проекта, интегрирующий в себе проблемный подход, групповые методы, рефлексивные, исследовательские, поисковые и прочие методики» [13, с. 1682]. Именно такая комплексность методологии данной технологии позволяет достичь решения целого ряда педагогических задач.

«Значительная популярность проектного метода главным образом связана с появлением новых образовательных средств, в частности к ним можно отнести сетевые технологии, которые могут использовать преподаватели в своей образовательной деятельности для реализации сетевого проекта» [62, с. 191].

Метод проектов или элементы проектной технологии могут применяться в современной школе при освоении обучающимися содержания любой предметной дисциплины. Обращение к методу проектов на уроках информатики обусловлено спецификой самого предмета,

предусматривающего выполнение практических заданий на компьютере во время занятия. Приобщение школьников к работе над проектами на уроках позволяет стимулировать их интерес к предмету.

Кроме того, метод проектов формирует правильные представления о месте информатики и информационных технологий в жизни современного человека. По мнению Е.И. Новиковой, «метод проектов в информатике характеризуется формированием навыков системного подхода к решению задач, усилением самостоятельности в процессе работы и установлением стиля общения между учителем и учеником как равноправного партнерства» [37, с. 63].

В рамках освоения обучающимися содержания информатики как учебной дисциплины им могут предлагаться различные типы проектных работ в зависимости от возраста (класса), сформированности проектных навыков, информационной грамотности школьников. Это могут быть проекты по разработке электронных дидактических игр, образовательных квестов, сайтов вплоть до создания программного обеспечения.

Проектная деятельность обучающихся – это процесс, который реализуется в ходе выполнения комплексных задач поэтапно. Анализ научной литературы позволяет говорить о том, что в современной педагогике нет единого подхода к обоснованию этапов учебного проекта, однако на основе обобщения мнений ученых [3; 17], можно указать основные этапы проектной деятельности обучающихся на уроках информатики (см. таблицу 1).

Таблица 1 - Этапы работы над учебными проектами на уроках информатики

№	Этап	Задачи и деятельность в ходе этапа
1	Поисковый	- выбор темы; - формулирование проблемного вопроса; - составление плана; - определение методов и приемов проектного исследования
2	Аналитический	- разработка плана исследования; - сбор и изучение необходимой информации

3	Практический	- создание конкретного продукта; - изложение проекта
4	Презентационный	- представление результатов и продуктов проектной деятельности; - оценка деятельности; - рефлексия; - коррекция (при необходимости).

Обращение к методу проектов на уроках информатики дает учителю возможность решения одной из ведущих задач гуманистической личностно-ориентированной педагогики – построение субъект-субъектных отношений, так как в рамках проектной технологии не только меняется позиция обучающегося и увеличивается степень его самостоятельности; меняется также и сущностная роль учителя. В рамках работы над проектом учителю информатики отводится роль разработчика, консультанта, координатора, эксперта.

Проектная деятельность, как и всякая другая, имеет свою специфическую структуру. Структура проектной деятельности различается в зависимости от субъекта – учителя или учащегося. Структура проектной деятельности представлена в таблице 2.

Таблица 2 – Структура проектной деятельности

Компонент деятельности	Для учащихся	Для учителя
Мотив выполнения проекта	Повышение уровня собственного образования Реализация творческого потенциала	Расширение возможностей для изучения информатики Создание благоприятных условий для активизации исследовательской деятельности учащихся
Цель работы над проектом	Углубление знаний Приобретение навыков самообразования Развитие коммуникативных качеств и расширение круга общения (при работе в группах)	Качественное усвоение знаний Внедрение сетевых технологий Обучение структуризации и систематизации информации Развитие творческой и исследовательской инициативы учащихся

Способы и приёмы реализации деятельности	Постановка цели (которая корректируется в процессе выполнения) Работа с учебной, популярной литературой и другими источниками информации Выбор типа проекта Выбор дизайна, стиля в соответствии с идеей проекта	Подбор и предложение тем для проектов Подготовка инструкций по организации работы Оказание помощи и консультирование Организация проведения промежуточных итогов Организация защиты проектов (ученические чтения, конференции и т.п.)
--	--	---

К ведущим задачам применения проектной деятельности на уроках информатики отнесем следующие:

- формирование проектных умений обучающихся и навыков проектной деятельности;
- формирование проектного мышления обучающихся;
- умение ставить проектную проблему и находить эффективные способы ее решения;
- совершенствование навыков работы с персональным компьютером и средствами ИКТ;
- совершенствование предметных, метапредметных и личностных образовательных результатов.

Построение субъект-субъектного педагогического взаимодействия на уроках информатики посредством привлечения обучающихся к работе над учебными проектами позволяет достичь ряда преимуществ по сравнению с традиционными уроками:

- повышения познавательной мотивации обучающихся;
- повышения уровня успеваемости по предмету;
- формирования навыков самостоятельной и групповой творческой, поисковой и исследовательской деятельности;

- повышения навыков работы в текстовых и графических редакторах, приложениях, сети Интернет;
- развития навыков поиска и аналитической обработки информации, ее обработки, систематизации и презентации;
- повышения уровня информационной грамотности и культуры обучающихся.

По словам И.А. Киселевой, «метод проектов способствует активизации всех сфер личности учащегося – его интеллектуальной и эмоциональной сферы и сферы практической деятельности, а также позволяет повысить продуктивность обучения, его практическую направленность» [24, с. 106].

На данном этапе информатизации образования широко используются дистанционные образовательные технологии, позволяющие не менее эффективно достигать образовательных целей и задач. Электронное обучение и обучение с применением дистанционных образовательных технологий реализуется преимущественно благодаря использованию информационных и коммуникационных технологий (мессенджеры, электронная почта, социальные сети и пр.).

Учитывая высокий уровень самостоятельности обучающихся в рамках привлечения их к выполнению учебных проектов, а также эффективность такой познавательно-исследовательской деятельности, проектный метод может выступать одним из ведущих в ходе обучения информатике в условиях использования информационных технологий.

Реализация проектной деятельности обучающихся с использованием информационных технологий обладает определенной спецификой. Требуется предусматривать гибкое сочетание самостоятельной познавательной деятельности обучающихся с различными источниками информации, учебными материалами, специально разработанными по предмету [17].

При организации проектной деятельности школьников педагог должен обеспечить обучающемуся построение оперативного и систематического взаимодействия с консультантом-координатором проекта, а также групповую

работу по типу обучения в сотрудничестве с остальными участниками проекта [13].

Метод проектов на уроках информатики предполагает наличие самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией результатов. Самостоятельная деятельность учащихся и творческий подход предполагается на каждом этапе проекта – начиная от выбора темы до получения результата. В итоге работы над проектом должен быть получен результат: конкретное решение проблемы или продукт (рисунок, схема, открытка, пиктограмма, тест, презентация, таблица и т.д.), готовый к применению. Технология работы по методу проектов — это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.

Без новых информационных технологий невозможно представить современную школу и современного учителя. Под информационной технологией понимается процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных (первичной информации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления (информационного продукта). Реализация информационных технологий осуществляется с помощью средств микропроцессорной, вычислительной («компьютерной») техники [16, с.24].

В сфере образования применяются базовые информационные технологии:

- технология работы с текстовым процессором;
- технология работы в графических программах;
- технологии числовых расчетов;
- технологии хранения, поиска и сортировки данных;
- сетевые информационные технологии;
- технологии мультимедиа.

Внедрение мультимедиа, как вида информационной технологии, технологи в школу остается одним из ключевых моментов информатизации

образования. В последнее время мультимедиа технологии относятся к одним из актуальных постоянно развивающихся и современных направлений информационных технологий.

Целью использования мультимедиа состоит переход от педагогики знания к компетентностной педагогике, развитие творческих способностей учащихся через интерактивность, которая у учащихся открывает обширные познавательные способности. Учащиеся должны освоить новые жизненно необходимые навыки в связи с тем, что современные информационные технологии всё глубже проникают в нашу жизнь.

Мультимедиа средства - это комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих учащемуся и учителю общаться с компьютером, используя самые разные, естественные для себя среды: звук, видеозаписи, графические объекты, тексты, анимацию [22, с 11].

Мультимедиа в учебном процессе представлено компьютерными программами, электронными учебниками, компьютерным моделированием в виде заданий для самостоятельной работы, учебно-познавательными задачами на разных этапах учебного занятия, компьютерными учебными играми, а также образовательными веб-страницами в сети Интернет.

Можно выделить 8 типов компьютерных средств используемых в обучении на основании их функционального назначения:

1. Презентации представляют собой последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты. Создать презентацию можно, как в программе Power Point так и Open Impress. Использование презентаций расширяет диапазон условий для креативной деятельности школьников и психологического роста личности, развивая самостоятельность и повышая самооценку. Презентации так же можно активно использовать для представления ученических проектов.

2. Электронные энциклопедии – это справочно-информационный массив на электронном носителе, с определенным алгоритмом поиска информации. Для создания таких энциклопедий применяются

гипертекстовые системы и языки гипертекстовой разметки, например, HTML. В отличие от своих бумажных вариантов они обладают расширенными свойствами и возможностями

3. Дидактические материалы – это особый тип учебных пособий, раздаваемых обучающимся для самостоятельной работы на аудиторных занятиях и дома или демонстрируемые педагогом перед всем классом представленных в электронном виде, обычно в виде простого набора текстовых файлов в форматах doc, txt

4. Программы-тренажеры - это своеобразный электронный репетитор, который выполняет функцию дидактических материалов и может отслеживать ход решения и сообщать об ошибках.

5. Системы виртуального эксперимента - как замена реального эксперимента представлены в виде программных комплексов, позволяющих учащимся проводить эксперименты в «виртуальной лаборатории». Главное их достоинство - они позволяют обучаемому проводить такие эксперименты, которые в реальности были бы сложны по соображениям безопасности и невозможны по временным характеристикам.

6. Программные системы контроля знаний. В сочетании с интерактивной доской, компьютером и проектором позволяет существенно повысить эффективность и оперативность обратной связи на занятиях. К ним также относятся опросники и тесты. Главное их достоинство - быстрота удобство, беспристрастие учителя и автоматизация обработки полученных результатов.

7. Электронные учебники и учебные курсы – соответствуют современному образованию. В них достаточный теоретический материал, четкие определения, интересные задания, вопросы для самоконтроля, красочные иллюстрации; удачно сочетается теория, вопросы для самоконтроля и практические задачи.

8. Обучающие игры и развивающие программы - это интерактивные программы с игровым сценарием. Учащиеся выполняют различные задания в

процессе игры, школьники развивают двигательные навыки, пространственное воображение, память и, возможно, получают дополнительные навыки [22, с 13].

Применение мультимедиа развивает заинтересованность учащихся к обучению, улучшает у них мотивационную деятельность к анализу, синтезу и сравнению, моделированию, выявлению причинно-следственных связей, активизирует использование разных видов информации.

Планируя уроки с применением информационных технологий, учитель:

- четко определяет педагогическую цель применения данного ресурса в учебном процессе;

- уточняет, где и когда он будет использован;

- согласовывает выбранный ресурс с другими средствами обучения;

- учитывает специфику учебного материала, особенности класса, характер объяснения новой информации;

- анализирует и обсуждает с классом фундаментальные, узловые вопросы изучаемого материала.

Включение информационных мультимедийных технологий делает процесс обучения результативнее. Компьютер позволяет делать уроки, не похожими друг на друга. Это чувство постоянной новизны способствует интересу к учению.

Рассмотрим возможные варианты использования мультимедиа в работе с учащимися:

- проведение презентаций на уроке при объяснении нового материала;

- наглядная демонстрация процесса;

- совместное изучение источников материалов;

- презентация по результатам выполнения индивидуальных и групповых проектов;

- корректировка и тестирование знаний.

Используя информационные мультимедийные технологии на уроках информатики, учитель может решить следующие дидактические задачи:

- лучше усвоить базовые знания в процессе обучения;
- привести в систему усвоенные знания;
- выработать навыки самоконтроля;
- организовать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом [55].

Такое использование информационных технологий может рассматриваться как объяснительно-иллюстративный метод обучения, целью которого является организация усвоения знаний путем подачи учебной информации и обеспечение ее усвоения, которое улучшается при подключении зрительной памяти.

Применение на уроке мультимедийных технологий структуру урока принципиально не меняет. В нем остаются все главные этапы, только изменяются, их временные характеристики. Этап мотивации при этом увеличивается и несет познавательную нагрузку. Это обязательное требование успешности усвоения знаний, так как без интереса к учению, без воображения и эмоций невозможна творческая деятельность учащихся.

Остановимся более подробно на такой информационной технологии как мультимедийная презентация. Мультимедийная презентация с применением гипертекстовых ссылок улучшает системное, логическое мышление, расширяет формы организации познавательной деятельности: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Создание мультимедийных презентаций требует учитывать специфику восприятия информации с экрана. Следует использовать единый стиль в представлении информации для всего урока и стремиться к унификации структуры и формы представления учебного материала. Для этого:

- применять стандартные шрифты — Times, Arial. Целесообразно для выделения элементов применение различных маркеров текста;

- необходимо использовать цвета в презентации, рекомендуется использовать одну цветовую палитру;
- презентация должна быть удобочитаема с экрана компьютера;
- большие тексты в презентации не рекомендованы;
- необходимо использовать, информационный стиль изложения материала - сжатый.

Мультимедийная презентация, соответствует триединой дидактической цели урока:

- образовательной: осмысление учебного материала, связей и отношений в объектах изучения;
- развивающей: познавательный интерес развивает у учащихся способность обобщать, анализировать, сравнивать, творчески мыслить;
- воспитательной: повышение мотивации, умения организовывать самостоятельную и групповую работу, воспитание чувства товарищества, взаимопомощи [55].

Обучение школьников на уроках информатики методу проектов, как способу учебной деятельности может быть достигнуто в полной мере при изучении программы создания презентаций Microsoft PowerPoint.

Варианты использования информационных мультимедийных технологий в соответствии с этапами урока показаны в таблице 3.

Таблица 3 – Использование информационных мультимедийных технологий в соответствии с этапами урока

Этапы урока	Информационные технологии
Объявление темы	Тема урока представлена в презентации, в которой кратко рассмотрены ключевые моменты разбираемого вопроса.
Объяснение нового материала	На слайдах в ходе объяснения новой темы можно использовать линейную последовательность кадров. На экран выведен основной теоретический материал, который затем распечатывается для каждого учащегося.
Самостоятельная работа	информационно-обучающее пособие для самостоятельной работы, в которой главный акцент ставится на индивидуальную работу ученика по

	получению и обработке новых знаний.
Контроль знаний	Тестирование повышает эффективность обучения, активизирует познавательную работу учащихся. Тесты представляют собой слайды с вопросами и вариантами ответов, которые записываются на специальном бланке. По результатам предложенных тестов можно сделать вывод о степени готовности и желании учеников изучать данный материал.

При использовании информационных мультимедийных технологий у учеников развивается самостоятельная деятельность по работе с учебной, справочной и другой литературой по предмету. При выполнении практической деятельности проявляется самоконтроль.

В умелых руках мультимедийные презентации имеют преимущества и приносят пользу в процессе обучения школьников информатике. Преимущества данной технологии [55, с.17]:

- качество изображения;
- редактирование слайдов презентации для различных ситуаций;
- в зависимости от уровня подготовки учащихся в классе, используя гиперссылки в презентациях, один и тот же материал можно излагать очень подробно, или рассматривая только базовые вопросы темы, где темп излагаемого материала, изменяется по ходу урока;
- освещение рабочих мест учащихся достаточное и использование проектора для демонстрации презентации не влияет на это;
- повышается наглядность при подаче нового материала на уроке;
- высокая производительность урока;
- четче установлены межпредметные связи;
- расширяются возможности организации проектной деятельности учащихся.

На уроках информатики целесообразно использовать возможности Интернет-технологий, представляющих собой наиболее популярную и динамичную развивающуюся информационную технологию.

Сегодня все школы Республики Казахстан подключены к сети Интернет. Школа ставит задачи - развить личность учащегося, изменить и преобразовать его качества, для этого созданы условия, чтобы ученики подготовили себя к жизни в информационном обществе. В школе активно используются интернет-технологии, телекоммуникационные средства, позволяя внедрять инновационные методы обучения. Интернет-технологии позволяют реализовать новые подходы к образованию [42, с. 3-10]..

Использование информационных Интернет-технологий на уроках информатики позволяет реализации следующих полезных функций:

1. Учащиеся приобретают основные умения пользователя Интернета, изучают основные телекоммуникации;

2. За счет использования Интернет-технологий увеличивается наглядность урока.

3. Ученикам предоставляется возможность решать образовательные задачи, используемые в многочисленных сетевых проектах – исследовательских, поисковых, др.

4. Благодаря применению Интернет-технологии осуществляется дистанционное обучение, эвристическое обучение. Дистанционные формы реализуют деятельность по развитию творческого потенциала учащихся и педагогов, помогает им самореализоваться в сетевом образовательном пространстве [16, с.36].

Используя Интернет-технологии можно осуществлять подготовку к итоговой аттестации (ЕГЭ и ГИА). Развитие навыков проектирования своего образования с применением Интернет-технологий позволит учащимся совместно с педагогом составить индивидуальный маршрут своей учебной деятельности, что способствует реализации себя в полной мере как в ходе обучения в школе, так и в дальнейшей профессиональной деятельности.

Главное преимущество использования ИКТ на уроках информатики — повышение мотивации к обучению, создание положительного настроения, активизация самостоятельной деятельности учащихся [40]. Информационные

технологии необходимо рассматривать как мощное средство повышения эффективности обучения.

В настоящее время возросла необходимость активизировать познавательную активность учащихся. Одним из средств активизации познавательной активности является использование информационных технологий. Цель информационных технологий в школьном образовании – формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к использованию новых информационных технологий в своей деятельности.

Выводы по первой главе

Анализ литературы показал, что в отечественной педагогике метод проектов рассматривается либо как самостоятельный метод, либо как целая технология, включающая в себя другие творческие методы. Все сказанное выше позволяет сделать вывод: метод проектов как дидактическое понятие нужно рассматривать не в узком смысле как самостоятельный метод, а в широком смысле – как педагогическую проектную технологию, включающую в себя многие методы.

Метод проектов является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных методов обучения. Призван активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию обучения.

Новизна метода состоит в том, что обучающийся, начиная с первого урока, имеет возможность контролировать содержание обучения. Постановка учителем или детьми таких проблем, которые для своего решения требуют знания различных дисциплин, реализует принцип интегративности обучения, способствует преодолению изолированности школы от общественной жизни, выходу за рамки школьной программы.

Бесспорно, что в современной школе информационные технологии, мультимедиа, компьютер не решают всех проблем, они остаются многофункциональным техническим средством обучения, обеспечивающим применение информационных технологий.

Не менее важны и современные педагогические технологии и инновации в процессе обучения, которые позволяют не просто “вложить” в каждого обучаемого некий запас знаний, но, в первую очередь, создать условия для проявления познавательной активности учащихся. Информационные технологии, в совокупности с правильно подобранными (или спроектированными) технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.

Влияние информационных технологий на образовательный процесс не ограничивается лишь модернизацией дидактических методов. Оно должно приводить к внутреннему развитию образовательных учреждений, делать их способными отвечать современным требованиям к образованию. Главным результатом использования информационных технологий должно быть становление обучения на новую более качественную ступень: повышение мотивации к обучению и как результат повышение качества обучения.

ГЛАВА 2 АПРОБАЦИЯ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Опытно-экспериментальная работа по использованию информационных технологий при организации проектной деятельности на уроках информатики проводилась на базе общеобразовательного учреждения КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой" отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области. В эксперименте приняли участие 20 учащихся десятого класса.

Опытно-экспериментальная работа проводилась с 2021-2022 по 2023-2024 учебный год в период с ноября 2021 года по ноябрь 2023 года. Работа была организована в три этапа.

На первом этапе проводился констатирующий эксперимент (ноябрь 2021 года – май 2022 года). На этом этапе происходило накопление эмпирического материала, изучалось состояние исследуемой проблемы в теории и педагогической практике, проводился мониторинг сформированности готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий на уроках информатики.

На втором этапе проводился формирующий эксперимент (сентябрь 2022 – апрель 2023 года). На этом этапе разрабатывалась методика использования информационных технологий при организации проектной деятельности учащихся в процессе обучения информатике и проводилась апробация разработанных методических рекомендаций.

На третьем этапе проводился контролирующий эксперимент (май 2023 – ноябрь 2023 года). На этом этапе проверялась эффективность предложенных рекомендаций по использованию информационных технологий при организации проектной деятельности учащихся в процессе

обучения информатике; анализировались и обобщались результаты опытно-экспериментальной работы; формулировались выводы и оформлялся окончательный текст диссертационного исследования.

Цель опытно-экспериментальной работы: организация проектной деятельности с использованием информационных технологий учащихся 10 класса при обучении информатики и выявление динамики готовности обучающихся к выполнению учебных проектов.

2.1 Выявление уровня сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий (констатирующий эксперимент)

Для успешной реализации проектной деятельности каждому современному подростку необходимо обладать системой знаний, умений и навыков, включающую интерес и потребность в проектной деятельности, знания в сфере проектирования, проектные умения, воображение, креативность и т.д., то есть быть готовым осуществлять эту деятельность.

Цель констатирующего эксперимента – выявить уровень сформированности готовности учащихся 10 класса к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий.

Для реализации цели на данном этапе были поставлены задачи:

1. Определить основные критерии понятия «готовность» применительно к проектной деятельности.

2. Выбрать методику проведения диагностического исследования по выявлению уровня сформированности готовности учащихся 10 класса к выполнению проектной деятельности.

3. Провести диагностическое исследование по выявлению уровня сформированности готовности учащихся 10 класса к выполнению проектной деятельности.

На сегодняшний день нет единой трактовки определения «готовность к деятельности». В научной литературе встречаются различные определения, как по содержанию, так и по степени обобщения.

Мы взяли за основу структуру готовности к проектной деятельности, предложенную З.М. Явгильдиной и Л.П. Ефимовой, которая включает следующие компоненты:

- мотивационный компонент (мотивация и потребность в освоении основ проектной деятельности),
- когнитивный компонент (знания в сфере проектирования, художественный кругозор),
- деятельностный компонент (проектные умения, воображение и креативность) [74].

Таким образом, понятие «готовность к проектной деятельности», определяется как внутреннее качество учащегося, приобретенное в процессе интеграции целей и мотивов, знаний, умений и навыков, являющихся движущей силой эффективной проектной деятельности. Структурные компоненты готовности учащихся к проектной деятельности выступают в качестве критериев их развития (мотивационного, когнитивного, деятельностного). Выделяют три уровня их развития: формальный (низкий), достаточный (средний), креативный (высокий) [74].

Подробно рассмотрим каждый уровень и его показатели в Таблице.

Таблица 4 - Уровни развития готовности к проектной деятельности

Уровни	Мотивационный критерий	Когнитивный критерий	Деятельностный критерий
Формальный (низкий)	эмоциональные проявления носят эпизодичный и кратковременный, характер, выражены не ярко, интерес к проектной деятельности слабый	наличие слабых знаний в области проектирования, узкий кругозор	слабо выражено владение навыками работы над проектными заданиями, предпочитает репродуктивную деятельность
Достаточный	эмоциональная	достаточные	Достаточно владеет

(средний))	активность носит однообразный характер, наличие интереса к проектной деятельности	знания в области проектирования, умеренный кругозор	навыками работы над проектными задан., предпочитает задания поискового типа
Креативный (высокий)	эмоциональная активность проявляется ярко и разнообразно; наличие устойчивого интереса к проектной деятельности	обладание интегративными знаниями, знаниями в области проектирования	Уверенное владение навыками работы над проектными заданиями, предпочтение отдается заданиям творческого типа

При выработке методики диагностики начального уровня готовности учащихся 10 класса к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий мы руководствовались диагностиками, опубликованными в методической литературе и рекомендованными для применения в общеобразовательных учреждениях с целью изучения индивидуальных склонностей и познавательных интересов обучающихся [39; 26].

Для выявления уровня сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий перед диагностикой уровней сформированности мотивационной, когнитивной и деятельностной готовности было проведено еще два обследования. Первое должно было выявить уровень самооценки учащихся своих творческих способностей. Второе должно было изучить, какие мотивы могут побудить учащихся к занятию проектной деятельностью. Будут ли это личностные мотивы, отражающие внутреннюю потребность к данному виду деятельности; коллективные мотивы, отражающие желание поработать в группе; или это будут престижные мотивы, отражающие стремление получить высокую оценку, выделиться, руководить другими.

Методика выявления уровня самооценки учащихся (по Р.В. Овчаровой)

Цель: выявление уровня самооценки учащихся своих творческих способностей.

Вопросы:

- 1 Мне нравится создавать фантастические проекты.
- 2 Могу представить себе то, чего не бывает на свете.
- 3 Буду участвовать в том деле, которое для меня ново.
- 4 Быстро нахожу решения в трудных ситуациях.
- 5 В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.
- 6 Мне нравится находить причины своих неудач.
- 7 Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.
- 8 Могу обосновать: почему мне что-то нравится или не нравится.
- 9 Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.
- 10 Убедительно могу доказать правоту.
- 11 Умею сложную задачу разделить на несколько простых.
- 12 У меня часто рождаются интересные идеи.
- 13 Мне интереснее работать творчески, чем по-другому.
- 14 Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творчество.
- 15 Мне нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.
- 16 Для меня важно, как оценивают мой труд окружающие.

Варианты ответов: 2 балла – да; 1 балл – трудно сказать; 0 – нет.

Результат:

24-32 балла – высокий уровень;

12-24 балла – средний;

0-12 баллов – низкий.

Результаты исследования по определению уровня самооценки учащихся творческих способностей следующие:

Высокий уровень самооценки – 4 человека – 20%.

Средний уровень самооценки – 9 человек – 45%.

Низкий уровень самооценки – 7 человек 35%.

Результаты самооценки учащихся представлены на рисунке 2.



Рисунок 2 – Уровни самооценки учащихся

Методика изучения мотивов участия школьников в проектной деятельности (по Л.В. Байбородой).

Цель: выявление мотивов участия десятиклассников в проектной деятельности.

Для ответа используется следующая шкала:

- 3 – привлекает очень сильно;
- 2 – привлекает в значительной степени;
- 1 – привлекает слабо;
- 0 – не привлекает совсем.

Что привлекает в проектной деятельности?

- 1 Интересное дело.
- 2 Общение с разными людьми.
- 3 Помощь товарищам.
- 4 Возможность передать свои знания.
- 5 Творчество.
- 6 Приобретение новых знаний, умений.
- 7 Возможность получить высокую оценку.
- 8 Участие в делах своего коллектива.
- 9 Вероятность заслужить уважение товарищей.

10 Сделать что-то полезное для других.

11 Выделиться среди других.

12 Выработать у себя определенные черты характера.

Обработка и интерпретация результатов

Для определения преобладающих мотивов следует выделить следующие блоки:

а) коллективные мотивы (п. 3, 4, 8, 10);

б) личностные мотивы (п. 1, 2, 5, 6, 12);

в) престижные мотивы (п. 7, 9, 11).

Сравнение средних оценок по каждому блоку позволяет определить преобладающие мотивы участия школьников в деятельности.

Результаты исследования показали, что:

Личностные мотивы, отражающие внутреннюю потребность учащихся, преобладают у 5 человек, что составляет 25%;

Коллективные мотивы, отражающие желание работать в команде, преобладают у 8 человек, что составляет 40%;

Престижные мотивы, отражающие стремление выделиться, получить высокую оценку, преобладают у 7 человек, что составляет 35%.

Графически результаты данного обследования отражены на рисунке 3.



Рисунок 3 – Мотивы участия в проектной деятельности

Диагностика самооценки и мотивов показала, что проектная деятельность учащихся 10 класса нуждается в организационном и педагогическом сопровождении, направленном на повышение уровня самооценки своих творческих способностей и повышение личностной и коллективной мотивации к участию в проектной деятельности.

Для определения сформированности уровня мотивационной готовности учащимся был предложен опросный лист (Приложение 4). Опросный лист содержит пять вопросов, каждый из которых предполагает три варианта ответа с оцениванием ответов по шкале от 0 до 2 баллов. Высокий уровень мотивационной готовности 8-10 баллов, средний – 5-7 баллов, низкий – до 5 баллов.

По результатам опроса было выявлено, что из 20 учащихся высокий уровень мотивационной готовности имеют только четыре человека, что составляет 20% от общего количество участвующих в эксперименте учеников. Эти ученики демонстрируют устойчивый интерес к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий, считают, что это интересно, полезно и способствует их развитию.

Средний уровень сформированности готовности к выполнению проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий проявился у 40% учащихся (8 человек) частично заинтересованы в выполнении проектов по информатике с использованием информационных технологий, до конца не понимают, зачем им это нужно. Низкий уровень сформированности мотивационной готовности продемонстрировали 40% учащихся (8 человек). Они никак не проявили интерес к проектной деятельности по информатике.

Результаты диагностики по выявлению уровня сформированности мотивационной готовности учащихся представлены на рисунке 1.

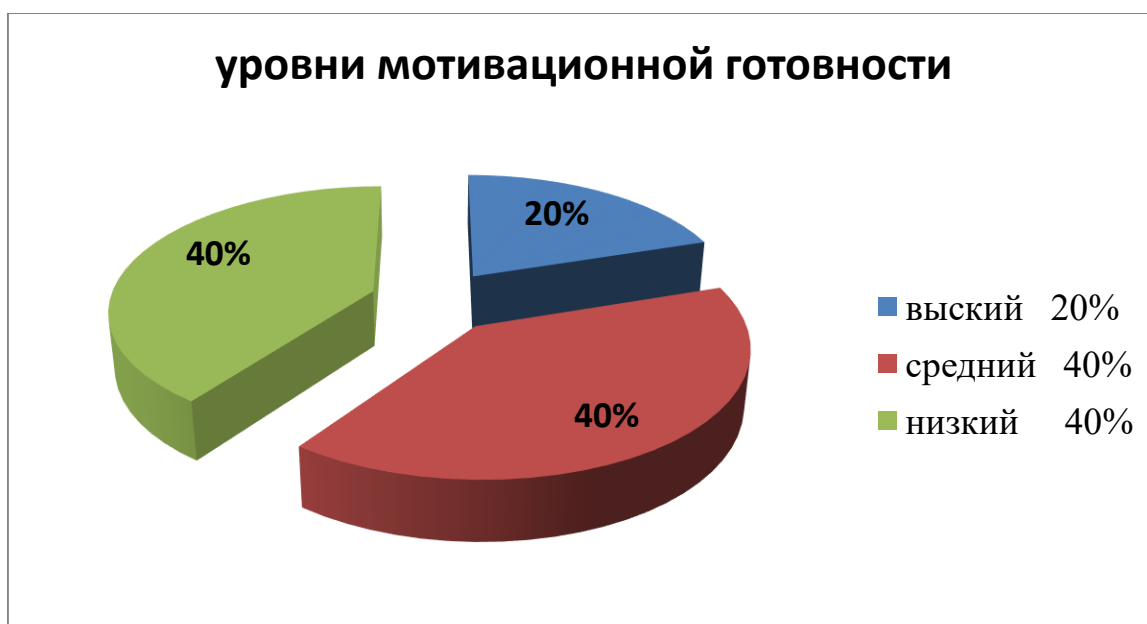


Рисунок 1 – Уровни сформированности мотивационной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий

Для определения сформированности уровня когнитивной готовности учащимся был предложен опросный лист, который содержал блоки вопросов, раскрывающие различные стороны когнитивного освоения проектной деятельности.

Блок 1: Проблематизация (Рисунок 4).

Могу выявлять проблемы – 16 человек (80%).

Умею выбирать из множества проблем главную – 11 человек (55%).

Умею решать проблемы самостоятельно – 7 человека (35%).

Согласовываю проблемы для совместного решения – 3 человека (15%).

Таким образом, мы видим, что уровень когнитивной готовности учеников к выполнению проектной деятельности на уроках информатики с использованием информационных технологий колеблется от 80% по способности выявления проблемы, от 55% по умению выбирать главную проблему, до 35% по умению решать проблемы самостоятельно и 15% в вопросе умения выбрать проблему путём согласования для совместного решения.

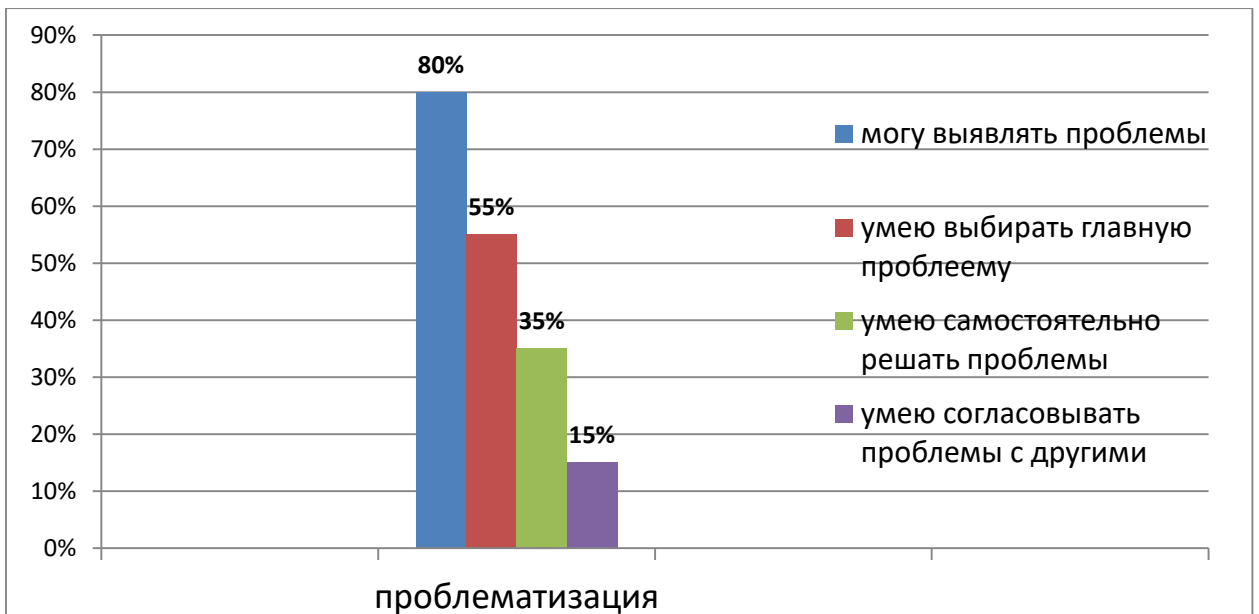


Рисунок 4 – Проблематизация в структуре когнитивной готовности

Блок 2: Целеполагание (рисунок 5)

Могу ставить цели и добиваться их – 15 человек (75%).

Могу определить главную цель – 12 человек (60%)

Осуществляю поиск способов достижения цели – 6 человека (30%).

Умею согласовывать цели с другими – 4 человека (20%).

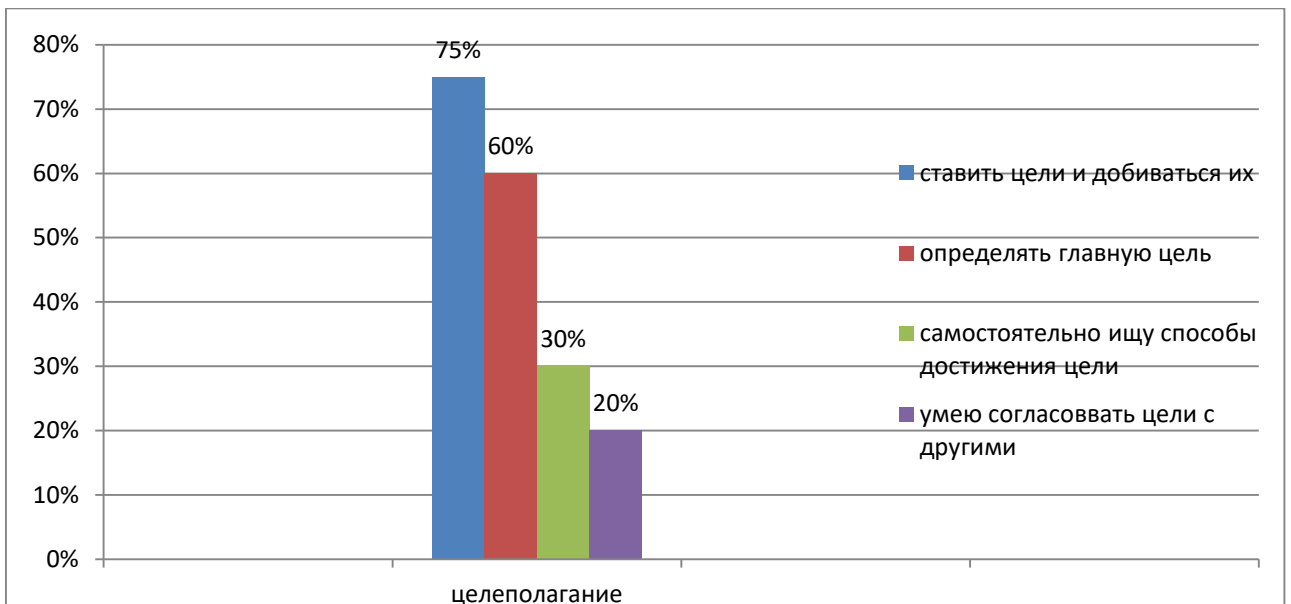


Рисунок 5 – Целеполагание в структуре когнитивной готовности

Блок 3: Планирование (Рисунок 6).

Умею планировать свою деятельность – 15 человек (75%).

Умею работать согласно плану – 11 человек (55%),

Могу организовать планирование в группе – 5 человек (25%).

Могу распределить обязанности и роли в группе – 4 человека (20%),

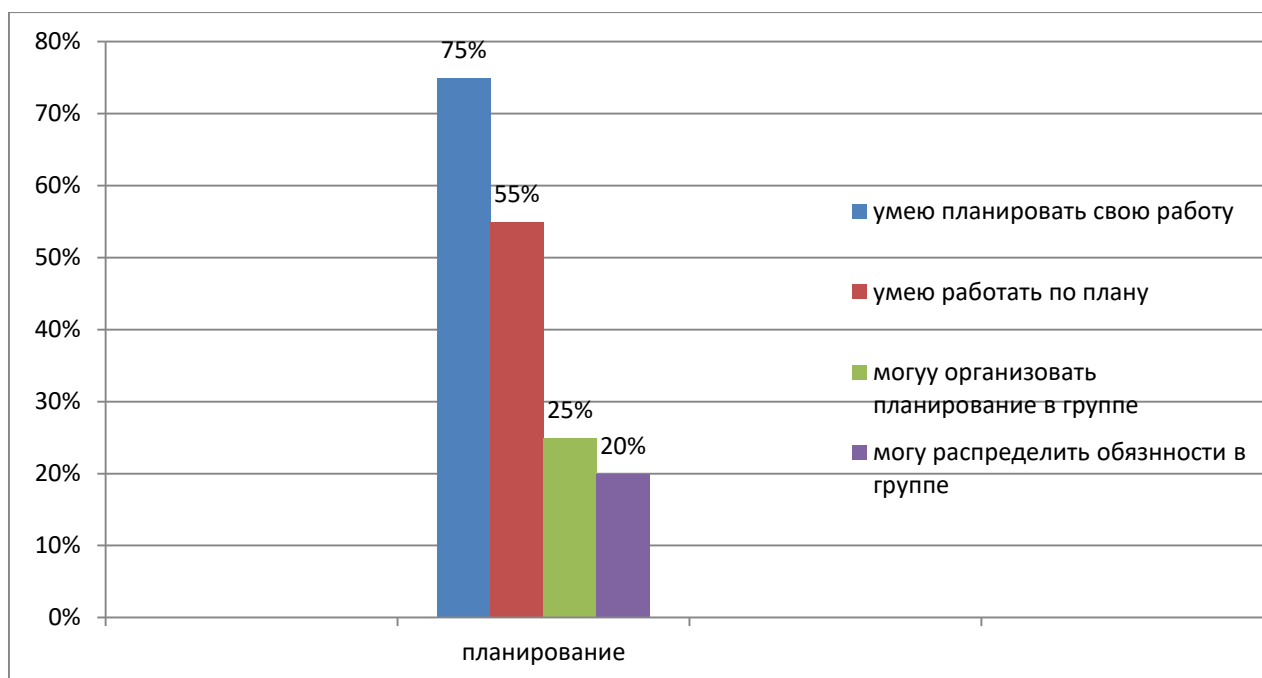


Рисунок 6 – Планирование в структуре когнитивной готовности

Как показывает исследование по компонентам «Целеполагание» и «Планирование» прослеживается та же тенденция, что и в компоненте «Проблематизация». Уровень сформированности когнитивной готовности учеников к выполнению проектной деятельности на уроках информатики с использованием информационных технологий снижается от индивидуальных знаний и умений к знаниям и умениям работы в составе группы: уметь согласовывать цели с другими участниками группы; распределять роли и обязанности в группе.

В целом по уровню сформированности когнитивной готовности учащихся к выполнению проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий можно сделать следующий вывод. Только 20% учащихся показали высокий уровень когнитивной готовности к проектной деятельности. Они способны осуществлять сложные познавательные процессы, и использовать свои познавательные ресурсы для успешного решения задач и принятия решений. 30% учащихся показали средний уровень когнитивной готовности. 50% учащихся показали низкий

уровень когнитивной готовности. Результаты данного исследования отражены на рисунке 7.



Рисунок 7 – Уровень сформированности когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий

Для определения сформированности уровня деятельностной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий учащимся так же был предложен опросный лист с двумя блоками вопросов, раскрывающих уровень деятельностного освоения проектной деятельности.

Блок 1: Поисково-исследовательские навыки (Рисунок 8).

Владею компьютером – 20 человек (100%).

Умею пользоваться Интернетом – 20 человек (100%).

Умею отбирать нужную информацию – 12 человек (60%).

Умею проводить исследования – 8 человек (40%).

Умею работать самостоятельно – 11 человек (55%).

Могу достигать результаты в совместной работе – 5 человек (25%).

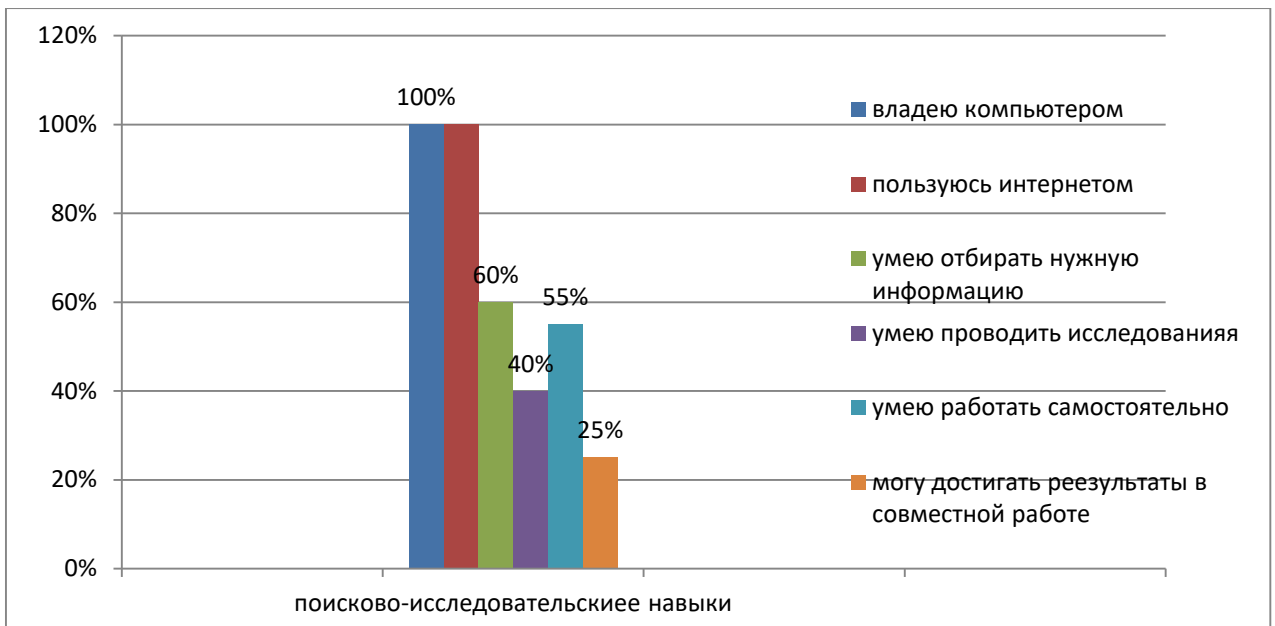


Рисунок 8 – Поисково-исследовательские навыки в структуре деятельностной готовности

Блок 2: Презентационные навыки (Рисунок 9).

Умею публично выступать – 8 человек (40%).

Могу составить план выступления – 10 человек (50%).

Умею логически мыслить и выразить своё мнение – 15 человек (75%)

Могу сжато излагать свои мысли – 6 человек (30%).

Могу подготовить презентацию – 9 человек (45%).

Умею создавать проектный продукт – 7 человек (35%).

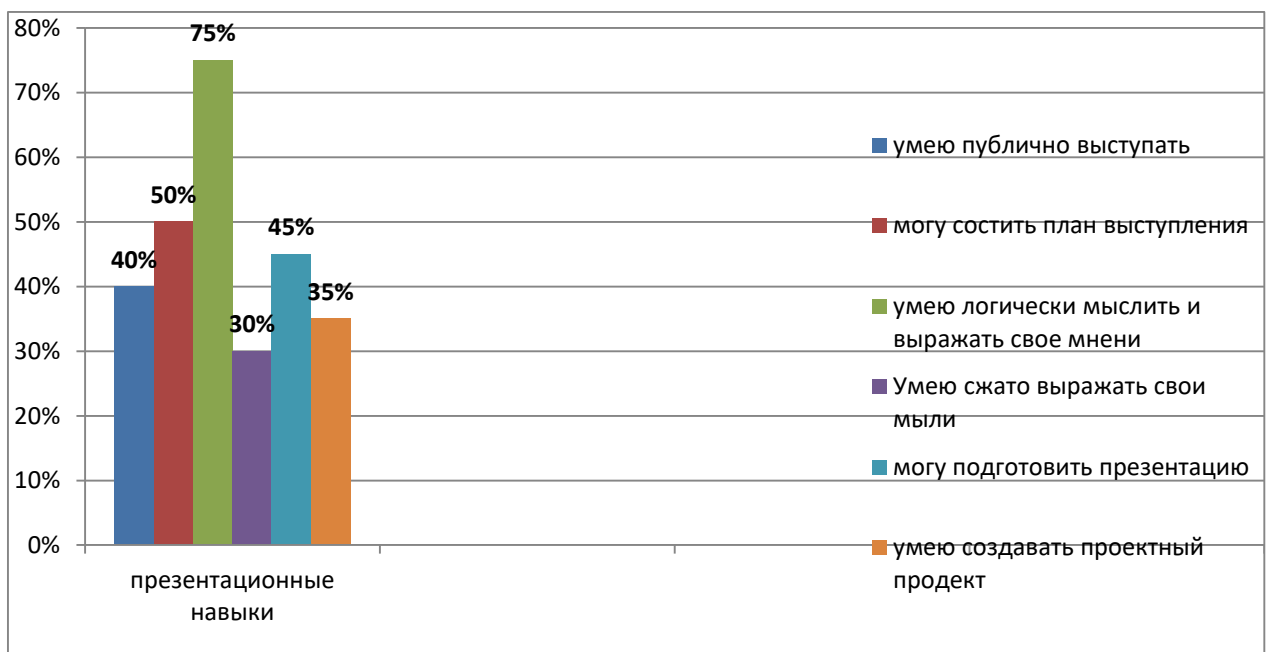


Рисунок 9 – Презентационные навыки в деятельностной готовности

Анализ результатов диагностики уровня сформированности деятельностной готовности учащихся 10 класса к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий позволяет сделать следующие выводы.

Практически все учащиеся – 100% – владеют компьютером и могут пользоваться интернетом. Однако не все могут отбирать нужную информацию (60%), проводить исследования (40%) и работать самостоятельно (55%). Могут подготовить презентацию 45% учащихся и только 35% готовы представить проектный продукт.

Большой процент учащихся (75%) считает, что они умеют логически мыслить и выражать свое мнение. Однако составить план выступления могут только 50%, а сжато выразить свои мысли – 30%. При этом публично выступать готовы только 40% учащихся. Менее всего ученики подготовлены к достижению результатов в совместной работе – 25%.

Сформированность деятельностной готовности распределяется по уровням следующим образом: высокий уровень – 25%, средний – 30%, низкий – 45%. Это нашло свое отражение в рисунке 10.



Рисунок 10 – Уровень сформированности деятельностной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий

Анализ итогов диагностического исследования на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы показали, что более половины учащихся 10 класса КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области обладают высоким и средним уровнем готовности к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий. При этом все учащиеся могут пользоваться компьютером и интернетом.

Результат начальной диагностики показывает, что существуют реальные перспективы для создания качественных проектов по информатике с использованием ИКТ. В процессе формирующего эксперимента был разработан ряд рекомендаций, позволяющих создать необходимые педагогические условия для эффективной проектной деятельности учащихся 10 класса по информатике с использованием информационных технологий, и представлены фрагменты уроков, в которых применяется проектный метод с использованием информационных технологий.

2.2 Методические рекомендации и разработки уроков по внедрению проектной деятельности с использованием информационных технологий по информатике в 10 классе.

Информатика – учебный предмет, где традиционная составляющая (книга) и электронная составляющая (компьютер) позволяют учителю перенести акцент на самостоятельную работу учащихся, это означает, что от объяснительно-иллюстративных технологий необходимо перейти на применение метода проектов с использованием информационных технологий.

С целью повышения мотивационной, когнитивной и деятельностной готовности были предложены и апробированы на уроках информатики **рекомендации по выполнению проектов по информатике с**

использованием информационных технологий на уроках и во внеурочной работе для учащихся 10 класса.

Данные рекомендации включают в себя следующие разделы.

I. Этапы работы над проектом.

Перед началом работы над проектом учитель должен продумать следующие моменты:

- определить типы, возможную тематику, основное содержание, возможные способы и средства выполнения проектов;
- наметить график выполнения этапов и методы оценки работы учащихся на каждом из них;
- наметить варианты итогового представления работ;
- разработать критерии оценки итоговой работы.

В таблице 5 представлены основные этапы работы над индивидуальным проектом по информатике с использованием информационных технологий с уточнением видов деятельности учителя и ученика на каждом этапе.

Таблица 5 – Этапы работы над проектом

Содержание	Деятельность учителя	Деятельность ученика
1 этап: Погружение в проект		
1. Определение проблемы. 2. Формулирование гипотезы о результатах и путях их достижения. 3. Определение цели проекта и поэтапных задач.	Формулирует: проблему проекта; сюжетную ситуацию; цель и задачи.	Осуществляют: личностное присвоение проблемы; формулирует гипотезу; принятие, уточнение, конкретизация цели и задач.
2 этап: Организация деятельности		
1. Определение сроков выполнения. 2. Выбор средств и	Предлагает: спланировать деятельность по	Участвуют в обсуждении: плана проекта;

<p>методов выполнения. 3. Обсуждение критериев оценки проекта. 4. Выбор способа оформления результатов. 5. Выбор формы работы</p>	<p>решению задач проекта (установить «рабочий график»); критерии оценивания; формы представления результатов; возможное распределение ролей.</p>	<p>критериев оценки, уточнение спорных моментов; форм представления результатов; Осуществляют: разбивку на группы и распределение ролей в группе.</p>
<p>3 этап: Осуществление деятельности</p>		
<p>1. Сбор, анализ и обобщение информации из разных источников. 2. Проведение исследования, расчётов. 3. Подготовка материала. 4. Оформление готового продукта. 5. Контроль и коррекция промежуточных результатов.</p>	<p>Наблюдает: консультирует; советует; ориентирует.</p>	<p>Активно и самостоятельно работают: сбор и поиск информации из разных источников; проводят исследования, эксперименты, расчёты; подготавливают наглядно-графический материал; оформляют готовый продукт; консультируются по необходимости.</p>
<p>4 этап: Завершение проекта</p>		
<p>1. Презентация проекта. 2. Экспертиза в соответствии с заданными критериями. 3. Рефлексия: обсуждение процесса и итогов работы, личностных достижений.</p>	<p>Принимает: обобщает полученные результаты; подводит итоги. Оценивает.</p>	<p>Защищают проект, демонстрируя понимание проблемы и найденные пути решения. Осуществляют: рефлексию деятельности и результатов; самооценку деятельности.</p>

Выполняя эти этапы проектирования, школьники учатся:

- выявлять и формулировать проблемы;
- проводить их анализ;
- находить пути решения возникающих проблем;
- находить нужные источники информации (данные в Интернете, справочной литературе или в средствах массовой информации) и проводить ее отбор;
- применять полученную информацию для решения поставленных задач.

II. Структура индивидуального проекта.

Структурными элементами проектной работы являются:

- Титульный лист.
- Содержание (перечень частей проекта).
- Введение (указывается актуальность, тема, цель, задачи проекта, гипотеза; можно включать предмет и объект проекта, методы исследования, обоснование новизны и значения результатов работы).
- Основная часть (Главы, параграфы. Глава 1 – теоретическое обоснование проекта; Глава 2 – практическое описание проекта).
- Заключение.
- Список использованных источников.
- Приложения (при наличии).

К защите проекта помимо текстовой работы представляется:

- Презентация
- Продукт проекта

Требования к объему индивидуального проекта 15-30 страниц.

III. Содержание индивидуального проекта.

Содержание индивидуального проекта представляет собой составленный в определенном порядке развернутый перечень вопросов, которые должны быть освещены в каждом параграфе. Правильно построенное содержание служит организующим началом в работе

обучающихся, помогает систематизировать материал, обеспечивает последовательность его изложения.

Содержание индивидуального проекта учащийся составляет с учетом замысла и индивидуального подхода. Это поможет сформировать список использованной литературы при завершении работы.

Собрав и изучив информационные источники и практический материал, обучающийся приступает к написанию индивидуального проекта. Это сложный этап работы над темой, требующий сосредоточенности и упорного труда.

Хотя индивидуальный проект выполняется по одной теме, в процессе ее написания обучающийся использует весь имеющийся у него запас знаний и умений и навыков, приобретенных и приобретаемых при изучении смежных учебных предметов.

IV. Примерная тематика учебных проектов по информатике с использованием информационных технологий для 10 класса.

1. Методы и средства создания и сопровождения сайта.
2. Развитие компьютерных локальных сетей. Перспективы развития локальных сетей будущего.
3. Компьютерные вирусы: история развития и борьба с ними.
4. Интернет-зависимость – проблема современного общества.
5. Влияние компьютера на здоровье человека.
6. Преступления в сфере компьютерной информации.
7. Приёмы работы с интерактивными средствами обучения.
8. Компьютерные технологии создания анимации.
9. Безопасный интернет.
10. История и развитие компьютера. Перспективы развития компьютера будущего.
11. Операционные системы: Windows против Linux кто кого?
12. Современные средства связи. Их развитие в будущем.

13. Современные способы шифрования. Разработка алгоритма и программы шифрования и дешифрирования текстов*.

14. Развитие компьютерных игр. Разработка компьютерной игры.

15. Современные системы управления базами данных. Их практическое применение. Разработка СУБД в среде MS Access и LibreOffice Base*.

16. Роль интерактивных учебников в современной школе. Создание электронного учебника.

17. Облачные технологии в интернете.

18. Роботы в нашей жизни.

19. Гаджеты настоящего и будущего.

20. Создание сайта «Мой родной 10 класс».

21. Создание программы для расчета индивидуальной нормы потребления калорий человеком.

22. Эволюция накопителей информации: от наскальных рисунков до флеш-карт.

23. Эволюция микропроцессоров. Их применение в современных устройствах.

24. Социологический опрос.

25. Анимационный мультфильм.

26. Создание Веб-сайта.

27. "Компьютер как средство автоматизации информационных процессов".

28. Проблема защиты интеллектуальной собственности в Интернете.

29. Лучшие информационные ресурсы мира.

30. Свободная тема (тему предлагает учащийся).

V. Критерии оценки проектов:

В соответствии с критериями оценивается качество проекта в целом. Критерии должны быть как можно более полными и их содержание должно быть известно всем участникам задолго до защиты проекта.

Можно выделить следующие критерии оценки проекта:

- актуальность и значимость выбранной темы;
- осознанность в определении цели, проблемы;
- корректность и рациональность используемых методов исследования;
- решаемость выдвинутых задач;
- уровень проработки теоретического материала;
- аргументированность предлагаемых решений, подходов и выводов;
- выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность;

- наглядность, логичность, удобство и завершенность в представлении отдельных частей и всего проекта в целом;

- качество создания презентационного материала, полноту отражения в нем хода выполнения работы и полученных результатов проектной деятельности;

- умение аргументировать собственные решения, выводы;
- состоятельность принимаемых решений;
- эстетическое оформления результатов проведенного проекта;
- умение отвечать на вопросы оппонентов и педагога

Чтобы провести защиту проекта на высоком уровне необходимо, чтобы выступающие были осведомлены о следующих критериях:

- качество и полнота в оформлении записей;
- качество доклада: полнота представления работы;
- качество продукта проекта, его оригинальность, уровень творчества, жизненность;

- качество мультимедийной презентации;
- свободное владение материалом во время защиты проекта;
- аргументированность и доступность материала для аудитории и специалиста, который оценивает проект;

- глубина и объём знаний по теме, эрудиция;
- ответы на вопросы: полнота, аргументированность, четкость изложения;

- умение слушать критику, признавать собственные недочеты, ответственное отношение к идеям оппонентов, доброжелательность, контактность.

VI. Внедрение метода проектов на уроках информатики с использованием информационных технологий.

Выполнение индивидуального проекта является обязательной формой работы для учащихся 10 класса. Все ученики 10 класса выполняют индивидуальные проекты по одному из учебных предметов. Каждая предметная область имеет свою специфику. Информатика – особая область знания. Учебные проекты по информатике предполагают использование информационных технологий. Для достижения качественного результата проектной работы с использованием информационных технологий сложилась следующая система. Сначала учащиеся получают базовые теоретические знания. Затем закрепляют знания на практических занятиях. После этого, начиная со второй четверти, переходят к выполнению проектов, желательно имеющих практическое значение.

Дальнейшая урочная деятельность состояла в организации работы над проектом по теме «Создание сайта». Ниже приведены фрагменты уроков по организации проектной деятельности.

Фрагмент урока 1

Тема урока: Разработка web-страницы на тему «Кем быть?»

Тип урока: урок-рефлексия

Вид урока: урок закрепления изучаемого материала и выработки практических умений и навыков.

Технология: Проблемно – исследовательская.

Оборудование: Компьютерный класс, оснащенный современными компьютерами и лицензионным программным обеспечением: ОС Windows, Microsoft office, Adobe Photoshop, доступ в сеть Интернет.

Цель урока:

1. Формирование умений и навыков, имеющие в современном мире общенаучный характер.

2. Развитие креативного мышления, формирование оперативного мышления, умения выбрать оптимальное решение.

3. Научить учеников использовать современное ПО.

4. Знакомство с профессиями, которые можно получить в нашем регионе. Востребованность данных профессий на рынке труда.

Задачи урока.

1. Воспитательная – развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.

2. Учебная – изучить и укрепить навыки работы с современным программным обеспечением.

3. Развивающая – развитие логического мышления, расширение кругозора.

Этапы урока.

I. Организационный момент (3 мин.)

Вступительное слово учителя. Учитель определяет тему урока и ставит перед учащимися цели и задачи.

2. Повторение материала по теме «Основные теги HTML» (5 мин.)

Демонстрируется на проекторе презентация.

3. Разделение класса по группам (2 мин.)

Учащиеся делятся на группы, по 2-3 человека.

4. Формулировка тем проектов. Постановка в каждом проекте проблемы и цели (15 мин.)

На данном этапе происходит выбор тем-профессий, которым будут посвящены будущие сайты учеников. Педагог направляет обучающихся, с помощью подготовленных проблемных заданий, помогает распределить роли выполнения задач в проекте.

5. Подведение итогов. Заключительное слово учителя.

6. Домашнее задание. Поиск информации по выбранной профессии,

подготовка заготовок: тексты, таблицы, рисунки, фотографии.

Фрагмент урока 2-3

Тема урока: Разработка web- страницы на тему «Кем быть?»

Тип урока: Итоговый. (Закрепление полученных знаний),

Вид урока: Практикум, сдвоенный урок

Технология: Проблемно – исследовательская.

Оборудование: Компьютерный класс, оснащенный современными компьютерами и лицензионным программным обеспечением. ОС Windows, Microsoft office, Adobe Photoshop, доступ в сеть Интернет.

Цель урока:

1. Формирование умений и навыков, имеющих общенаучный характер.
2. Развитие креативного мышления, формирование оперативного мышления, умения выбрать оптимальное решение.
3. Научить учеников использовать современное ПО.
4. Знакомство с профессиями.

Задачи урока.

1. Воспитательная – развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2. Учебная – изучить и укрепить навыки работы с современным ПО.
3. Развивающая – развитие логического мышления, расширение кругозора.

Этапы урока.

1. Подготовительный (домашнее задание)

Собирается подготовленный материал: тексты, таблицы, рисунки и т.д.

2. Вступительное слово учителя. (3 мин) Педагог определяет тему урока и ставит перед учениками цели и задачи.

3. Анализ имеющейся информации и поиск новой по выбранной теме. Анализ технических возможностей и путей реализации своих сайтов. На данном этапе начинается творческая работа группы.

4. Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ. Структурирование работы по реализации сайта, обсуждение по техническим вопросам и дизайнерским решениям. Рассматриваются предложенные варианты каждого участника, отбираются самые оптимальные, прорабатывается план дальнейших действий.

Задача преподавателя на этом этапе проводить консультацию, но не вмешиваться в работу учащихся.

5. Создание web- страницы (35 мин). Ученики приступают к выполнению индивидуальной практической работы. Каждый участник группы выполняет свою отведённую роль. Педагог проводит индивидуальные консультации и оказывает помощь по необходимости.

6. Озвучиваются критерии оценивания сайта.

Критерии оценки WEB-страницы:

а. Содержание

б. Структура и навигационные функции

в. Дизайн

г. Функциональность

д. Интерактивность

е. Общее впечатление

ж. Двухязычие.

Каждый критерий оценивается по 5-балльной шкале.

7. Подведение итогов. Заключительное слово учителя.

8. Домашнее задание. Доработка и корректировка своего сайта.

Подготовка презентационного материала для защиты своего проекта.

Фрагмент урока 4-5

Тема урока: Подготовка индивидуальных проектных заданий.

Тип урока: Итоговый. (Закрепление полученных знаний).

Вид урока: Защита индивидуальных заданий (сдвоенный).

Технология: Проблемно – исследовательская.

Оборудование: Компьютерный класс, оснащенный современными компьютерами и лицензионным программным обеспечением. ОС Windows, Microsoft office, Adobe Photoshop, доступ в сеть Интернет.

Цель урока.

1. Формирование умений и навыков, имеющих в современном мире общенаучный и общеинтеллектуальный характер.
2. Развитие креативного мышления, формирование оперативного мышления, умения выбрать оптимальное решение.
3. Научить учеников использовать современное ПО.
4. Знакомство с профессиями, которые можно получить в нашем регионе. Востребованность профессий на рынке труда.

Задачи урока.

1. Воспитательная – развитие познавательного интереса, воспитание информационной культуры.
2. Учебная – изучить и укрепить навыки работы с современным ПО.
3. Развивающая – развитие логического мышления, расширение кругозора.

Этапы урока.

1.Подготовительный (домашнее задание)

Собирается материал для web-страницы. Готовятся заготовки для защиты своего проекта.

2. Вступительное слово учителя. (3 мин) Преподаватель определяет тему урока и ставит перед учениками цели и задачи. Проверяет готовность домашнего задания –завершенность проекта и готовность начальной стадии презентационного материала.

3. Подготовка презентационного материала (25 мин). Учащиеся приступают к подготовке презентационного материала. Происходит окончательная корректировка проекта для защиты, создается план защиты своего проекта и презентации своего проекта. Педагог проводит индивидуальные консультации и оказывает помощь, кому она необходима.

Ученики работают над презентацией до конца первого урока.

4. Защита проектов. Проекты представляются на проекторе. Каждая группа презентует свой проект, рассказывает о выбранной профессии и о методах создания web-страницы. Обучающиеся, в процессе защиты проектов, задают выступающим вопросы.

На защиту проекта отводится 5 мин.

5. Оценка работы.

Каждая группа оценивает проект своих одноклассников по критериям оценивания, которые были представлены на предыдущем уроке.

Дополнительные критерии позволяют получить до двух баллов по каждому пункту:

- Отражены цели, ход, результаты исследования
- Сформулированы выводы
- Описаны использованные информационные ресурсы
- Представленная информация является актуальной и интересной
- Текст написан грамотно, доступным языком
- Дизайн соответствует тематике сайта
- Текст на выбранном фоне хорошо читается
- Представлен обширный спектр средств навигации
- Все гиперссылки работают исправно

Лучший проект – это сайт, набравший большее количество баллов.

6 Подведение итогов. Заключительное слово учителя.

VII. Подготовка учащихся к выполнению индивидуальных проектов по информатике с использованием информационных технологий.

Материал, изучаемый в курсе информатики в 10 классе, является логическим продолжением материала базового курса. Рассматриваются те же темы, но с некоторым углублением и усложнением, в частности больше внимания уделяется освоению работы в различных приложениях.

1. Использование проектного метода при создании компьютерных мультимедийных презентаций на уроках информатики в 10 классе.

Освоение темы необходимо учащимся старших классов, т.к. им приходится выступать на различного рода конференциях, делать доклады, сообщения, защищать рефераты. Компьютерная презентация – это эффективный способ подачи нужной информации, текста, иллюстраций, сопровождающих доклад.

Для создания компьютерных презентаций традиционно используется приложение MS Power Point. На первом занятии перед учащимися ставится цель: создать презентацию на заданную тему (обычно это одна из тем – “Устройство компьютера”, “Моя семья”, “Наша школа” и другие). При выполнении данной работы учащиеся изучают основы проектирования презентаций с использованием мультимедиа технологий, осваивают приложение MS Power Point.

Школьники учатся создавать новые слайды, используя автомакет, размещать на них текст, рисунки и графические примитивы, выбирать дизайн презентации, редактировать и сортировать слайды. В работе учащиеся используют анимационные эффекты и звуковое сопровождение. Большое внимание уделяется созданию интерактивной презентации, переходам между слайдами.

После выполнения “тренировочной презентации” предлагается выполнить следующий проект: создать презентацию, в которой освещалась бы какая-то тема из любого школьного курса. В случае создания полноценной презентации по темам школьных предметов, ученик (или малая группа) получают оценку не только по информационным технологиям, но и по тому предмету, по теме которого выполнялась презентация.

Практика показала, что метод проектов, используемый при изучении данной темы, дает положительные результаты: учащиеся делают интересные и качественные презентации по другим предметам школьного курса в течение всего учебного года. Приобретенные умения и навыки создания

презентации необходимы учащимся 10 класса для создания итогового индивидуального проекта.

2. Использование проектного метода в процессе изучения темы «Технология обработки текстовой информации» в 10 классе.

Учащиеся уже имеют базовые знания по данной теме. У них в значительной мере сформированы навыки при работе с клавиатурой. Основной упор на данном этапе изучения темы делается на развитие приобретенных навыков, а также формирование некоторых новых навыков, которые будут необходимы при дальнейшей работе с текстом: работа в многооконном режиме, форматирование документа, задание параметров страницы, форматирование абзацев, создание, редактирование и форматирование таблиц, вставка сносок, указателей, создание оглавления, печать документа.

Далее учащиеся работают над проектами. Первый проект состоит в создании гипертекста на определенную тему, т.е. создание теста, в котором некоторые смысловые фрагменты связаны друг с другом ссылками. Детям предлагается создать гипертекст на некоторую учебную тему, в котором определяемые понятия поясняются посредством перехода по ссылке.

При создании второго проекта учащиеся получают следующее задание: написать миниреферат по конкретной теме, оформить его в соответствии с правилами, подобрать и вставить иллюстрации и создать грамотное оглавление. При выполнении этого задания необходимо уметь задавать стили заголовков, создавать и обновлять оглавление. Положительную мотивацию при выполнении данных заданий формирует стремление научиться правильно оформлять свою работу в соответствии с требованиями единого орфографического режима.

Выполнение данных проектных заданий помогает учащимся подготовиться к оформлению текстовой части итогового индивидуального проекта.

3. Использование проектного метода в процессе изучения темы «Технология работы в компьютерных сетях. Разработка Web-сайтов» в 10 классе.

Сегодня требования времени таковы, что любой образованный человек должен уметь использовать в своей работе возможности сети Интернет и Интернет-технологии. Все чаще мы сталкиваемся с необходимостью использовать возможности Всемирной паутины, электронной почты, телеконференций, различных поисковых систем. Существует большое количество различных конкурсов, научных конференций, как для учащихся, так и для учителей. Огромное количество периодических изданий издается сейчас на электронных носителях и публикуется в сети Интернет.

Основы компьютерных сетей и работа в них упрощенно рассматривается в базовом курсе информатики (7 – 9 классы). В старших классах данная тема рассматривается более подробно. Для обучения и плодотворной работы разработан цикл практических работ («Адресация ресурсов и навигация в сети Интернет»; «Способы поиска информации в сети Интернет»; «Работа в электронной почте»; «Создание и публикация сайта в сети Интернет»).

Метод проектов используется в данной теме следующим образом. После прохождения теоретической части материала по компьютерным сетям и работе в Интернет учащиеся начинают работать в сети. Дети выполняют несколько тренировочных заданий по работе в WWW, поиску информации в поисковых системах, по работе в электронной почте (регистрация собственного почтового ящика на одном из бесплатных серверов электронной почты и обмен сообщениями)(см. практические работы выше). После этого они получают задания-проекты: выполнение мини-реферата по одной из предложенных тем по информатике и информационным технологиям.

После изучения темы «Основы языка гипертекстовой разметки документов» и создания тренировочной Web-страницы по теме,

предложенной учителем, учащиеся также получают задание-проект. Оно заключается в создании небольшого по объему сайта (2-5 Web-страниц) по одной из тем любого школьного предмета. На этом этапе учащиеся могут при желании создать собственную Web-страничку и разместить ее в сети Интернет.

Какие результаты мы видим в ходе выполнения проектов для учащегося:

1. Формируются и отрабатываются:

- Навыки сбора, систематизации, классификации, анализа информации
- Навыки публичного выступления (ораторское искусство)
- Умения представить информацию в доступном, эстетичном виде
- Умение выражать свои мысли, доказывать свои идеи
- Умение работать в группе, в команде
- Умение работать самостоятельно, делать выбор, принимать решение

2. Расширяются и углубляются знания в различных предметных областях.

3. Повышается уровень информационной культуры, включающий в себя работу с различной техникой (принтер, сканер, микрофон и т.д.)

4. Обучающийся довольно основательно изучает ту компьютерную программу, в которой создает проект.

5. Ученик имеет возможность воплотить свои творческие замыслы.

6. Отношения с учителем переходят на уровень сотрудничества.

7. Повышается самооценка тех детей, которые по той или иной причине считали себя неуспешными.

Все вышеперечисленное дает обучающемуся возможность, выйдя из стен школы стать успешной, творческой, саморазвивающейся, самодостаточной личностью.

На вопрос «Чему удалось научиться в ходе работы по методу проектов»? обучающиеся отвечают:

- правильно распределять время,

- анализировать собственные действия,
- презентовать результаты своего труда,
- доделывать всё до конца,
- достигать поставленной цели,
- рассматривать проблему с разных точек зрения.

VIII. Полезные советы по организации проектной деятельности учащихся по информатике с использованием информационных технологий

Общие правила для руководителя проекта

1. Подходите к проведению этой работы творчески.
2. Не сдерживайте инициативу учащихся.
3. Поощряйте самостоятельность, избегайте прямых инструкций, учите ребят действовать самостоятельно.
4. Помните о главном педагогическом результате – не делайте за школьника то, что он может сделать (или может научиться делать) самостоятельно.
5. Не спешите с вынесением оценочных суждений.
6. Оценивая, помните: лучше десять раз похвалить ни за что, чем один раз ни за что раскритиковать.
7. Обратите внимание на основные составляющие процесса усвоения знаний:

- учите прослеживать связи между предметами, событиями и явлениями;
- старайтесь формировать навыки самостоятельного решения проблем;
- старайтесь обучать школьника умениям анализировать, синтезировать, классифицировать получаемую им информацию

8. В процессе работы не забывайте о воспитании.

Памятка руководителю (организатору) проекта

1. Предложите темы проектов на основе использования информационных технологий с различными доминирующими методами

исследования (научно-исследовательский, социальный, творческий, информационный, практико-ориентированный, игровой и т.п.)

2. Охарактеризуйте и дополните проекты, ориентированные на применение информационных технологий, по другим признакам (характер контактов, характер координации проектов, продолжительность, число участников). Выберите один наиболее актуальный (по результатам обсуждения в группе слушателей курсов).

3. Укажите проблему, сформулируйте цели и задачи проекта, учебный материал по предмету и межпредметные связи (в форме дидактических единиц), которые должны быть задействованы в ходе выполнения проекта.

4. Продумайте практическую или теоретическую значимость проекта, какие элементы новизны можно выделить.

5. Укажите, какие развивающие цели вы ставите (интеллектуальное, нравственное, культурное развитие учащихся).

6. Перечислите, какие методы исследования будут использованы при выполнении проекта.

7. Укажите, как данный проект вписывается в классно-урочную и внеурочную деятельность.

8. Подумайте, как могут быть оформлены результаты проекта, формы презентации и проектного продукта.

9. Обозначьте формы контроля этапов выполнения проекта.

10. Предложите критерии оценки успешности проекта.

11. Продумайте, как данный проект может влиять на социальную адаптацию и профессиональное самоопределение десятиклассников, на мотивацию к труду в избранной сфере.

12. Подумайте, какой психолого-педагогический эффект возможен в результате выполнения данного проекта.

В помощь учащимся

1. Точно сформулировать вопрос, ответ на который мы ищем. Необходимо строго ограничить область исследования.

2. Оценить с точки зрения имеющихся знаний, возможно ли получить истинный ответ на поставленный вопрос.

3. Разбить задачу на несколько составных задач и вопросов, искать ответы на них сначала выведением решения из известных истин или сведением к решению подобных задач.

4. Прямо вывести решение из имеющихся знаний, если это возможно.

5. Выдвинуть гипотезы методом полной или неполной индукции или аналогии.

6. Использовать четвертый и пятый приемы в совокупности.

7. Сопоставить полученный результат с известными знаниями.

8. Проверить точность применяемых логических приемов.

9. Проверить правильность всех определений и суждений, используемых в решении.

10. Выразить все понятия решаемой задачи в «целесообразных» знаках (воспользовавшись символическим языком).

11. Стремиться к выработке наглядных образов объектов задачи.

12. Результат решения сформулировать логически строго.

13. Оценить все «за» и «против» в полученном результате.

14. Решать задачу по возможности сосредоточено.

Методическое планирование проектной деятельности

1. Установочное занятие: цели, задачи проектных работ, основной замысел, примерная тематика и формы продуктов будущих проектов.

2. Подготовка информации о проектной работе.

3. Выдача письменных рекомендаций будущим авторам проектов (темы, требования, сроки, графики консультаций и проч.)

4. Консультация по выбору тематики учебных проектов, формулирование идеи и замыслов.

5. Формирование проектных групп (если предполагается выполнение групповых проектов).

6. Групповое обсуждение идей будущих проектов, составление индивидуальных планов работы над проектами (в случае выполнения групповых проектов).

7. Утверждение тематики проектов и индивидуальных планов работы над проектами.

8. Организация подготовительного (поискового) этапа.

9. Промежуточные отчеты учащихся.

10. Индивидуальные и групповые консультации по содержанию и правилам оформления проектных работ.

11. Обобщающий этап: оформление результатов.

12. Организация предзащиты проектов.

13. Доработка проектов с учетом замечаний и предложений.

14. Формирование групп рецензентов, оппонентов и «внешних» экспертов.

15. Подготовка к публичной защите проектов.

16. Генеральная репетиция публичной защиты проектов.

17. Координационное совещание лиц, ответственных за мероприятие.

18. Заключительный этап: публичная защита проектов.

19. Подведение итогов, анализ выполненной работы.

20. Итоговый этап. Благодарности участникам, обобщение материалов, оформление отчетов о выполненной работе.

Использование проектов с применением информационных технологий на уроках информатики повышает интерес к предмету, помогая осознать возможности и перспективы изучаемого курса в реальной жизни.

При применении проектного метода с использованием информационных технологий на уроках информатики учащиеся 10 класса прошли всестороннюю подготовку к выполнению итоговых индивидуальных проектов. Они получили представление о структуре и содержании проекта, об основных этапах работы над проектом, о критериях оценивания проекта. Они получили навыки работы с компьютером и интернет-технологиями,

навыки поиска и систематизации информации, навыки индивидуальной проектной деятельности и работы в командах. Приобрели опыт публичных выступлений, создания презентаций и проектных продуктов.

Помимо приобретенных знаний и умений они получили положительный эмоциональный настрой на выполнение проектов с использованием информационных технологий. Они с удовольствием занимались созданием собственных сайтов, обсуждали свои действия в командах, принимали коллективные решения, узнавали новое.

После проведения уроков, на которых применялся метод проектов с использованием информационных технологий, учащиеся, выбравшие для выполнения учебного проекта образовательную область «Информатика», приступили к выполнению индивидуальных проектов. Пример индивидуального проекта по информатике с использованием информационных технологий по созданию веб-сайта представлен в Приложении 1. Тема проекта: «Создание сайта магазина по продаже одежды и обуви». Так же представлена презентация проекта (Приложение 2) и продукт проекта (Приложение 3).

2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы

На формирующем этапе эксперимента были апробированы различные формы включения метода проектов с использованием информационных технологий в процесс обучения информатики. Метод проектов применялся в сочетании с традиционными методами изучения материала. Эту работу дети выполняли с большим удовольствием, добиваясь хороших результатов.

Данный опыт должен был развить мотивационную, когнитивную и деятельностную готовность учащихся к выполнению индивидуальных проектов по информатике с использованием информационных технологий.

Для оценки эффективности разработанных рекомендаций и эффективности формирующего эксперимента на контрольном этапе опытно-

экспериментальной работы было проведено итоговое диагностическое обследование уровней сформированности мотивационной, когнитивной и деятельностной готовности учащихся 10 класса к выполнению учебных проектов по информатике с привлечением информационных технологий.

Итоговое диагностическое обследование проводилось по тем же методикам и материала, что и начальное.

Также был проведен сравнительный анализ результатов начальной и контрольной диагностики, который позволяет выявить динамику сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по выделенным критериям.

Выявление уровня самооценки учащихся своих творческих способностей на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы дало следующие результаты:

Высокий уровень самооценки: 9 человек – 45%;

Средний уровень самооценки: 9 человек – 45%

Низкий уровень самооценки: 2 человека – 10%

Результаты выявления уровня самооценки учащихся своих творческих способностей отражены на рисунке 12.

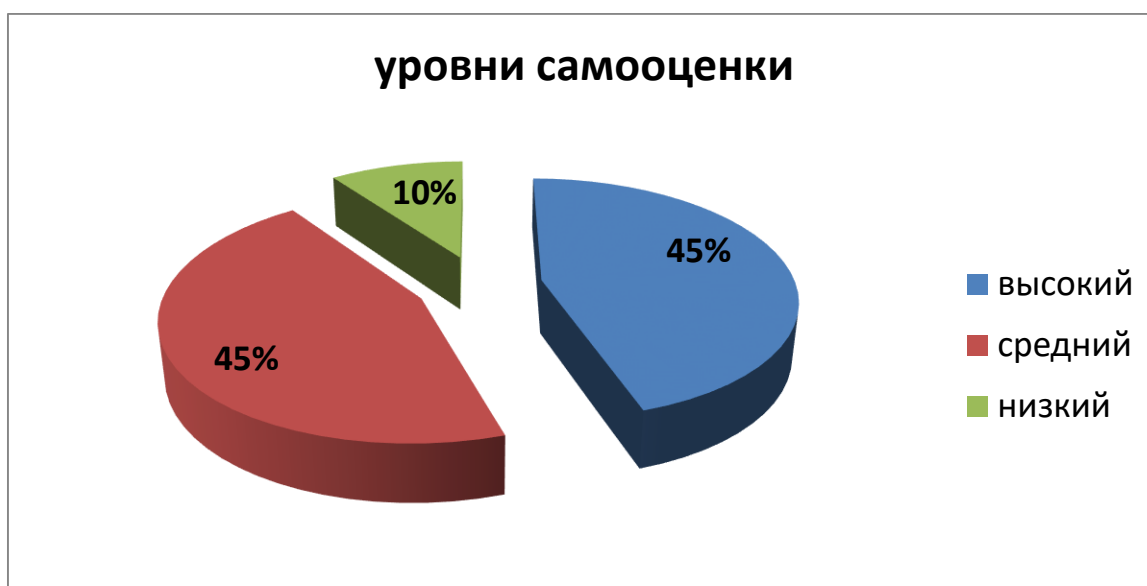


Рисунок 12 – Уровни самооценки учащихся творческих способностей

В сравнении с диагностикой, проводимой на констатирующем этапе, отмечается значительный прирост уверенности школьников в своих творческих способностях. Высокий уровень самооценки своих творческих способностей показали 9 учеников (45%), что на 5 человек и соответственно на 25% больше по сравнению с констатирующим этапом. Средний уровень сохранился на прежних показателях – 9 человек (45%). Зато количество учеников не уверенных в своих творческих способностях и показавших низкий уровень стало значительно меньше, а именно на 5 человек и составило на контрольном этапе всего 10% против 35% на констатирующем этапе.

Сравнительные результаты отражены в таблице 7.

Таблица 7 – Уровни самооценки учащихся творческих способностей

Уровень самооценки	В людях (по этапам)		В процентах (по этапам)	
	Констатир.	Контрольн.	Констатир.	Контрольн.
высокий	4	9	20%	45%
средний	9	9	45%	45%
низкий	7	2	35%	10%

Графически результаты сравнения уровней самооценки учащихся своих творческих способностей представлены в диаграмме на рисунке 13.

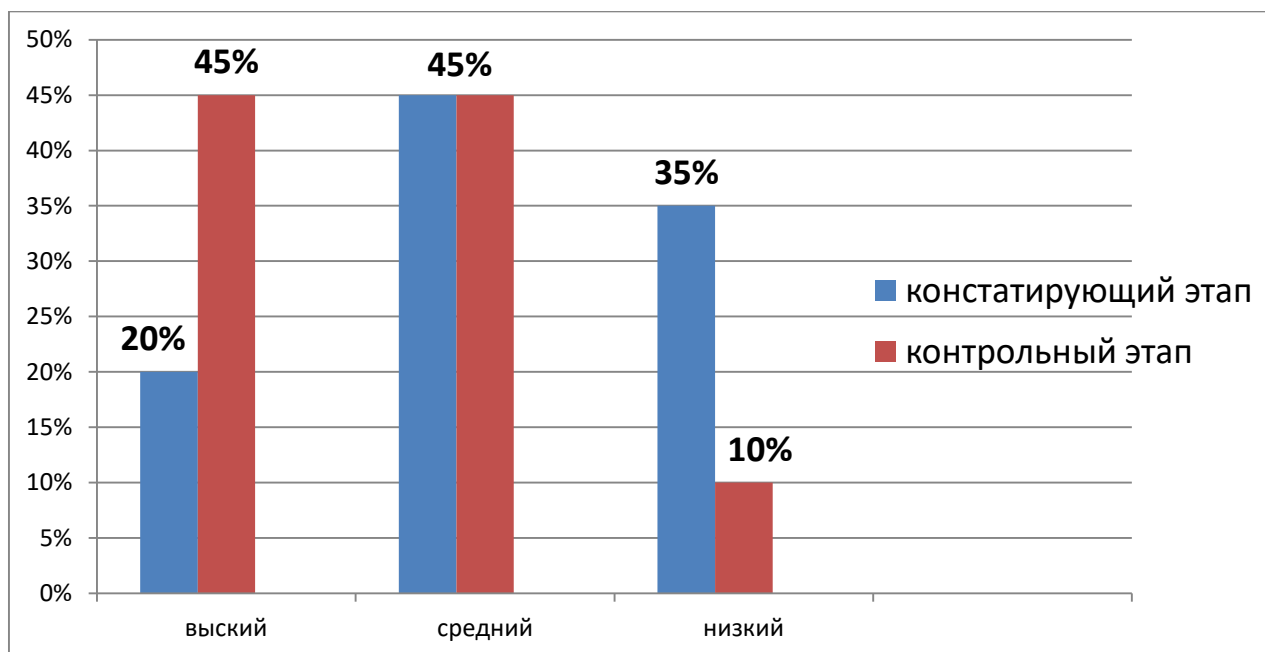


Рисунок 13 - Уровни самооценки учащихся творческих способностей

Изучение мотивов участия школьников в проектной деятельности на контрольном этапе показало следующие результаты:

Личностные мотивы, отражающие внутреннюю потребность учащихся, преобладают у 9 человек, что составляет 45%;

Коллективные мотивы, отражающие желание работать в команде, преобладают у 9 человек, что составляет 45%;

Престижные мотивы, отражающие стремление выделиться, получить высокую оценку, преобладают у 2 человек, что составляет 10%.

По результатам исследования на контрольном этапе преобладание личностных мотивов увеличилось по сравнению с констатирующим этапом у 4 человек и составило 45% против 25%. Преобладание коллективных мотивов увеличилось на 1 человека и составило 45% против 40% на констатирующем этапе. Уровень престижных мотивов участия в проектной деятельности снизился на 25% (т.е. на 5 человек меньше) и составил 10% против 35% на констатирующем этапе.

Сравнительные результаты изучения мотивов участия школьников в проектной деятельности представлены в таблице 8.

Таблица 8 – Мотивы участия школьников в проектной деятельности

Мотивы	В людях (по этапам)		В процентах (по этапам)	
	Констатир.	Контрольн.	Констатир.	Контрольн.
Личностные	5	9	25%	45%
Коллективные	8	9	40%	45%
Престижные	7	2	35%	10%

Графически результаты сравнения изучения мотивов участия школьников в проектной деятельности с использованием информационных технологий на констатирующем и контрольном этапе опытно-экспериментальной работы представлены на рисунке 14.

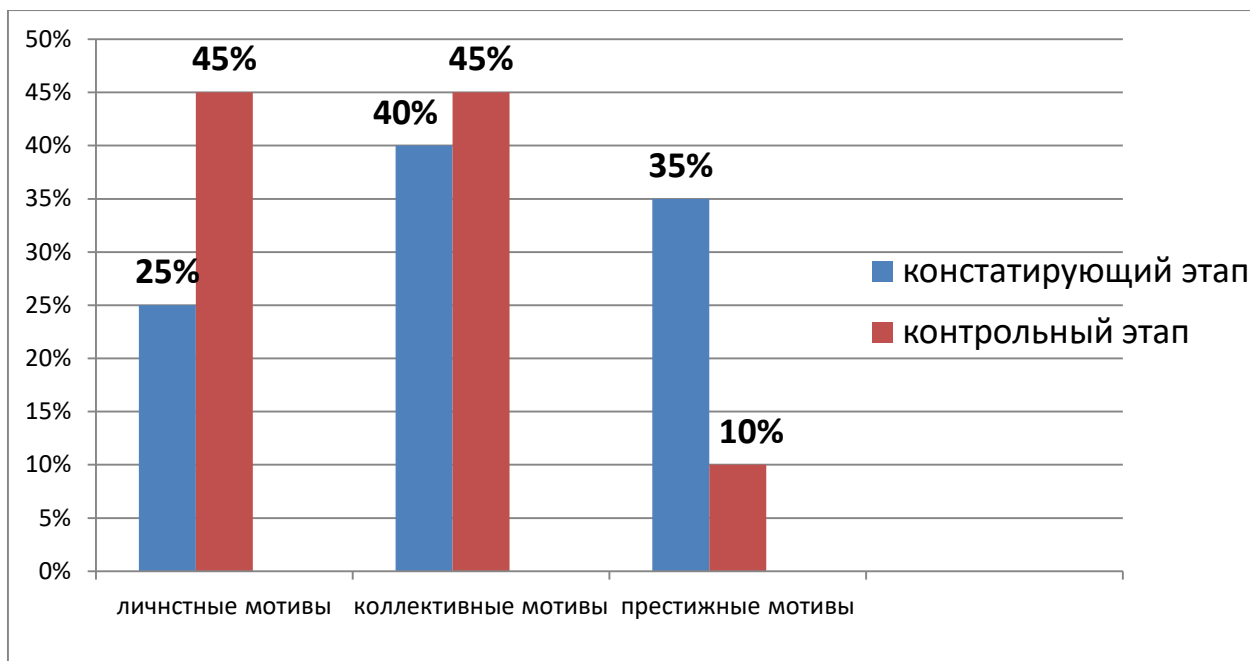


Рисунок 14 - Мотивы участия школьников в проектной деятельности

При определении уровня сформированности мотивационной готовности учащихся к выполнению проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий на контрольном этапе были получены следующие результаты: высокий уровень мотивационной готовности продемонстрировали 10 человек из 20, что составляет 50% от общего количество участвующих в эксперименте учеников. Эти ученики демонстрируют устойчивый интерес к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий, считают, что это интересно, полезно и способствует их развитию. 45% учащихся (9 человек) продемонстрировали частичную заинтересованность в выполнении проектов. Низкий уровень сформированности мотивационной готовности продемонстрировал только 1 человек, что составляет 5% учащихся.

Результаты контрольной диагностики по определению уровня сформированности мотивационной готовности учащихся 10 класса к использованию информационных технологий в проектной деятельности представлены на рисунке 15.

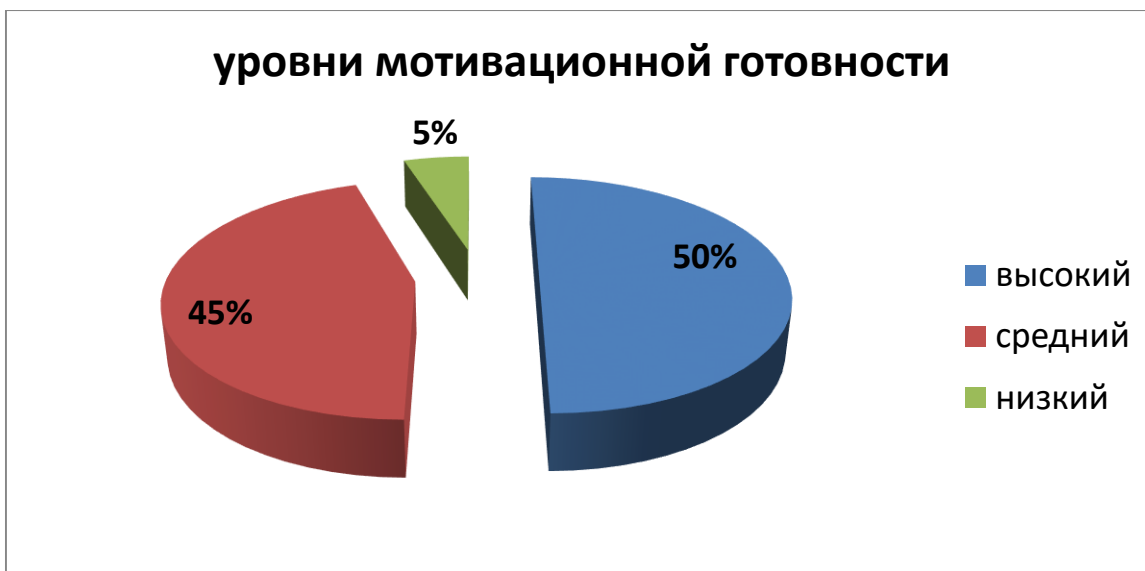


Рисунок 15 – Уровни сформированности мотивационной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий

По сравнению с диагностическим исследованием, проводимом на констатирующем этапе, высокий уровень сформированности мотивационной готовности вырос на 25% и составил 50% от общего количества учащихся. По сформированности среднего уровня показатели увеличились на 5% (1 человек). По сформированности низкого уровня показатели снизились на 35%, и составили 5% от общего количества учеников, участвующих в эксперименте. Сравнительные результаты представлены на рисунке 16.

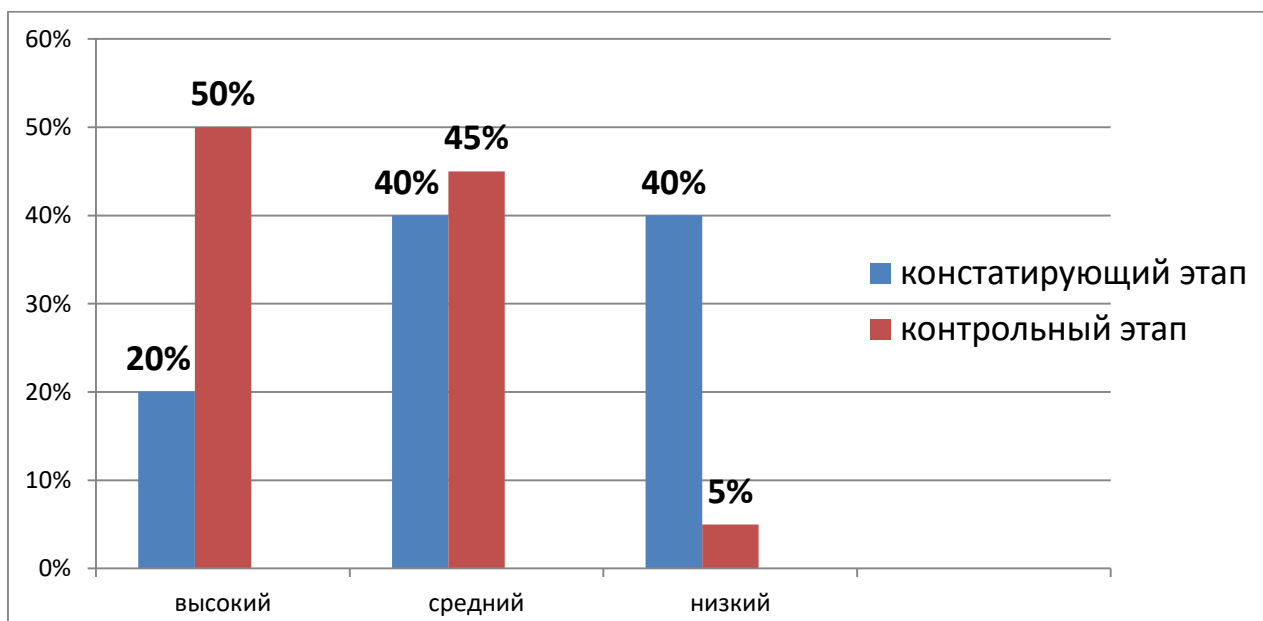


Рисунок 16 – Сравнительные результаты выявления уровней сформированности мотивационной готовности учащихся

Для оценки развития уровня когнитивной готовности учащихся к выполнению проектной деятельности с использованием информационных технологий на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы был использован тот же инструментарий, что и на констатирующем этапе. Были выявлены знания и умения в области проблематизации, целеполагания и планирования по опросным блокам. Рассмотрим сначала результаты контрольного диагностического исследования.

Блок 1: Проблематизация.

Могу выявлять проблемы – 17 человек (85%).

Умею выбирать из множества проблем главную – 14 человек (70%).

Умею решать проблемы самостоятельно – 11 человека (55%).

Умею согласовывать проблемы для совместного решения – 11 человека (55%).

Блок 2: Целеполагание.

Могу ставить цели и добиваться их – 16 человек (80%).

Могу определить главную цель – 16 человек (80%)

Осуществляю поиск способов достижения цели – 12 человека (60%).

Умею согласовывать цели с другими – 11 человека (55%).

Блок 3: Планирование.

Умею планировать свою деятельность – 17 человек (85%).

Умею работать согласно плану – 15 человек (75%),

Могу организовать планирование в группе – 10 человек (50%).

Могу распределить обязанности и роли в группе – 9 человека (45%),

Сравнение результатов начальной и итоговой диагностики, показывающее значительное повышение уровня знаний и умений по каждому критерию отражено в таблице 9.

Таблица 9 – Сравнительные результаты диагностики когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий.

Критерии	В людях		В процентах	
	Констат.	Контр.	Констат.	Контр.

Блок 1. Проблематизация				
Могу выявлять проблемы	16	17	80%	85%
Умею выбирать из множества проблем главную	11	14	55%	70%
Умею решать проблемы самостоятельно	7	11	35%	55%
Умею согласовывать проблемы для совместного решения	3	11	15%	55%
Блок 2. Целеполагание				
Могу ставить цели и добиваться их	15	16	75%	80%
Могу определить главную цель	12	16	60%	80%
Осуществляю поиск способов достижения цели	6	12	30%	60%
Осуществляю поиск способов достижения цели	4	11	20%	55%
Блок 3. Планирование				
Умею планировать свою деятельность	15	17	75%	85%
Умею работать согласно плану	11	15	55%	75%
Могу организовать планирование в группе	5	10	25%	50%
Могу распределить обязанности и роли в группе	4	9	20%	45%

Из материалов таблицы мы видим, что в области когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий наблюдается значительный прирост готовности по всем критериям.

При выведении общего уровня сформированности когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности с использованием информационных технологий были проведены дополнительные собеседования и проверочные работы, позволяющие уточнить данные диагностики. В результате были определены уровни сформированности когнитивной готовности:

Высокий уровень – 11 человек – 55%.

Средний уровень – 5 человек – 25%.

Низкий уровень – 4 человека – 20%.

Результаты сравнения исследования по данному критерию на констатирующем и контрольном этапах опытно-экспериментальной работы представлены в таблице 10.

Таблица 10 – Сравнение уровней сформированности когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий на констатирующем и контрольном этапах.

Уровни	В людях		В процентах	
	Констат.	Контр.	Констат.	Контр.
высокий	4	11	20%	55%
средний	6	5	30%	25%
низкий	10	4	50%	20%

Графически результаты сравнения уровня сформированности когнитивной готовности представлены на рисунке 17.

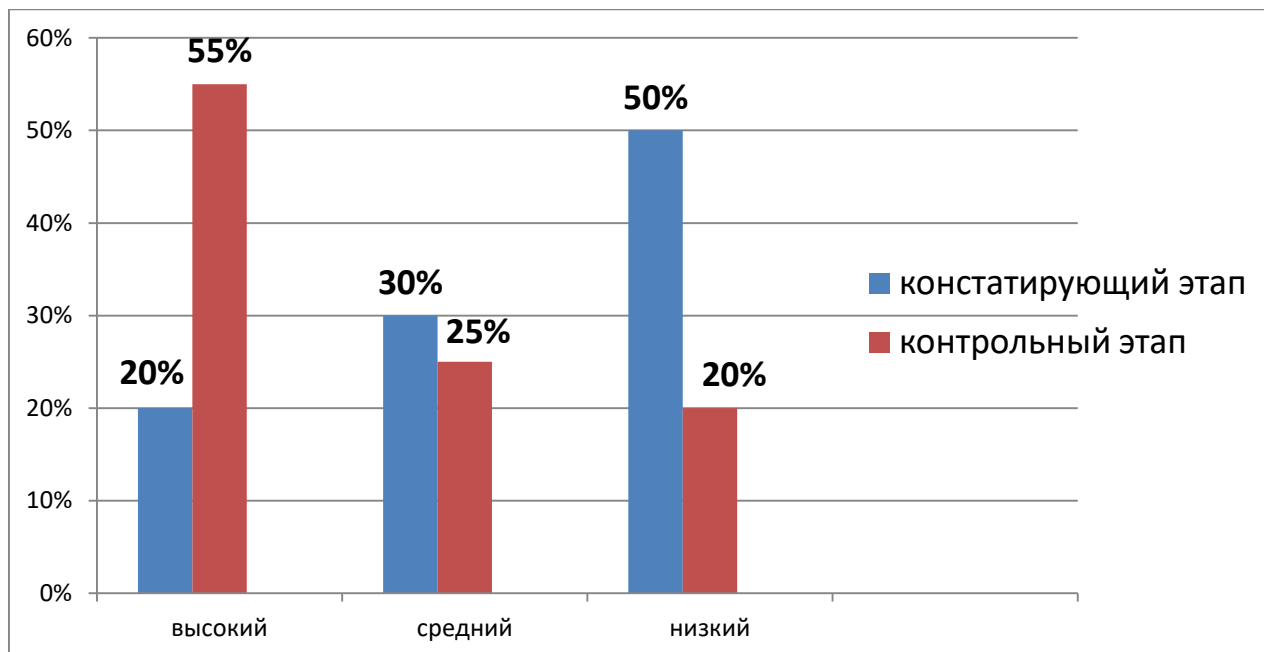


Рисунок 17 – Сравнение уровней сформированности когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий на констатирующем и контрольном этапах.

Из данных таблицы и диаграммы видно, что прирост когнитивной готовности по высокому уровню составляет 35% (на 7 человек больше); по среднему уровню уменьшение показателя на 5% (на 1 человека меньше); по низкому уровню когнитивной готовности уменьшение показателя на 30% (на 6 человек меньше).

Диагностика уровня сформированности деятельностной готовности учащихся 10 класса к выполнению проектов по информатике с использованием информационных технологий проводилась по критериям: поисково-исследовательские навыки и презентационные навыки.

Результаты диагностики на контрольном этапе следующие.

Блок 1: Поисково-исследовательские навыки:

Владею компьютером – 20 человек (100%).

Умею пользоваться Интернетом – 20 человек (100%).

Умею отбирать нужную информацию – 18 человек (90%).

Умею проводить исследования – 13 человек (65%).

Умею работать самостоятельно – 15 человек (75%).

Могу достигать результаты в совместной работе – 5 человек (60%).

Блок 2: Презентационные навыки:

Умею публично выступать – 14 человек (70%).

Могу составить план выступления – 15 человек (75%).

Умею логически мыслить и выражать своё мнение – 18 человек (90%).

Могу сжато излагать свои мысли – 10 человек (50%).

Могу подготовить презентацию – 17 человек (85%).

Умею создавать проектный продукт – 14 человек (70%).

Сравнение результатов начального и контрольного исследования деятельностной готовности учащихся к использованию информационных технологий в проектной деятельности показало значительный рост по всем показателям, что нашло свое отражение в таблице 11.

Таблица 11 – Сравнительные результаты диагностики уровня сформированности деятельностной готовности учащихся.

Критерии	В людях		В процентах	
	Констат.	Контр.	Констат.	Контр.
Блок 1. Поисково-исследовательские навыки				
Владею компьютером	20	20	100%	100%
Умею пользоваться Интернетом	20	20	100%	100%
Умею отбирать нужную информацию	12	18	60%	90%
Умею проводить исследования	8	13	40%	65%

Умею работать самостоятельно	11	15	55%	75%
Могу достигать результаты в совместной работе	5	12	25%	60%
Блок 2. Презентационные навыки				
Умею публично выступать	8	14	40%	70%
Могу составить план выступления	10	15	50%	75%
Умею логически мыслить и выражать своё мнение	15	18	75%	90%
Могу сжато излагать свои мысли	6	10	30%	50%
Могу приготовить презентацию	9	15	45%	75%
Умею создавать проектный продукт	7	14	35%	70%

При выведении общего уровня сформированности деятельностной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий так же был проведен анализ выполненных ими проектов в ходе уроков информатики, презентаций и проектных продуктов, что позволило выявить общий уровень деятельностной готовности. По итогам всего обследования был получен следующий результат:

Высокий уровень – 14 человек – 70%.

Средний уровень – 4 человека – 20%.

Низкий уровень – 2 человека – 10%.

Результаты сравнения исследования уровня сформированности деятельностной готовности на констатирующем и контрольном этапах опытно-экспериментальной работы представлены в таблице 12.

Таблица 12 – Сравнение уровней сформированности деятельностной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий.

Уровни	В людях		В процентах	
	Констат.	Контр.	Констат.	Контр.
высокий	5	14	25%	70%
средний	6	4	30%	20%
низкий	9	2	45%	10%

Достаточно высокий изначальный уровень деятельностной готовности обусловлен тем, что 100% учащихся владеют компьютером и могут

пользоваться интернетом, что естественно для десятиклассников, т.к. в этом возрасте все дети пользуются компьютером и интернетом. Повышение деятельностной готовности произошло за счет приращения других, более специфических навыков и умений проектной деятельности с использованием информационных технологий. Наглядно результаты представлены в диаграмме на рисунке 18.

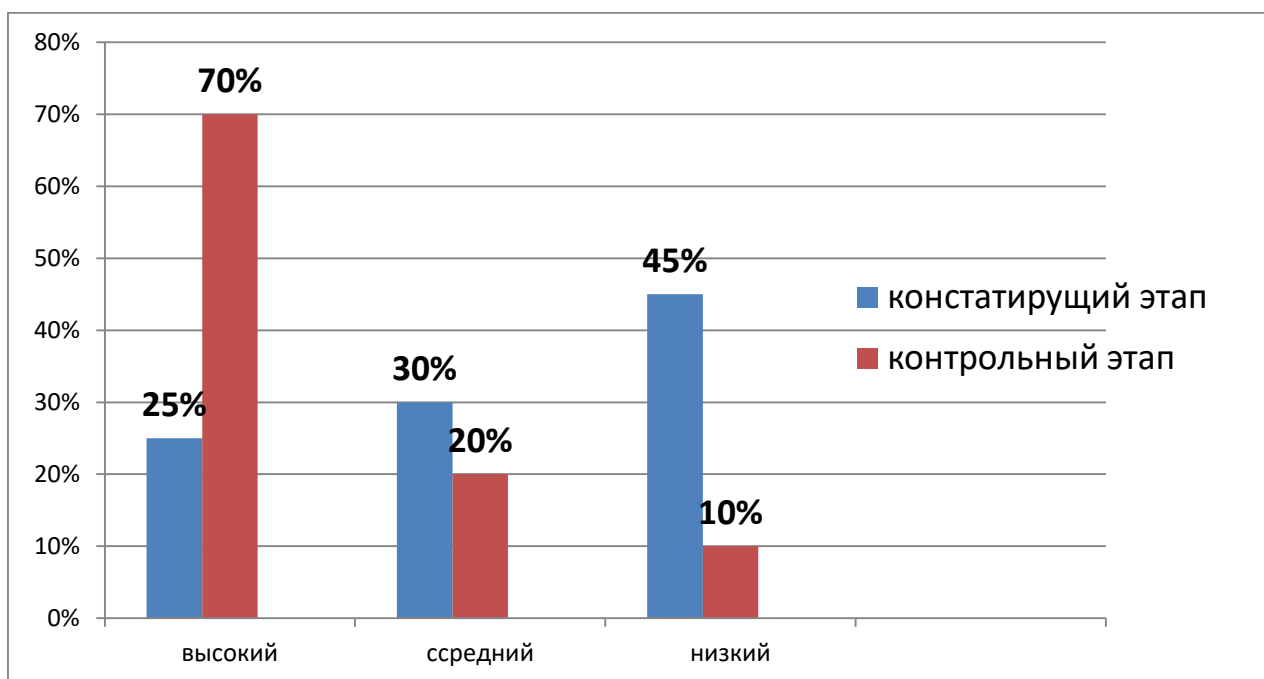


Рисунок 18 – Результаты сравнения уровней сформированности деятельностной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий

Таблица и диаграмма показывают, что прирост деятельностной готовности по высокому уровню составляет 45% (на 9 человек больше); по среднему уровню уменьшение показателя на 10% (на 2 человека меньше); по низкому уровню деятельностной готовности уменьшение показателя на 35% (на 7 человек меньше).

Таким образом, можно отметить, что в результате формирующего эксперимента на уроках информатики ученики 10 класса приобрели необходимые знания, умения и навыки для выполнению учебных проектов с использованием информационных технологий, значительно повысили свою мотивационную готовность.

Выводы по второй главе.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М.Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области, В эксперименте приняли участие 20 учеников 10 класса.

Была поставлена цель: организация проектной деятельности с использованием информационных технологий учащихся 10 класса при обучении информатики и выявление динамики готовности обучающихся к выполнению учебных проектов.

Для достижения поставленной цели в рамках констатирующего эксперимента была проведена стартовая диагностика учащихся по выявлению их самооценки, мотивационной, деятельностной и когнитивной готовности к использованию информационных технологий при выполнении учебных проектов по информатике.

Был разработан и проведен формирующий эксперимент по организации проектной деятельности учащихся по информатике с использованием информационных технологий. Целью формирующего эксперимента было подготовить учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий, повысить их мотивационную, когнитивную и деятельностную готовность.

На контрольном этапе было проведено повторное диагностическое исследование по тем же критериям, что и на начальном этапе.

Результаты опытно-экспериментальной работы показали, что по всем критериям наблюдается значительное повышение уровня сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий.

Таким образом, формирующий эксперимент дал положительный результат и цель опытно-экспериментальной работы достигнута.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении исследования сформулированы основные результаты исследования, подведены итоги, сделаны выводы, подтверждающие гипотезу исследования и положения, выносимые на защиту.

Анализ научно-методической литературы по проблеме исследования показал, что метод проектов является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных методов обучения. Метод проектов призван активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию обучения. Новизна метода состоит в том, что обучающийся имеет возможность сам контролировать содержание обучения.

Метод проектов как технология компетентностно-ориентированного образования предполагает активную деятельность учащихся, помогает формированию информационно-коммуникационных навыков, а также компетентности, которую условно можно назвать «способность к деятельности».

Проектная деятельность на уроках информатики направлена на появление у учащихся учебно-познавательных и информационных навыков, формирует образ полного знания, повышает мотивацию к поиску дополнительной информации, формирует научное познание. Особенностью проектной деятельности на уроках информатики является более широкое использование информационных и коммуникационных технологий при выполнении учебных проектов, относительно других школьных дисциплин.

Информационные технологии, мультимедиа, компьютер не решают всех проблем современной школы, они остаются многофункциональным техническим средством обучения, обеспечивающим применение информационных технологий. Информационные технологии, в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.

Влияние информационных технологий на образовательный процесс не ограничивается лишь модернизацией дидактических методов. Оно должно приводить к внутреннему развитию образовательных учреждений, делать их способными отвечать современным требованиям к образованию. Главным результатом использования информационных технологий должно быть становление обучения на новую более качественную ступень: повышение мотивации к обучению и как результат повышение качества обучения.

Опытно-экспериментальная работа по использованию информационных технологий при организации проектной деятельности на уроках информатики проводилась на базе общеобразовательного учреждения КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области. В эксперименте приняли участие 20 учащихся десятого класса.

Анализ итогов диагностического исследования на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы показал, что более половины учащихся 10 класса КГУ "Щербаковская общеобразовательная школа им. М. Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области обладают высоким и средним уровнем готовности к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий. При этом все учащиеся могут пользоваться компьютером и интернетом.

На формирующем этапе эксперимента с целью повышения мотивационной, когнитивной и деятельностной готовности были предложены и апробированы на уроках информатики рекомендации по выполнению проектов по информатике с использованием информационных технологий на уроках и во внеурочной работе для учащихся 10 класса.

Рекомендации по выполнению проектов по информатике с использованием информационных технологий включают в себя:

- Этапы работы над проектом.

- Структура индивидуального проекта.
- Содержание индивидуального проекта.
- Примерная тематика проектов по информатике для 10 класса.
- Критерии оценки проектов.
- Внедрение метода проектов на уроках информатики в 10 классе с использованием информационных технологий (включает фрагменты уроков).
- Подготовка учащихся 10 класса к выполнению индивидуальных проектов по информатике с использованием информационных технологий (включает фрагменты уроков).
- Полезные советы по организации проектной деятельности учащихся по информатике с использованием информационных технологий.

Были апробированы различные формы включения метода проектов с использованием информационных технологий в процесс обучения информатики. Метод проектов применялся в сочетании с традиционными методами изучения материала. Эту работу дети выполняли с большим удовольствием, добиваясь хороших результатов.

Данный опыт должен был развить мотивационную, когнитивную и деятельностную готовность учащихся к выполнению проектов по информатике с использованием информационных технологий.

Для оценки эффективности разработанных рекомендаций и эффективности формирующего эксперимента на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы было проведено итоговое диагностическое обследование уровней сформированности мотивационной, когнитивной и деятельностной готовности учащихся 10 класса к выполнению учебных проектов по информатике с привлечением информационных технологий.

Итоговое диагностическое обследование проводилось по тем же методикам и материалам, что и начальное. Также был проведен сравнительный анализ результатов начальной и контрольной диагностики, который позволяет выявить динамику сформированности готовности учащихся к проектной деятельности по выделенным критериям.

Результаты контрольной диагностики в сравнении с начальным этапом показали значительный прирост компетенций учащихся 10 класса в проектной деятельности по всем показателям. Ученики 10 класса приобрели необходимые знания, умения и навыки для выполнения учебных проектов с использованием информационных технологий, значительно повысили свою мотивационную, когнитивную и деятельностную готовность.

Анализ результатов контрольной диагностики убедительно продемонстрировал, что формирующий эксперимент дал положительный результат, и цель опытно-экспериментальной работы достигнута.

Завершая исследование, можно сделать вывод: цель магистерского исследования, заключающаяся в теоретическом обосновании и экспериментальной апробации методики организации проектной деятельности учащихся при обучении информатике средствами информационных технологий для достижения современных образовательных результатов – достигнута. Гипотеза исследования и вынесенные на защиту положения нашли свое подтверждение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Амонашвили Ш.А. Обучение: оценка: отметка / Ш.А. Амонашвили.-М.: Знание,1980. – 52с.
2. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения /Ю.К.Бабанский. – М.: Педагогика, 1977. – 189с.
3. Белаш М.А. Проектная деятельность на уроках информатики / М.А. Белаш // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). – Самара: АСГАРД, 2015. – С. 65–67.
4. Бойкова, Л.В. Уроки информатики с элементами метода проектов / Л.В. Бойкова URL: <http://www.eidos.ru/journal/2005/0529-02.htm> (дата обращения: 16.01.2022).
5. Большой толковый словарь русского языка. Справочное издание / сост. С.А. Кузнецов – СПб.: Норинт, 2000. – 1536 с.
6. Бухаркина М.Ю. Разработка учебного проекта. / М.Ю. Бухаркина – URL: [http://dlx.b-ok.org/genesis/368000/585eeb70d8ca_23d411600fcfc8e4d732/_as/\[Buharkina_M.YU.\]_Prakticheskaya_rabota_po_teme_\(b-ok.org\).pdf](http://dlx.b-ok.org/genesis/368000/585eeb70d8ca_23d411600fcfc8e4d732/_as/[Buharkina_M.YU.]_Prakticheskaya_rabota_po_teme_(b-ok.org).pdf) (дата обращения: 16.07.2022).
7. Воронина Т.П., Кашицин В.П., Молчанова О.П. Образование в эпоху новых информационных технологий / Т.П. Воронина, В.П. Кашицин, О.П. Молчанова. – М.: ИНФОРМАТИК, 1995. – 220 с.
8. Выготский Л.С. Педагогическая психология /Л.С. Выготский. – М.: Педагогика – Пресс, 1999 – 536с.
9. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственное развитие ребёнка /П.Я.Гальперин. – М.: Изд-во МГУ, 1985 – 45с.
10. Гальперин П.Я. Введение в психологию /П.Я. Гальперин. – М.: Книжный дом «Университет», 2000 – 336с.

11. Гафурова Н.О. Проектный метод в изучении Power point / Н.О. Гафурова, Е.Ю. Чурилова // Информатика и образование. – 2002. – №9. – С. 27-30.
12. Гендина Н. И. Информационная грамотность и информационная культура личности: международный и российский подходы к решению проблемы/Н.И. Гендина //Открытое образование. – 2007. – № 5. – С. 58—69.
13. Гизатулина О.И. Проектная деятельность учащихся с использованием ИКТ / О.И. Гизатулина // Молодой ученый. – 2016. – №11 (115). – С. 1682–1688.
14. Голуб Г.Б. Основы проектной деятельности школьников. Методические рекомендации по преподаванию курса «Основы проектной деятельности школьника» с использованием тетрадей / Г.Б. Голуб, Е.А. Перелыгина, О.В. Чуракова и др.; под ред. проф. Е.Я. Когана. – Самара: Издательство «Учебная литература», 2006. – 80 с.
15. Горбец, Л.Н. Метод проекта как педагогическая технология / Л.Н. Горбец. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/metodproekta-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya> (дата обращения: 17.01.2022).
16. Григорьев С.Г., Гришкун В.В. Учебник - шаг на пути к системе обучения "Информатизации образования". / С.Г. Григорьев, В.В. Гришкун // Проблемы школьного учебника: научно-методическое издание. – М.: ИСМО РАО. – 2005. – №4. – 219-222 с.
17. Гудкова М.И. Проектная деятельность учащихся на уроке информатики / М.И. Гудкова. - URL : <https://nsportal.ru/shkola/informatika-iikt/library/2011/12/31/proektnaya-deyatelnost-na-urokakh-informatiki> (дата обращения: 21.12.2021).
18. Гузеев В.В. Метод проектов как частный случай интегрированной технологии обучения / В.В. Гузеев // Директор школы. – 1995 – №4. – с.35-37.

19. Гузеев В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология / В.В. Гузеев – М.: Народное образование, 2000. – 206с.
20. Джурицкий А.Н. История педагогики: Учебное пособие для студентов пед.вузов / А.Н. Джурицкий. – М.: Гуманитарный издательский центр «ВЛАДОС», 1999. – 431 с.
21. Дуванов А.А. Азы информатики. Работаем с информацией: книга для ученика / А.А. Дуванов – 2-е изд. стер. – СПб.: БХВ-Петербург, 2007 – 272 с.
22. Зайцева С.А. Иванов В.В. Информационные технологии в образовании / С.А. Зайцева, В.В. Иванова - М: Издательский центр «Академия», 2008. – 323 с.
23. Касаткина З.А. Особенности основной школы: проектная форма организации учебного процесса / З.А. Касаткина // Директор школы. – 2009. - № 6. – с.41-45
24. Киселева И.А. Метод проектов на уроках информатики в профильных университетских классах в среде КМ-вики / И.А. Киселева // Гаудеамус. – 2012. – №2 (20). – С. 105–106.
25. Клейменова Г.М. Учебный проект как средство самореализации обучающихся/ Г.М Клейменова.// Теория и практика дополнительного образования – 2008 – №10. – С. 15-19.
26. Ключева, Г.А. Некоторые аспекты диагностики уровня сформированности проектных умений / Г.А. Ключева // Технологическое образование в школе и вузе: Материалы Всерос. науч.–практ. конференции МПГУ. – М.: АПАРТ, 2006. С.51 — 54.
27. Колин К.К. Фундаментальные основы информатики: социальная информатика: Учебное пособие для вузов. – М.: Академический Проект: Екатеринбург: Деловая книга, 2000. – 350 с.
28. Коджаспирова, Г.М. История образования и педагогической мысли: таблицы, схемы, опорные конспекты: учебное пособие для студентов

высших учебных заведений. / Г.М. Коджаспирова. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 224 с.

29. Краля, Н.А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: учебно-методическое пособие / Н.А. Краля; под ред. Ю.П. Дубенского. – Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. – 59 с.

30. Кудряшова Т.Г. Системное использование мультимедийных средств обучения: проблемы и пути их разрешения / Т.Г. Кудряшова // Вестник МГПУ. Серия "Информатика и информатизация образования". – М.: МГПУ. – 2004. – № 1(2). С. 94-101. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/511345> (дата обращения 6.05.2022г.)

31. Ларина Э.С. Информатика. 9-11 классы: проектная деятельность учащихся / Э.С. Ларина – Волгоград: Учитель, 2009 – 155 с.

32. Леонтович А.В. Исследовательская и проектная работа школьников / А.В. Леонтович, А.С. Саввичев. – СПб.: Издательство «Вако», 2016. – 160с.

33. Лазарев В.С. Проектная деятельность в школе: неиспользуемые возможности / В.С. Лазарев // Вопросы образования – 2015 – № 3. – с.292-305.

34. Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики: Учебное пособие для студ. пед. вузов / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер и др.; Под общей ред. М.П. Лапчика. - М.: "Академия", 2005. – 592 с.

35. Макарова Н.В. Информатика: 10-11 класс. / Н.В. Макарова – СПб: «Питер», 2001. – 304с.

36. Мельников В.Е. Метод проектов в преподавании образовательной области "Технология": методическое пособие. / В.Е. Мельников, В.А. Мигунов, П.А. Петряков. - Великий Новгород: НРЦРО, 2000 – 88с.

37. Новикова Е.И. Использование метода проекта на уроке информатики с целью повышения мотивации школьников / Е.И. Новикова // Эксперимент и инновации в школе. – 2010. – №2. – С. 62–64.

38. Новикова Т.В. Технологии на уроках и во внеурочное время. / Т.В. Новикова // Народное образование. – 2000 – № 7 – С. 151 – 155.
39. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / под ред. Е.С. Полат. – М.: Издательский центр АКАДЕМИЯ, 2003. – 272 с.
40. Норматов А.А. О применении информационных технологий в уроках информатики / А.А. Норматов, Ф.А. Абдусатторова, О. О. Жакбаров, Д. Х. Жакбарова. // Образование и воспитание. — 2017. — № 2 (12). — С. 12-14. — URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/56/2075/> (дата обращения: 02.01.2023).
41. Пахомова Н.Ю. Учебный проект: методология поиска / Н.Ю. Пахомова // Учитель. – 2000 – №1. – С.45-48.
42. Петухова Е.И. Информационные технологии в образовании / Е.И. Петухова // Успехи современного естествознания. – 2013. – № 10. – С.80-81.
43. Программы для общеобразовательных учреждений: информатика. 2-11 классы /под ред. М.Бородина. – 5-е изд., испр. – М.: Бином. – 2008 – 463 с.
44. Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников / К.Н. Поливанова. – М.: Просвещение, 2006. – 198 с., с.48
45. Полат Е.С. Дистанционное обучение / Е.С. Полат. – М.: Владос,1998. – 236 с.
46. Полищук С.А. Использование метода проектов на уроках информатики и информационно-коммуникационных технологий /С.А. Полищук. – URL: <https://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiP06a93sXRAhVBXSw> (дата обращения 16.01.2022).
47. Прилуцкая Л.А. Проектная деятельность учащихся на уроках информатики как способ повышения информационной культуры учащихся /

Л.А. Прилуцкая. – URL: <https://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ah> (дата обращения: 6.01.2022).

48. Развитие мышления учащихся средствами информационных технологий: учебно-методическое пособие / под ред. Е.Н. Ястребцева, – М., – 2006 – 160с.

49. Ракилов А.И. Философия компьютерной революции / А.И. Ракилов. – М.: Политиздат, 1991 – 287 с.

50. Семакин И.Г. Информатика и ИКТ. Базовый уровень. 10-11 классы: методическое пособие /И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер и др. – М.: Бином. – 2008 – 102 с.

51. Семеновкер Б.А. Информационная культура: от папируса до компактных оптических дисков / Б.А. Семеновкер // Библиограф. – 1994 – № 1 – С.12-14.

52. Семенюк Э.П. Информационная культура общества и прогресс информатики / Э.П Семенюк // НТИ. Сер.1. – 1994 - № 7 – С.3.

53. Семенюк Э.П. Технологический этап научно-технической революции и информатика /Э.П. Семенюк // НТИ. Сер.1 – 1995 - №1. – С.1-9.

54. Соловьева Л.Ф. Информатика и ИКТ. Методическое пособие для учителей 8-9 кл. /Л.Ф. Соловьева– СПб.: БХВ-Петербург, – 2007 – 448 с.

55. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование. – 1998. – №5. – С.18-24.

56. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств / Г.К. Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 228 с.

57. Сергеева Т.Н. Новые информационные технологии и содержание обучения / Т.Н. Сергеева // Информатика и образование. М. - 1991. – №1. – С.3-10.

58. Ступницкая М.А. Что такое учебный проект? / М.А. Ступницкая. – М.: Первое сентября, 2010. – №2. – С.6.

59. Субботин М.М. Новая информационная технология: создание и обработка гипертекста / М.М. Субботин // Научно-техническая информация. Сер. 2. М. - 1988. – №5. – С.16-22.
60. Телегин А.А. Совершенствование методической системы обучения учителей разработке образовательных электронных ресурсов по информатике. / Диссертация канд. пед. наук. / М. - 2006. 172 с.
61. Технология проектов в профессиональной деятельности педагога: монография / автор-сост. Несговорова Н.П. - Курган: Изд-во КГУ. - 2013. - 316 с.
62. Федосов А.Ю. Сетевые образовательные технологии в организации проектной деятельности обучающихся / А.Ю. Федосов, О.Л. Мнацаканян // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего: сборник научных статей. – СПб., 2016. – С. 190–196.
63. Федоров А.В. Терминология медиа образования /А.В. Федоров // Искусство и образование – 2000 – №2. – С. 33-38.
64. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. – М.: ЛБЗ, – 2002 – 288 с.
65. Цветкова М.С. Столетие проектного обучения. / М.С. Цветкова // Информатика (еженедельное приложение к газете «Первое сентября»). – 2002 – №20. - С. 1 - 2
66. Чечель И.Д. Метод проектов: субъективная и объективная оценка результатов / И.Д. Чечель // Директор школы. – 1998. №4. – с.7-12.
67. Черникова В.Е. Обучение информатике на основе применения современных информационных технологий. – URL: <https://nauchkor.ru/uploads/documents/5c1a53627966e104f6f852bc.pdf> (дата обращения: 02.03.2022).
68. Шамова Т.И. Активизация учения школьников /Т.И.Шамова.- М.: Педагогика, – 1982 236

69. Шамова Т.И., Третьяков П.И., Капустин Н.П. Управление образовательными системами: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001 – 320с.
70. Шапарин А.А. Учет типа познавательных интересов школьников при работе над проектами по информатике / А.А. Шапарин, Г.М. Птицина // Педагогическая информатика. – 1999 – №2. – С. 21-27.
71. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: в 2 ч. /Ю.А. Шафрин – М.: Бином. – 2004 – Ч.1 -316с.; Ч.2. – 336с.
72. Шилова О.Н. Как разрабатывать эффективный учебно-методический пакет средствами информационных технологий: методическая лаборатория программы intel./О.Н. Шилова, М.Б. Лебедева. –М., 2006 – 150с.
73. Ширяев В.Л. Как подготовить описание научной и учебно-методической работы: учебное пособие / В. Л. Ширяев. – Нарьян-Мар: НО ИППК, 2007 – 27с.
74. Явгильдина З.М ., Ефимова Л.П. Развитие готовности подростков к проектной деятельности как педагогическая проблема / З.М. Явгильдина. – URL: <https://naukovedenie.ru/PDF/153PVN215.pdf> (дата обращения: 11.02.2022).
75. Яковлева Н.Ф. Проектная деятельность в образовательном учреждении: учеб. пособие / Н.Ф. Яковлева – 2-е изд., стер.– М.:ФЛИНТА, 2014 – 144с.
76. Якунин В.А. Педагогическая психология: учебное пособие /В.А.Якунин – СПб: Михайлов, 2000.- 348с

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Индивидуальный проект по информатике с использованием информационных технологий

Коммунальное Государственное Учреждение "Щербаковская общеобразовательная школа им. М.Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района" Управления образования акимата Костанайской области,

ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Создание рекламного сайта магазина одежды и обуви

Выполнил: Актаев М.А., обучающийся
10-А класса

Научный руководитель: Хамраев Ф.Т.,
учитель информатики

2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	101
Глава 1. Реклама одежды и обуви в интернете: история и современность ...	103
1.1. Становление современных форм рекламы в интернете	103
1.2. Современная реклама магазинов одежды и обуви в интернете	111
Глава 2. Создание сайта с помощью конструктора сайтов Wix	118
2.1. Сравнение конструкторов сайтов	118
2.2. Интерфейс онлайн конструктора Wix и процесс создания своего сайта для онлайн-магазина при помощи Wix	125
Заключение	135
Список использованной литературы	137

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире постоянно растет количество частных бизнесов, связанных с продажей одежды и обуви. Способствует этому то, что множество известных брендов покинуло Российский рынок и прекратило поставки своих товаров в нашу страну. Также из-за ограниченности продукции сильно возросли цены на нее, и люди ищут альтернативные пути покупки ее за рубежом.

Всемирная паутина (интернет) разрастается не по дням, а по часам и даже по минутам. Теперь это уже не просто виртуальная среда – это неотъемлемая часть нашей реальной жизни. Появляется все больше площадок для продвижения и платформ для размещения магазина. Поэтому рынок продажи одежды и обуви очень перенасыщен (оффлайн магазины, Авито, Телеграмм и др.). И чтобы открыть свой успешный бизнес в данной сфере, тебе надо быть не просто одаренным предпринимателем, а изучить рынок и его поведение, а также способы продвижения этих самых магазинов. В своей работе мы рассмотрим самые популярные варианты интернет-рекламы и их становление таковыми, средства продвижения и популяризации крупных онлайн магазинов из-за рубежа и из нашей страны, а также создам свой сайт для продажи одежды и обуви и в будущем буду применять к его рекламе все мои познания в данной сфере.

Актуальность проекта состоит в том, что в современном мире невозможно построить прибыльное дело без хорошей рекламы. На примере многих компаний и бизнесов мы можем увидеть, насколько важна реклама сейчас и в прошлом. Поэтому анализ успешной рекламы и поиск новых форм приобретают все большую актуальность.

Цель: найти и проанализировать самые популярные способы рекламы в интернете, а также создать свой сайт, для продажи вещей.

Объект исследования: реклама.

Предмет исследования: реклама магазинов с одеждой и обувью.

Гипотеза исследования: грамотно спланированная и размещённая в интернете реклама, выразительный и информативный сайт компании, созданный с учетом современных рекламных технологий, способствуют повышению продаж одежды и обуви через интернет.

Для достижения поставленной цели определим ряд задач:

- выявить становление современных форм и наиболее популярные способы рекламы с точки зрения продвижения товаров на данный момент времени;
- изучить рекламу наиболее известных и успешных площадок для продажи одежды и обуви;
- сравнить лучшие конструкторы сайтов;
- изучить интерфейс выбранного конструктора сайтов;
- создать сайт для продажи одежды и обуви в интернете.

Новизна проекта заключается в том, что проанализировав деятельность интернет магазинов по продаже одежды и обуви, изучив источники по данной теме, мы предприняли попытку создать сайт для продажи одежды и обуви с элементами удачной рекламы.

В работе использовались следующие методы исследования:

- анализ, обобщение систематизация и конкретизация данных, полученных при изучении литературы по теме проекта и при изучении существующих интернет-практик;
- моделирование и проектирование собственного продукта с учетом основных тенденций развития в данной сфере.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, приложения.

ГЛАВА 1. РЕКЛАМА ОДЕЖДЫ И ОБУВИ В ИНТЕРНЕТЕ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

1.1. Становление современных форм рекламы в интернете

Еще лет 15 назад мало кто интересовался интернет-рекламой, но сейчас реклама в интернете стала очень эффективной и популярной. На данный момент заказы через интернет увеличиваются в геометрической прогрессии.

Говоря о рекламе в Интернет, необходимо отметить, что она включает в себя любую деятельность, знакомящую потенциальных потребителей и общественность с компаниями и товарами, предлагаемыми компаниями на рынке, создающую благоприятное представление о них и помогающую продажам. Особенностью рекламы в Интернет – является то, что ее центральным элементом является Web-сервер фирмы. На его основе строится весь комплекс рекламных мероприятий.

Многие современные фирмы, вебмастера и частные предприниматели знают, что продвижение интернет-сайта в поисковых системах – это надежный и актуальный инструмент маркетинга. Если раньше интернет-сайт представлял собой простую визитку, то в настоящее время благодаря инструменту продвижения – это обширная платформа по привлечению потенциальных клиентов [28].

Привлечение клиентуры в Интернете намного дешевле, а главное – более эффективно, чем использование рекламы на ТВ, наружной рекламы и рекламы на билбордах. Это обусловлено тем, что около 90% клиентов являются пользователями сети Интернет, а, следовательно, обратить на себя внимание (на товар или услуги) можно при помощи Сети. Для этого и необходима оптимизация интернет-сайта, на котором будут представлены каталог продающихся товарных единиц, услуги, а также информация о фирме и другие сведения.

Рассмотрим становление рекламы в интернете [2].

В 1971 году с появлением электронной почты появляется почтовая рассылка – спам (слово «спам» восходит к торговой марке «SPAM» («SPiced hAM» – острая ветчина), навязчиво рекламировавшийся в США в 40-е годы. В 1986 г. Дэйв Родес наводнил Usenet сообщениями с описанием финансовой пирамиды, кто-то сравнил это с ветчиной – и за словом «spam» закрепилось новое значение («массовая рассылка ненужной информации») [16].

Это и были первые зачатки рекламы в Интернете.

В 1994 году компания AT&T разместила на сайте HotWired первый в мире баннер. Надпись гласила: «А Вы уже нажимали сюда? Вы нажмете!»

Далее начинают отрабатываться методы организации рекламных кампаний в Сети. В этом не было ничего общего с современными технологиями (продвижение сайта по трафику с привлечением на них целевой аудитории) – на дружественных разработчику ресурсах размещался оговоренный объем баннерной рекламы, привлекающий на новый ресурс кое-какую аудиторию.

В 1995-1996 годах появляются новые услуги – продвижение сайтов в поисковых системах. В 1997 году появилась контекстная реклама. Билл Гросс запатентовал и реализовал идею продажи рекламных ссылок, которые бы показывались пользователям вместе с результатами их поиска [14].

Таким образом, к 1997 году рынок интернет-рекламы принял привычный нам вид и до сих пор сохранил основные направления (медийная, контекстная реклама, почтовая рассылка, директ-маркетинг и продвижение сайтов), разумеется появлялись средства таргетирования (адресации рекламы строго целевой аудитории), сбора точной статистики (сегодня можно отследить эффективность использования денег, вложенных в рекламу в Сети) [17].

В 1999-2000 гг. в нашей стране появляются крупные агентства онлайн-рекламы «Манифест», «ИМНО», «Два Солнца» и др. В 1998 году в России активизируется система продвижения сайтов в национальной доменной зоне.

В 2001-2002 годах запущены основные службы контекстной рекламы – Яндекс. Директ, «Бегун» Рамблера и русскоязычный AdWords от Google.

С 2005 года российский рынок интернет-рекламы набирает обороты. Устойчивый интерес к рекламному носителю переходит порог 14%, тем самым положив начало новому этапу в развитии онлайн-рекламы [20].

В 2007 году, после покупки Youtube компанией Google, на нем начались первые эксперименты с видеорекламой. С популярностью Youtube в США начался бум онлайн-видеорекламы. Сейчас в мире работают тысячи видеохостингов. Россия в этом отношении почти не отстала от «прогрессивного» западного мира – Rutube, например, появился в конце 2006 года [13].

Сегодняшняя интернет-реклама – быстрорастущий сегмент рекламного рынка. Больше 14% всей рекламы размещается именно в сети.

Виды интернет-рекламы.

Баннер. Он представляет собой графическое рекламное объявление, размещаемое на страницах сайтов. Баннеры могут быть разных размеров, могут использовать различные технологии и размещены в различных местах сайта. Самыми распространенными в сети являются gif или flash баннеры. Эти форматы позволяют сделать рекламное объявление анимированным. Анимированный баннер позволяет показать изображение товара, логотип компании и любую другую графику, акцентирующую внимание, как на самом товаре, так и на имидже и узнаваемости компании. Баннер, изготовленный в игровом стиле, еще более интересен пользователю так как реагирует на наведенный курсор, стимулируя обратить на себя внимание, призывая к действию. Размещение баннера в шапке сайта, также повышает его цену, чем больше прокрутка, тем ниже цена. Кроме места размещения баннера на странице сайта, стоит обратить внимание на возможности тематического таргетинга. Если сайт содержит отдельные подразделы, то лучше разместиться непосредственно на страницах нужного подраздела, не

оплачивая размещение на всех страницах сайта, где может и не быть Вашей целевой аудитории [15].

Контекстная реклама. Она представляет особый интерес для тех рекламодателей, которые стремятся достичь повышение конкретных продаж. Контекстная реклама оформляется в виде объявлений о предоставлении возможности приобретения товара или услуги. Эти объявления публикуются только на тех ресурсах, которые имеют схожую тематику с содержанием объявления. Также эти объявления выдаются пользователю, когда он вводит в строке поисковой системы те словосочетания, которые содержатся в контекстной рекламе. Контекстная реклама ненавязчива, не вызывает негативных реакций и большинством пользователей воспринимается адекватно, без раздражения.

Размещение контекстной рекламы происходит при помощи специальных сервисов. Для того, чтобы разместить свое объявление в этих сервисах, достаточно зарегистрироваться на них в качестве рекламодателя. Практически все эти сервисы предоставляют своим клиентам и такую услугу, как помощь в составлении рекламных объявлений с использованием наиболее популярных поисковых запросов. Грамотно составленное объявление для контекстной рекламы – это залог успеха рекламной компании [11].

Оплата контекстной рекламы происходит из расчета за клик по объявлению. Это является дополнительным преимуществом данного вида рекламы. Вы платите только за реально пришедших на ваш ресурс посетителей. Чаще всего цена за клик очень строго привязана к популярности определенного запроса [11].

Реклама в блогах. Блоги – это персональные сайты, которые состоят в основном из личных записей владельца блога и комментариев пользователей к ним. Комментарии делают блоги достаточно посещаемыми площадками. На сегодняшний день в блогах чаще всего используется как скрытая реклама, так и открытое размещение различных рекламных материалов [6].

Реклама в социальных сетях. Социальные сети пользуются огромной популярностью. Эти ресурсы ежедневно посещает колоссальная масса пользователей, что создает благодатную почву для рекламы. Цены на размещение рекламы в соцсетях демократичные. Условия размещения привлекательные. Плюс психологическое воздействие рекламы на человека, находящегося в расслабленном состоянии во время общения в соцсетях. Разместить в соцсетях можно как стандартные баннеры, так и скрытую рекламу [6].

Почтовая рассылка. Почтовая рассылка является наиболее адресным видом современной рекламы в сети интернет. Существует несколько способов почтовой рассылки. Это возможность выставления своих рекламных материалов в тематические рассылки, на получение которых пользователи подписываются самостоятельно. Материалы, которые распространяются при помощи этого способа, отвечают информационным запросам адресатов. Размещение рекламы на страницах таких писем наиболее продуктивно. Еще одним видом рекламы посредством почтовых отправлений является непосредственная рассылка рекламных материалов по базе почтовых адресов. Базы почтовых адресов имеют специальное подразделение. Чаще всего они делятся по принадлежности к физическим лицам и юридическим лицам (это важно для различных групп рекламируемых товаров и услуг) [9].

Основным недостатком почтовой рассылки является то, что отклик на такие рекламные мероприятия очень незначительный. Большинство рекламных сообщений не доходят до своих адресатов. Огромное число современных почтовых ящиков оборудовано системами анти-спам. Все рекламные сообщения автоматически попадают в ящик для спама. Просматривает же этот ящик, если верить опросам только 3% пользователей.

Для того, чтобы почтовая рассылка дошла до получателя, была открыта, прочитана и получила отклик, необходимо иметь такие козыри, как

сенсация, выгода и польза, новинка и изобретение. Если у товара или услуги есть такие характеристики, то можно использовать почтовую рассылку [9].

Дополнительные методы рекламы.

Для интернет-магазинов возможно создание партнерских программ – любой сайт размещает на своих страницах форму для заказа товара в вашем магазине, а при получении заказа с такого сайта, его хозяину отчисляется определённый процент [21].

Ещё одним способом нетрадиционной рекламы является объединение сайтов схожих по тематике, однако, не являющихся прямыми конкурентами. Например, можно объединить сайт компании, занимающейся ремонтом автомобилей, продажей запчастей и т.д. Таким образом, пользователь, попав на такой сайт, находит всю необходимую информацию о ремонте помещения, посещаемость такого сайта намного выше, а специальная система скидок добавит вам преимущества.

Онлайн видео реклама. Существует несколько видов использования видеоплеера на сайте рекламного носителя:

- реклама перед видеороликами (pre-roll);
- реклама поверх видеороликов (тизеры, overlay);
- реклама в окне до старта видеоролика;
- контекстная реклама в видеороликах;
- реклама в окне после видеороликов [26].

Наиболее часто используются форматы «Реклама перед видеороликами» и «Реклама поверх видеороликов».

Реклама перед видеороликами запускается после того, как пользователь нажимает кнопку «Play», чтобы посмотреть ролик. До показа основного ролика пользователь видит рекламу, по окончании которой запускается желаемый ролик (на некоторых сайтах рекламу можно пропускать). Реклама перед роликом эффективна тем, что пользователь не может рекламу не увидеть. Для снижения навязчивости рекламы владельцы многих сайтов ограничивают показ рекламы и настраивают частоту показа

рекламных сообщений (например, не более одного ролика на один IP-адрес пользователя в сутки) [29].

Реклама поверх видеороликов (тизеры) демонстрируется параллельно с просмотром основного видео, появляясь поверх последнего и не останавливая процесс просмотра. Эта реклама без звука и по форме реализации является аналогом классических интернет-баннеров за тем исключением, что в отличие от обычного баннера у рекламодателя есть гарантия, что его тизер действительно увидят. При нажатии на тизер возможны варианты: переход на сайт рекламодателя, просмотр видео рекламного ролика или запуск прямо в плеере информационного модуля, содержащего сведения о рекламодателе или рекламируемом продукте, рекламное предложение, слоган и т.п [29].

Онлайн-видеореклама – преимущества:

- в последние два года наблюдается тенденция ухода в Интернет более молодого, успешного поколения зрителей.
- гарантия просмотров – реклама запускается действием пользователя, причем окончание рекламного ролика четко фиксируется.
- интерактивность – возможность отображения не только рекламного видео, но и интерактивных модулей, вовлечение пользователя в рекламный процесс.
- сценарии и таргетинг – можно, например, показывать рекламу, а в конце вывести сообщение, которое будет относиться только к тому региону, в котором находится пользователь.
- простота – интернет-реклама проще управляется, например, если необходимо в процессе кампании поменять рекламное сообщение или полностью ролик, это можно сделать практически в реальном времени.
- простота оценки эффективности – интернет-реклама дает статистику, которая описывает как количественные, так и

качественные параметры рекламной кампании: количество просмотров, реальную аудиторию, переходы на сайт рекламодателя и т.п.

– лояльная цена [21].

Сегодня реклама в интернете является наиболее популярным и эффективным видом рекламы. Она имеет многообразные формы, которые нацелены на привлечение внимания пользователей и увеличение количества продаж. Ее основные достоинства – доступность и наглядность

1.2. Современная реклама магазинов одежды и обуви в интернете

Одежда и обувь – одни из наиболее популярных товаров и их реклама в интернете занимает значительное место. Среди магазинов, рекламирующих одежду и обувь, существует серьезная конкуренция. Насколько успешной будет их работа, насколько большим будет количество продаж, зависит от многих факторов: цена, качество продукции, удобство доставки и многое другое. Не последнюю роль играет и реклама в интернете.

Магазины одежды и обуви используют следующие типы рекламных кампаний в интернете [20]:

- имиджевая или брендинг. Подразумевает рекламу всей компании, бренда, торговой марки или идеи;
- товарная или продуктовая. Это реклама продукта или линейки;
- торговая или продающая. Это предложение к покупке здесь и сейчас.

Реклама магазинов одежды обуви в интернете нацелена на:

- создание благоприятного имиджа фирмы или товара/услуги;
- обеспечение доступности информации о фирме или продукции для сотен миллионов людей, в том числе географически удаленных;
- реализации всех возможностей представления информации о товаре: графика, звук, анимация, видеоизображение и многое другое;
- оперативную реакцию на рыночную ситуацию: обновление данных прайс-листа, информации о фирме или товарах, анонс новой продукции.
- продажу продукции через Интернет – одно виртуальное представительство позволит Вам не открывать новых торговых точек [20].

Рассмотрим, как работает реклама одежды обуви в магазине «LAMODA», крупнейшем российском интернет-ритейлере, а также в магазинах «Farfetch», «Yoox», «Asos».

Рекламная компания начинается с определения целевой аудитории, какие сайты она посещает и как ее можно привлечь. Дальше начинается процесс привлечения пользователей с помощью нескольких главных инструментов. Если использовать инструменты таргетинга и ретаргетинга, привлекая и возвращая людей на сайт, а затем оценивать, какие товары они смотрели и покупали, какие у них были средние чеки, откуда они заходили, то через некоторое время можно собрать информацию о предпочтениях пользователей. Иными словами, исходя из действий пользователей, определяется целевая аудитория. Затем эти данные можно использовать для того, чтобы «ловить» эту ЦА с помощью настроек таргетинга в различных источниках трафика.

Осенью 2017 года Farfetch запустила Store of the Future (SoF) – платформу для связи магазинов в онлайн и офлайн с помощью больших данных. Так продавцы и бутики-партнеры получили возможность собирать о клиентах информацию в то время пока они находятся на сайте [5].

SoF построена вокруг идеи «универсальный логин». Приложение Farfetch отслеживает поведение пользователя во время поиска в интернет-магазине. Когда потребитель приходит в магазин и использует универсальный логин, продавец получает уведомление, что покупатель зашел [5].

«Например, наш целевой трафик находится в трех источниках: рекламная сеть «Яндекса», рекламная сеть Google и рекламная сеть Mail.ru (это и крупнейшая в Рунете почта, и принадлежащие Mail.ru соцсети «ВКонтакте» и «Одноклассники»). К ним также можно добавить Facebook. Из этого складывается большая часть всей нашей рекламы» – говорит Георгий Чибисов, руководитель отдела онлайн-маркетинга крупнейшего российского интернет-ритейлера Lamoda [16].

Bain & Company указывает на миллениалов как на потенциальных онлайн-потребителей люксовой одежды. Жозе Невеш согласен, что ориентироваться надо на молодых клиентов, которые с интернетом «на ты»:

«Я думаю, индустрия увидела потенциал ключевых демографических слоев, таких как миллениалы, которые думают в цифровом ключе. Эти потребители находятся в онлайн – не офлайн» – Жозе Невеш, основатель Farfetch [22].

У ASOS есть четкая демографическая группа, на которую он работает, – это молодые люди 16-35 лет. Все маркетинговые силы бренда брошены на то, чтобы удовлетворить потребности миллениалов в модной одежде и аксессуарах. Эти люди буквально жить не могут без интернета: здесь знакомятся, учатся и совершают покупки. Узкая направленность магазина – простой и одновременно гениальный маркетинговый ход, который приносит миллионы [10].

«Интересы аудитории раскрывают ключевую информацию о поисковых запросах посетителей» – утверждают руководители отдела маркетинга Yoox [18].

Существует два главных рекламных инструмента для рекламы одежды и обуви: баннерная и контекстная реклама в формате таргетинга-ретаргетинга. Также это партнерские программы с оплатой за результат – если человек пришел через сайт-партнер и сделал покупку. Это все каналы, связанные с органическим бесплатным или условно-бесплатным трафиком. Это органические переходы – через названия брендов и без них, это бесплатные переходы с других сайтов, это прямые заходы на сайты магазинов. Самый большой источник – мобильная реклама. Она относится ко всем вышеперечисленным видам, ее цель – побудить к установке приложения или перенаправить на конкретные товары тех пользователей, у которых приложение уже установлено.

Например, целевой трафик Lamoda находится в трех источниках: рекламная сеть «Яндекса», рекламная сеть Google и рекламная сеть Mail.ru (это и крупнейшая в Рунете почта, и принадлежащие Mail.ru соцсети «ВКонтакте» и «Одноклассники»). К ним также можно добавить Facebook. Из этого складывается большая часть всей их рекламы [1].

Yoox.com получает трафик из direct (42.45%) и search (34.48%). Социальными сетями, направляющими трафик на yoox.com, являются Pinterest, Youtube и Facebook. Используются возможности привлечь аудиторию через WhatsApp Webapp или другие сети [30].

Оформление сайта.

Сайт должен быть удобен для использования на устройствах с сенсорными экранами: крупные изображения, расположенные далеко друг от друга ссылки, быстрая загрузка – страница не должна быть перегружена скриптами и файлами. В целом, доля мобильного интернета и пользователей мобильных устройств растет с каждым месяцем. И уже в среднем по рынку этот показатель перевалил за 30 %. Есть регионы, где широкополосный наземный интернет распространен хуже, чем мобильный [2].

«Определяйте, насколько хорошо веб-сайт соответствует ожиданиям посетителей и заинтересовывает их» – советует маркетолог yoox.com.

ASOS используют иной подход в рекламе на своем сайте. ASOS не хотели создать еще одну маркетинговую кампанию. Они хотели создать аутентичный способ общения с клиентами. Для этого ASOS создали сообщество инсайдеров. Это 20-летние лидеры мнений. Они размещают свои модные наряды в социальных сетях. У каждого из них свой стиль. Сорванец в стиле 90-х, уличный стиль, одежда для беременных. Все инсайдеры – маркетологи ASOS. ASOS использует силу соцсетей, не платит миллионные гонорары звездам, но все равно наращивает обороты, потому что вы захотите купить туфли, кофту или юбку «как у реального человека» [7].

Эти посты гениальны. Они не просто для развлечения. Заинтересованные клиенты могут приобрести актуальные вещи прямо из аккаунтов в социальных сетях. В Instagram пользователи видят код продукта в заголовке. Они также могут переходить по реферальной ссылке. На Pinterest, изображения напрямую связаны со страницей продукта.

У ASOS есть фирменный хештег, с помощью которого покупатели делятся фотографиями своих обновок и могут попасть в ленту бренда. Этот трюк приносит магазину кучу новых покупателей [3].

Но этот же хештег служит и своеобразным маркером, по которому за вами следят: ASOS знает, что и когда вы покупаете, и в следующий раз сделает персонализированную рекламу конкретно для вас.

ASOS получает трафик из direct (44.86%) и search (42.91%). Социальными сетями, направляющими трафик на asos.com, являются Youtube, Facebook и Pinterest. Использует возможности привлечь аудиторию через Twitter или другие сети [3].

Главная проблема онлайн-покупок – несоответствие картинки и реальности: на экране одежда выглядит лучше, чем в жизни. ASOS первыми придумали снимать видео, чтобы покупатель смог вживую увидеть, как выглядит товар. Магазин следит за всеми социальными веяниями: на волне популярности бодипозитива ASOS отказался от ретуши и ввел линейку plus-size. На сайте бренда появились модели с растяжками, родимыми пятнами и целлюлитом. Такие фотографии привлекают новых покупательниц [3].

Запуская сайт, нужно сразу думать о меню, навигации, удобстве использования. Во-первых, это даст больше конверсий в покупку. Во-вторых, – более высокое место в поисковой выдаче. Иными словами, обеспечит большую долю бесплатного трафика, который в конечном итоге позволит сделать бизнес более эффективным и прибыльным. Создание сайта требует масштабной системы разработки и набора дорогостоящих кадров

Основные рекомендации по оформлению сайта магазина по продаже одежды и обуви [12]:

В первую очередь важно понимать, как ведут себя пользователи, когда выбирают тот или иной тип товара. При необходимости кросс-продаж, когда стоит задача продать дополнительные товары, желательно иметь такую карточку товара, внутри которой можно выбрать и цвет, и размер – иными

словами, одинаковые модели разных цветов не должны быть разнесены по разным карточкам.

Во-вторых, важно всегда предлагать пользователю купить сопутствующие товары – это значительно увеличивает среднюю корзину и повышает эффективность бизнеса. Ведь интернет-магазины сейчас уходят от практики, когда покупатель должен оплачивать доставку – поэтому эти затраты ложатся на вас. И чем меньше размер корзины, тем в меньшей степени вы покрываете эти затраты и тем меньше эффективность вашего бизнеса.

В-третьих, есть интересное наблюдение, касающееся съемки товара. Когда у вашего онлайн-магазина велика доля постоянных покупателей, они привыкают видеть одни и те же вещи в одних и тех же сочетаниях. И если их переснять – в том числе и в других образах, – то в рамках одного сезона это будет более эффективно. Это тривиальный пример, но он работает на продажи.

В-четвертых, пользователей пугает сложная система оформления заказа, пугает call-центра позвонил и уточнил конкретные данные. Иначе выходит так, что человек заполняет все эти поля, а потом ему перезванивают и повторяют то же самое. А если этого не делают, то есть шанс никуда ничего не донести.

В-пятых, существует распространенная ошибка проектирования интерфейсов, которая касается процесса оплаты. Человек положил вещи в корзину, ввел данные, выбрал вариант доставки и оплаты, сделал несколько кликов. На этом, чаще всего, люди понимают, что вопрос решен. Но бывает, что внизу остается маленькая кнопка «Купить» – она малозаметна для глаза. По факту люди не доводят заказ до конца. Никаких напоминаний, само собой, после этого не приходит. Часто такие ситуации возникают, когда онлайн-магазин построен на основе стандартных CMS. В целом, даже цвет кнопки «Купить» имеет значение.

В-шестых, в маркетинге есть много таких «баннеров последней надежды» – надстроек для сайта, которые по движениям мышки могут определить, что пользователь собирается уйти со страницы. В последний момент они предлагают варианты действий – показывают рекомендованные товары, например. И это тоже хороший инструмент [14; 16].

Сейчас все находится в процессе становления. Все очень сильно меняется, и появляется много новых возможностей. Нужно постоянно изучать механизм создания спроса. Вы читаете информацию о спорте, далее вам подкидывают статью о том, как важно заниматься бегом – желательно делать это в зале. И дальше подкидывают идею – вам для этого нужны кроссовки. Это так называемый «сквозной интернет»: есть сервисы, которые могут давать такой сквозной обзор. Они понимают, откуда вы зашли на сайт, что вы читали и начинают рекомендовать вам что угодно на основе ваших интересов. А если сюда подключить еще и клиническую психологию, то все будут знать, что вам нужно – и что не нужно тоже.

Интернет-магазины, рекламирующие одежду и обувь, используют все виды рекламы, перечисленные нами в предыдущем параграфе: баннеры, контекстную рекламу, рекламу в блогах и соцсетях, почтовую рассылку, партнерские программы, онлайн видео рекламу, сквозной интернет и др.

Реклама должна быть продуманной, основанной на запросах и интересах целевой аудитории. Современные возможности и технологии интернета позволяют сделать ее эффективной.

ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ САЙТА С ПОМОЩЬЮ КОНСТРУКТОРА САЙТОВ WIX

2.1. Сравнение конструкторов сайтов

При выборе инструмента для создания сайта нужно учитывать много параметров. Они зависят от типа ресурса и задач, которые он должен решать.

Tilda Publishing – интуитивно понятный конструктор сайтов. Подходит для создания небольших проектов: информационных и корпоративных ресурсов, Landing Page и интернет-магазинов с десятком-другим позиций.

Функциональность Tilda ориентирована на эффектное оформление ленгридов – стильная типографика, много блоков для комбинирования текстового, визуального и видеоконтента. Возможности не ограничиваются готовыми шаблонами и блоками: и то, и другое можно разработать с нуля, используя специальные конструкторы.

Для тех, у кого на это нет времени и желания – в каталоге около 200 дизайнов, их можно настроить под себя. Есть готовые макеты для пиццерий, антикафе, салонов красоты и других ниш.

Чтобы визуализировать отдельные элементы сайта, дизайнеры «Тильды» отрисовали целую библиотеку иконок. Она регулярно пополняется, и там легко найти варианты под разные сферы бизнеса.

На базовом тарифе доступен 1 сайт с 50 страницами и 50 МБ свободного места на сервере. Невозможно подключить собственный домен (можно только 3 уровня вида `moto.tilda.ws`), нельзя использовать некоторые модули, в частности – формы и другую функциональность для интернет-магазинов.

Lpgenerator – мощный сервис для разработки одностраничных сайтов. Узкая специализация с лихвой окупается множеством возможностей и интеграций.

Не подойдет для создания визитки, блога, информационного портала или онлайн гипермаркета. Есть возможность подключить одностраничник-

витрину, но этот инструмент скорее дополнительный. Зато лэндинг при должных навыках получится что надо.

Сервис ориентирован на профессионалов. Разработчики заинтересованы в том, чтобы на их платформе создавались красивые и конверсионные сайты. Об этом говорит всё: от стоимости и содержания тарифов до уровня техподдержки и обучения новых пользователей.

В LPG множество красивых современных шаблонов вкпе с широкими возможностями кастомизации, есть сборка макета из блоков с чистого листа и доступ к HTML/CSS коду. Но главное отличие от других конструкторов заключается в дополнительных инструментах раскрутки и заработка на лэндингах – CRM и работа с лидами, подробная и детальная аналитика, управление источниками трафика и многое другое.

Базовая версия ограничивается семидневным триалом. Полноценного бесплатного тарифа нет.

Wix – один из самых мощных и функциональных конструкторов. Его возможностей хватает для создания форумов, сайтов-визиток, одностраничников, магазинов, блогов. Однако при ближайшем рассмотрении для e-commerce есть более дешевые и гибкие решения, а под блоги ничего лучше WordPress пока не придумали.

Пользователей привлекает простой интуитивно понятный конструктор и большой выбор ярких стильных шаблонов. В каталоге более 500 готовых макетов, разделенных на категории: бизнес, рестораны и еда, отели, события, лэндинги и другие. Разработчики регулярно добавляют новые варианты под различные сферы.

Это касается и функциональности – над сервисом постоянно работают: выходят обновления, добавляются возможности. В магазине приложений к сайту можно подключить более 250 различных виджетов. Правда, у такого роста есть и обратная сторона – для новичков Wix становится тяжеловат, административная панель перегружена. При этом возросшей функциональности все же недостаточно для профессионалов и серьезного

бизнеса. Даже несмотря на то, что конструктор поддерживает добавление своего HTML-кода.

На стартовом тарифе можно пользоваться всеми шаблонами и создавать неограниченное количество сайтов, ограничено лишь место для хранения данных – до 500 МБ. Подключение собственного домена и Google Analytics недоступно.

Ukit – сравнительно новая разработка uCoz. В отличие от своего прадедушки, uKit интуитивно понятен и выглядит современно. Создатели позиционируют свой продукт как сервис для малого и среднего бизнеса, простой в освоении и не требующий специальных знаний. Хотя есть функциональность для создания интернет-магазинов – собственная и от Eswid – конструктор все же больше подойдет для визиток, лендингов и других проектов с небольшим количеством страниц.

uKit ориентирован на предпринимателей, которые хотят быстро запустить стильный и функциональный ресурс, не имея опыта в разработке и не желая в нее вкладываться. С этой задачей сервис справляется хорошо – сайты получаются красивые, а на их запуск уходит пара дней.

Основное отличие uKit от подобных продуктов – серьезные ограничения при настройке дизайна. Пользователю просто не дадут сделать то, что не предусмотрено разработчиками, если тот не перейдет на тариф PRO. Это подается как защита от возможных ошибок и плохого результата. Однако подобная забота может отпугнуть тех, кто четко знает, чего хочет, и как это должно выглядеть.

Полноценного бесплатного тарифа нет. На старте дается 14 дней триала, после чего нужно выбрать тариф и оплатить. Когда тестовый период закончится, без оплаты вы сможете заходить в панель управления и редактировать сайт, но посетителям он доступен не будет. Будьте внимательны: при первой оплате оформляется подписка, и в дальнейшем деньги за тариф будут списываться с карты автоматически. Если еще не

определились, будете ли пользоваться конструктором дальше, отмените подписку после оплаты.

Ucoz – один из старейших конструкторов в рунете. Функциональность позволяет создать сайт-визитку, блог, форум, информационный портал или интернет-магазин.

В основе лежит модульная система. При создании она предлагает выбрать нужные блоки – редактор страниц, доску объявлений, блог, новости, вопросы и ответы, интернет-магазин, форум или другие. Если что-то забыли, в процессе работы можно добавить. Выбранный на старте дизайн тоже легко поменять, при этом контент сохраняется.

Основное отличие от других конструкторов – в самих принципах работы над сайтом. Функциональность визуального конструктора слабоватая, можно лишь:

- удалять, добавлять и настраивать блоки;
- менять текст некоторых элементов, работать с сообщениями;
- управлять материалами, файлами, пользователями и комментариями.

Для всего остального используется панель управления – ее возможности гораздо шире. Но, чтобы с ней разобраться, потребуется время и определенные навыки. Кроме того, система позволяет редактировать HTML и CSS код. Вплоть до полной замены кода шаблона.

Хотя разработчики позиционируют сервис как универсальный для новичков и профессионалов, на деле первым будет тяжеловато, а вторые предпочтут CMS или разработку с нуля. С другой стороны, uCoz – отличный плацдарм для тех, кто хочет всерьез заняться созданием сайтов на заказ.

Основная работа над сайтом ведется через административную панель. С виду все просто и понятно, однако из-за нагромождения функций и возможностей легко запутаться. Для навигации используется горизонтальное меню.

На стартовом пакете можно создать полноценный сайт с нормальным доменом. Однако при загрузке почти на весь экран будет открываться реклама. Другие ограничения – нельзя заполнять метатеги через SEO-модуль, нет автоматического резервного копирования и проверки на вирусы, невозможно убрать копирайт uCoz и лимит на постинг в соцсети. Плюс не получится прикрепить файлы к почтовым формам и скрыть счетчик статистики.

Nethouse – сравнительно молодой российский конструктор. Подходит для создания лендингов, визиток и онлайн-витрин. Главная целевая аудитория сервиса – малый и средний бизнес, заинтересованный в продажах через интернет.

Долгое время разработчики двигались по этому пути – добавляли новые возможности и полезные интеграции для владельцев интернет-магазинов. Сейчас внимание уделяется и другим типам сайтов: например, не так давно появилось 9 шаблонов для промо-ресурсов и презентационных страниц. Однако упор по-прежнему делается на e-commerce.

Возможностей для создания уникальных сайтов не так много. Пользователю предлагают выбрать из 23 готовых дизайнов или 58 шаблонов, которые потом можно немного настроить. По сути, кастомизация сводится к замене изображений, контента, логотипа и фона, а также к настройке количества и расположения блоков на страницах, шрифтов и размера текста. Также при добавлении элементов – кнопок, триггеров, картинок – можно отредактировать расположение, выбрать один из заготовленных дизайнов, загрузить свои иконки и т. д.

Но для интернет-магазина, возможно, этого и достаточно – лаконично оформленная витрина и исчерпывающая информация об условиях. Все остальное – на уровне бизнес-процессов и интеграций: реклама, статистика, SEO-продвижение, онлайн оплата, обмен данными со складом, прием заказов и многое другое. С этим у Nethouse проблем нет.

Правда, осенью 2017 года разработчики выпустили новый редактор Nethouse 2.0, который позволяет более гибко настраивать внешний вид сайта. Можно даже собрать его с нуля из более чем 40 блоков, распределенных по 15 категориям. Для каждого блока настраивается фон – цвет или изображение.

В новом редакторе доступны 3 шаблона – для лендинга, сайта-визитки и многостраничного сайта компании. Ресурсы на новом редакторе полностью оптимизированы для смартфонов и планшетов. Пока этот инструмент работает в режиме бета-теста, поэтому могут возникать ошибки и неполадки, но команда Nethouse активно работает над редактором – постоянно выкатывает обновления функциональности, фиксит баги.

На базовом тарифе можно создать визитку или интернет-магазин с 10 товарами, 20 фотографиями и доменом третьего уровня. Доступно подключение SSL сертификата, но нельзя принимать онлайн-платежи и прикрепить почту на своем домене. На сайте отображается копирайт разработчика, а на бесплатных сайтах старше трех месяцев – узкая рекламная полоска сверху.

1С-UMI. Разработчики позиционируют конструктор 1С-UMI как сервис для малого и среднего бизнеса. Функциональности хватит, чтобы создать сайт-визитку индивидуального специалиста или компании, Landing Page или интернет-магазин. Шаблоны распределены по этим четырем категориям.

Готовых макетов более 600, но они однообразны, многие выглядят устаревшими. Исключение – лендинги и интернет-магазины.

Для мобильных устройств адаптирована лишь часть макетов, а учитывая отношение поисковиков к mobile-friendly, это серьезно ограничивает выбор.

Как и Nethouse, недавно 1С-UMI выпустил новый редактор для разработки лендингов с чистого листа. Одностраничники собираются из более чем сотни готовых блоков с помощью drag'n'drop. При редактировании текста появляется панель выбора шрифта и начертания, в некоторых блоках

можно открыть и отредактировать код. Хотя до Tilda тут далеко, новый редактор лендингов выглядит более функциональным, чем стандартные инструменты 1С-UMI.

Базовая функциональность со 100 МБ дискового пространства и доменом третьего уровня доступна бесплатно, на неограниченный срок.

Setup – конструктор сайтов, созданный разработчиками платформ для продвижения: Sape и SeoPult. Позиционируется как сервис для запуска визиток, лендингов и интернет-магазинов. На деле наиболее интересен только с точки зрения онлайн-витрин – магазинная функциональность реализована неплохо.

Сервис ориентирован на новичков в веб-разработке – минимум настроек и очень простой интерфейс, не запутаешься. Тем же, кто хочет сделать красивый и уникальный сайт, будет тесно – возможности для кастомизации минимальны.

Дизайн шаблонов слабоват. Выбор большой, но многие шаблоны похожи друг на друга, выглядят сырыми и устаревшими. Большинство – не адаптировано к мобильным устройствам.

В конструктор встроены инструменты Sape и SeoPult. Казалось бы, продвижение сайтов должно быть простым и удобным. На деле базовая функциональность мало отличается от конкурентов, а за остальное придется платить отдельно.

На базовом тарифе можно создать полноценный сайт с доменом второго уровня. Однако функциональность будет сильно ограничена – 100 МБ дискового пространства, нельзя менять фон, редактировать код, подключать некоторые фишки, полезные для электронной коммерции. В нижней части сайта будет отображаться рекламный баннер и копирайт Setup.

Исходя из вышеперечисленной информации в сравнении с другими конструкторами сайтов я выберу Wix, так как данный конструктор обладает большим функционалом, а также бесплатен для создания целевого сайта.

2.2. Интерфейс онлайн конструктора Wix и процесс создания своего сайта для онлайн-магазина при помощи Wix

Первый этап в создании сайта с использованием онлайн конструктора от Wix будет регистрация. Для полноценной работы нужно пройти простую регистрацию на сайте: необходимо будет ввести электронную почту и придумать пароль. После этого вам предоставят полный доступ к бесплатному редактору сайтов от Wix.

После авторизации пользователь конструктора Wix попадает в раздел «Мои сайты». Здесь каждый из созданных интернет-ресурсов можно переименовать, переместить в папку, получить комментарии, создать копию и т.д.

Большая часть инструментов для управления сайтом расположена в административной панели. Краткое описание ее основных разделов:

Главная страница – отображается статистика по посещаемости и активности пользователей. А также рекомендации по дальнейшей настройке и расширению функционала сайта.

Настройка – раздел содержит параметры для управления сайтом, названием, отображаемой контактной информацией; настройки языка, часового пояса, валюты, корпоративного почтового ящика, интеграциями с помощью API и т.д.

Приложения – магазин Wix App Market. Содержит официальные приложения, созданные командой конструктора Wix и сторонними разработчиками. Они могут использоваться для расширения нативного функционала шаблонов (формы регистрации, виджеты картографических сервисов, онлайн-чаты, галереи и т.д.). Всего в App Market представлено более 300 приложений, 33 из которых созданы разработчиками Wix.

Менеджер контента – управление содержимым элементов, предназначенных для отображения часто изменяющегося контента.

Коллекция конструктора сайтов Wix включает в себя более пятисот шаблонов, созданных профессиональными веб-дизайнерами,

верстальщиками и программистами. Все паттерны отсортированы по основным («фото», «видео», «музыка», «рестораны») и дополнительным категориям.

Кроме этого шаблоны, представленные в каталоге, отсортированы по типам сайтов: интернет-магазин, блог, лендинг. А также разделены на избранные, новые, популярные и пустые. Такие шаблоны не содержат текстового и графического наполнения. В них задана лишь общая структура дизайна.

Основные категории шаблонов:

- «Бизнес»;
- «Рестораны и еда»;
- «Мода и одежда»;
- «Путешествия и туризм»;
- «Портфолио и резюме»;
- «Образование»;
- «События»;
- Еще 90+ категорий.

Коллекция шаблонов Wix регулярно пополняется.

Интерфейс редактора сайта

После выбора шаблона в каталоге его можно просмотреть, открыв в отдельном окне браузера.

Верхнее меню редактора состоит из пяти разделов:

«Сайт» – одержит команды для управления создаваемым интернет-ресурсом (сохранения, публикации и т.д.).

«Настройка» – позволяет подключить домен, электронную почту, изменить тарифный план, провести поисковую оптимизацию сайта и осуществить многие другие действия.

«Разработчику» – инструмент для разработки веб-приложений и добавления на сайт пользовательского JavaScript-кода.

«Нанять специалиста» – можно подобрать специалиста для выполнения работ по-вашему сайта внутри экосистемы конструктора.

«Помощь» – данный раздел содержит справочные материалы и пошаговые инструкции по работе с функционалом встроенного редактора Wix.

В левом верхнем углу располагается выпадающий список, предназначенный для перехода по страницам, входящим в состав шаблона. А также иконки для переключения окна просмотра в мобильный и десктопный режим.

Инструменты редактирования шаблона размещены на левой стороне рабочей области:

«Страницы» – раздел предназначен для быстрого перехода по страницам и настройки их основных параметров.

«Фон» – позволяет изменить фоновый цвет страницы, изображение или видео.

«Добавить» – коллекция дополнительных элементов, которые можно добавить в шаблон страницы.

«Менеджер стилей» – позволяет изменить цветовую схему шаблона и стили текста.

«Добавить приложение» – официальный магазин приложений для расширения нативного функционала сайта.

«Медиа» – раздел включает в себя загрузчик мультимедийного контента из локальных и облачных хранилищ. А также встроенный графический и видео редактор.

«Блог» – инструмент для публикации постов и управления блогом.

«Магазин» – средства управления интернет-магазином.

«Онлайн-запись» – позволяет принимать заявки от клиентов прямо на сайте.

Ascend – набор дополнительных инструментов для поискового продвижения сайта и интернет-маркетинга.

Справа напротив бокового меню находится панель для позиционирования элементов дизайна. Она позволяет задать числовое значение координат элементов, их размеры, а также выровнять элементы относительно друг друга.

Все шаблоны, доступные в коллекции Wix, реализованы в мобильной и десктопном варианте. К тому же визуальный редактор Wix позволяет изменять дизайн и содержимое обеих версий сайта. Переключение между десктопным и мобильным режимом осуществляется с помощью соответствующих иконок, расположенных в верхнем меню редактора. Изменения, внесенные в мобильный вариант страницы сайта, никак не отразятся на ее десктопной версии.

Редактор мобильной версии шаблона содержит набор элементов управления, которые адаптированы под экраны смартфонов и планшетов. Кроме этого, редактор автоматически скрывает отдельные элементы дизайна. Но их можно отобразить с помощью специального раздела бокового меню.

Конструктор Wix предоставляет все средства, необходимые для поисковой оптимизации сайта. Они расположены в панели управления ресурсом.

С их помощью можно задать метатеги, редактировать файлы sitemap.xml и robots.txt. А также осуществить пошаговую настройку с помощью SEO-мастера и шаблонов. Последние позволяют сразу оптимизировать определенный тип страниц.

SEO-оптимизация на уровне веб-страницы осуществляется в редакторе шаблона. Здесь можно задать слаг, микроразметку, title и другие важные метатеги.

Конструктор сайтов Wix обладает обширным базовым набором инструментов и параметров для их настроек. Кроме этого, недостающий функционал всегда можно добавить, установив приложения из официального магазина App Market.

Все приложения разбиты на группы:

«Избранное» – новые, рекомендуемые и самые популярные расширения.

«Привлечение клиентов» – включает в себя приложения для генерации лидов, сбора и анализа статистики, а также средства общения с пользователями сайта.

«Категории» – приложения, рассортированные по категориям в зависимости от коммерческой направленности ресурса (интернет-магазин, сфера услуг) и назначения функционала (представление контента, взаимодействие с клиентами и т.д.):

- «Маркетинг» – средства для проведения маркетинговых кампаний.
- «Интернет-магазин» – инструменты для расширения нативного функционала сайтов интернет-магазинов.
- «Услуги и события» – приложения для сайтов, специализирующихся на предоставлении услуг.
- «Медиа и контент» – дополнительный функционал для представления на сайте контента различного типа.
- «Элементы дизайна» – баннеры, кнопки, меню, виджеты и т.д.
- «Коммуникация» – инструменты для взаимодействия с клиентами (блоги, модули комментирования и т.д.).

На сегодняшний день Wix является наиболее продвинутым конструктором сайтов. Его разработчикам удалось создать максимум гибкости и клиентоориентированности по сравнению с остальными популярными конструкторами сайтов.

Wix Velo (бывший Corvid) – это встроенная в конструктор сайтов Wix платформа для разработчиков. Velo (бывший Corvid) позволяет добавлять в код созданного сайта пользовательские скрипты JavaScript. А также работать с внешними и внутренними (интерфейсными) событиями), импортировать и экспортировать данные из внешних источников, проводить тестирование созданных экземпляров интернет-ресурсов и собирать статистику по ним. Velo активируется в редакторе страниц.

Несмотря на простоту и удобство интерфейса конструктора Wix, процесс настройки сайта все-таки занимает некоторое время. Особенно, если пользователь не обладает базовыми знаниями в области построения интернет-ресурсов. Wix ADI (Artificial Design Intelligence) решает эту проблему.

Данный инструмент базируется на технологии искусственного интеллекта. Он автоматически генерирует персонализированную версию сайта на основе параметров, заданных пользователем (тематика, специализация, необходимый набор приложений и т.д.).

Заблудиться в действительно обширном хитросплетении функционала конструктора сайтов Wix трудно. Инструментарий конструктора хорошо описан. Справочный раздел платформы включает в себя подробные инструкции по работе с каждым из многочисленных «орудий» платформы.

Раздел «Помощь» снабжен встроенным поиском и каталогом технической документации. Поэтому нужное руководство легко найти.

Большая часть инструментов конструктора сайтов Wix сосредоточена в редакторе страниц. Здесь также имеется раздел справки со встроенной поисковой системой и набором наиболее часто востребованных руководств.

Дополнительно каждый из инструментов оснащен системой всплывающих подсказок, которые информируют пользователя о предназначении того или иного параметра. А если уж совсем заплутаете, тогда можно связаться со службой поддержки конструктора сайтов Wix по телефону. Тем более что она работает 24 часа в сутки и без выходных (доступно клиентам на платных тарифах).

Далее мы переходим к созданию своего личного сайта. На нем будет представлено описание магазина, товары, находящиеся в продаже, условия доставки и возврата, а также многое другое.



Изначально нам нужно создать аккаунт на сайте.

Новый аккаунт

У вас уже есть аккаунт? [Войти](#)

Эл. почта	
Повторите email	
Придумайте пароль	
Повторите пароль	
Создать	

или

	Продолжить с Google
	Продолжить с Facebook

* Регистрируясь, вы принимаете [условия использования](#) и подтверждаете, что ознакомились с [политикой конфиденциальности](#).
Этот сайт защищен reCAPTCHA Enterprise. На него распространяются [политика конфиденциальности](#) и [условия использования Google](#).

Рисунок 1 – Создание аккаунта и регистрация.

После регистрации нам нужно нажать на кнопку «создать сайт». Далее мы вводим тематику сайта. В нашем случае это будет «Интернет-магазин одежды и обуви» (рисунок 2).

Wix

Выберите тематику сайта

🔍 Интернет-магазин одежды и обуви [Вперед](#)

- Интернет-магазин одежды и обуви для танцёв
- Магазин детской одежды, обуви и аксессуаров
- Интернет-магазин обуви
- Интернет-магазин одежды
- Интернет-магазин одежды для активного образа жизни

[Пропустить](#)

Рисунок 2 – Выбор тематики сайта

После этого предлагается назвать сайт. Называем «Premarket». Далее предлагается добавить функции на сайт. Функцию «Интернет-магазин» конструктор добавил автоматически, исходя из указанной нами тематики, но

нам еще понадобится функция «Чат», которая позволит общаться с покупателями (рисунок 3).

Далее предлагают два способа создания сайта – с помощью Wix ADI или в редакторе. Wix ADI – искусственный интеллект, который может создать персонализированный сайт на основе выбранных критериев.

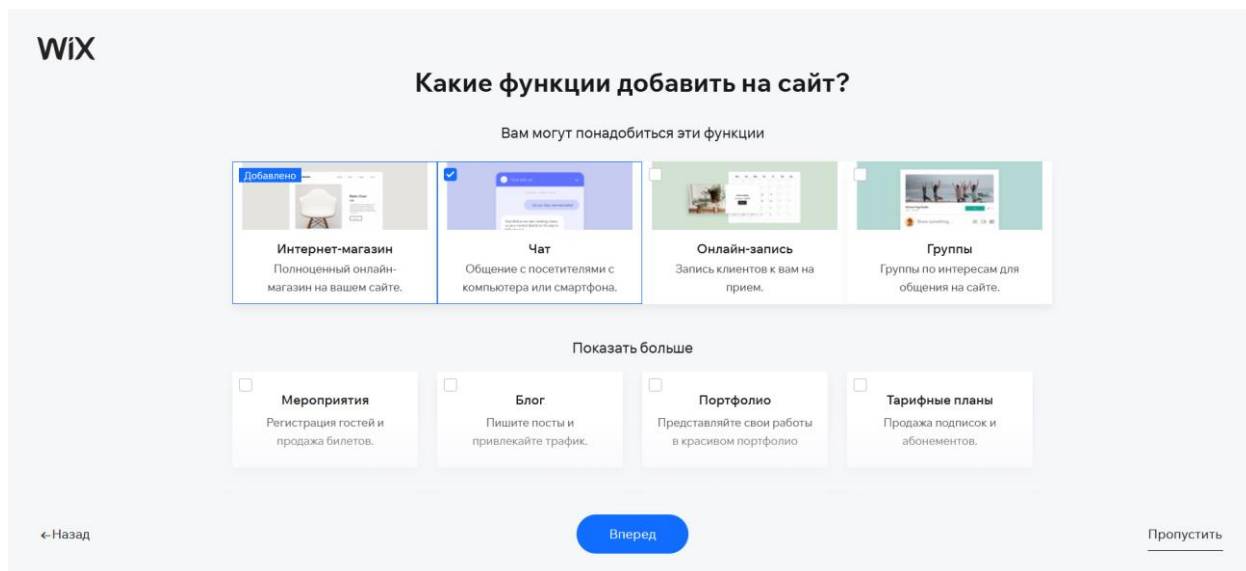


Рисунок 3 – Выбор функций

Но для начала мы выбираем панель управления, чтобы полностью настроить сайт по шагам, представленным на сайте и добавить товары, которые будут представлены в нашем магазине, с их ценами, описаниями, цветами, размерами и другой важной информацией (рисунок 4).

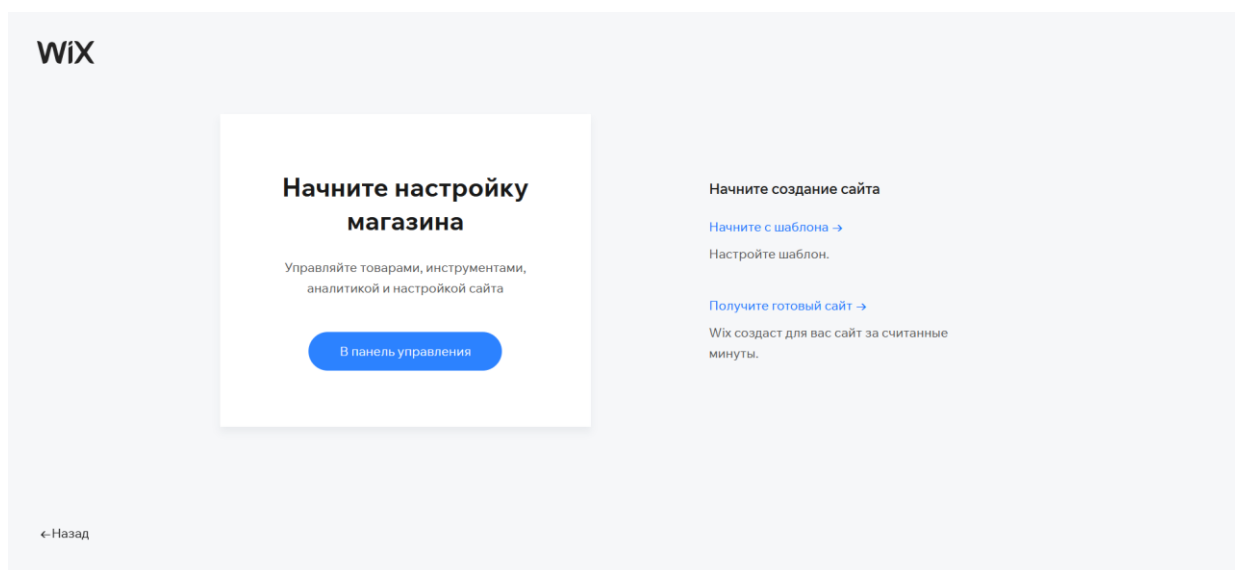


Рисунок 4 – Выбор способа создания сайта

После выполнения всех шагов мы нажимаем на кнопку «Создать сайт» и заполняем необходимую информацию в открывшейся вкладке (рисунок 5).

Потом сайт предлагает нам выбрать шаблон. Мы выбрали «МИНИ». Далее мы выбираем понравившийся нам дизайн главной странице и добавляем на сайт нужные страницы: «информация», «вопросы и ответы», «правила магазина», «поддержка», «контакты».

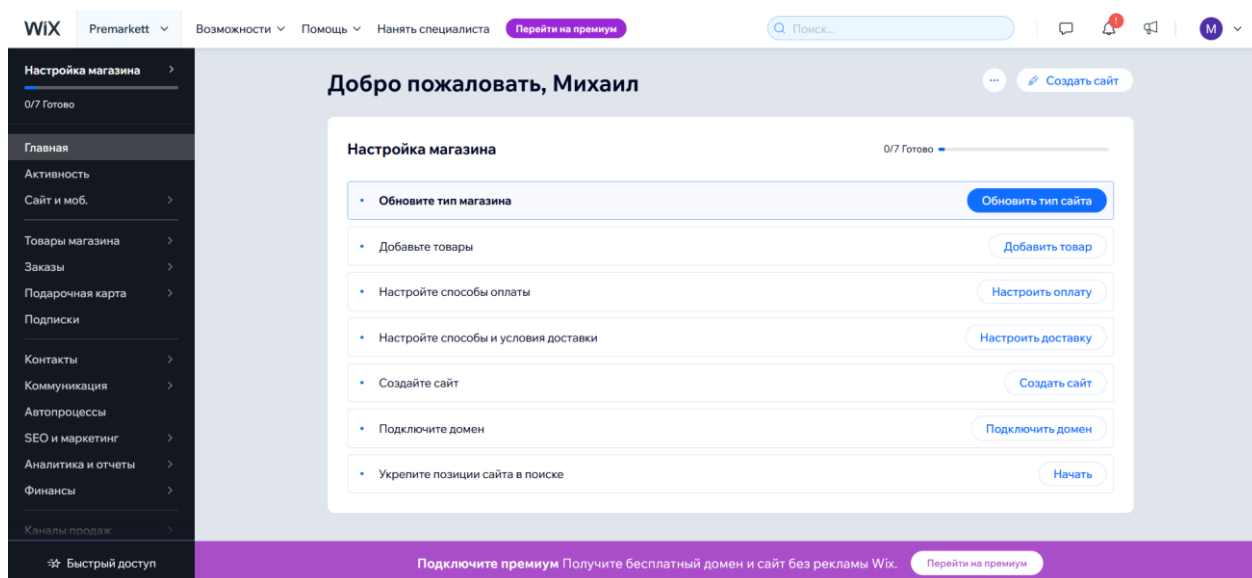


Рисунок 5 – Задачи для создания полноценного сайта

После проделанных действий нажимаем на кнопку «Далее», и конструктор создает наш сайт. В открывшей вкладке нажимаем кнопку «Редактировать». Далее мы видим наш сайт в режиме редактирования (рисунок 6).

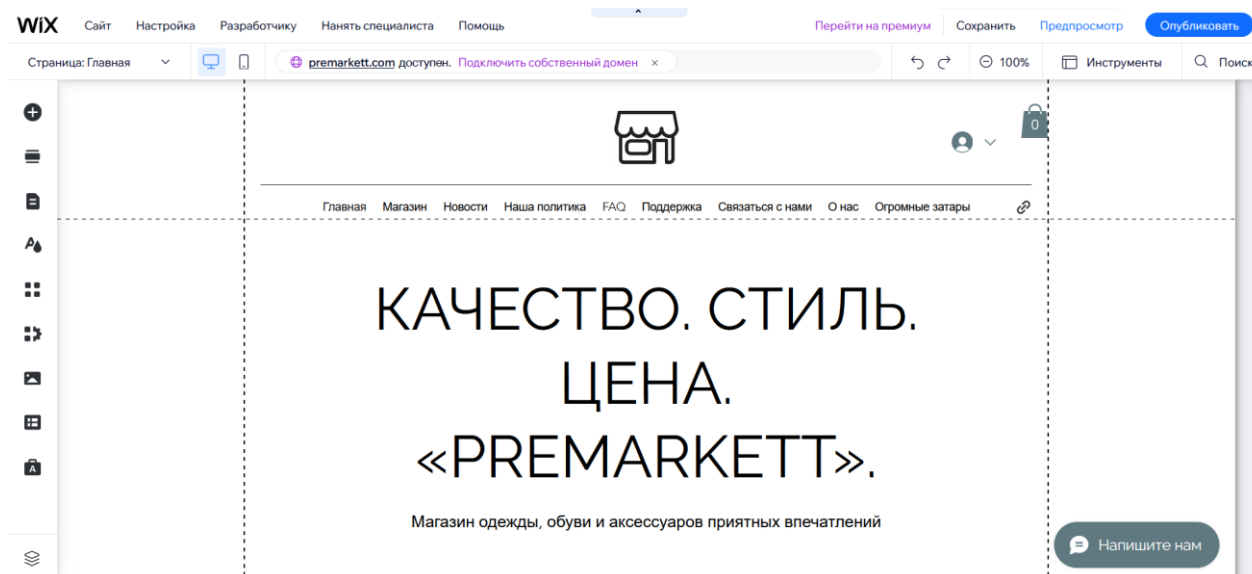


Рисунок 6 – Редактирование внешнего вида сайта

Там нами исправлено или добавлено различную информацию по типу: FAQ, история магазина, фотографии на сайте и др. Далее мы нажимаем на заветную кнопку «Опубликовать» и получаем ссылку на наш сайт.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завершая проект, мы хотим напомнить выводы, к которым мы пришли в ходе работы над ним.

В современных условиях все большей популярностью пользуются покупки через интернет: начиная от огромных международных маркет-плейсов до небольших магазинчиков, предлагающих ограниченный ассортимент товаров. В связи с этим появляется все больше площадок для продвижения и платформ для размещения интернет-магазинов. Это приводит к большой конкуренции. Одной из наиболее конкурентных сфер является интернет-продажи одежды и обуви. Чтобы открыть свой успешный бизнес в данной сфере, надо быть не просто одарённым предпринимателем, а изучить рынок и его поведение, а также способы продвижения этих магазинов.

Нами были проанализированы наиболее популярные способы рекламы магазинов с одеждой и обувью в интернете, а также сделана попытка создать свой сайт интернет-магазина и использовать полученные знания об интернет-рекламе при его продвижении.

В ходе работы нам удалось выполнить все поставленные задачи.

Было рассмотрено становление наиболее популярных современных форм рекламы для продвижения товаров. Изучены рекламы наиболее успешных площадок для продажи одежды и обуви не только в России, но и за рубежом. Подобран подходящий конструктор сайтов и изучен его интерфейс. Создан сайт собственного интернет-магазина.

Мы пришли к выводу, что интернет-магазины, продающие одежду и обувь, используют самые разнообразные виды рекламы. Современные возможности и технологии интернета позволяют использовать ее с высокой степенью эффективности. Главное требование – реклама должна быть продуманной, грамотно сформулированной, основанной на запросах и интересах целевой аудитории.

Для создания собственного сайта мы использовали конструктор Wix, предварительно изучив его интерфейс и возможности. Данный конструктор

является весьма популярным, его русскоязычная версия появилась в 2012 году и сразу набрала значительные обороты. За последние годы Wix пополнился новыми возможностями, сделавшими его еще более удобным и доступным для пользователей. На сегодняшний день Wix является наиболее продвинутым конструктором сайтов. Его разработчикам удалось придать своему «детищу» максимум гибкости и клиентоориентированности.

Используя возможности конструктора, мы приступили к созданию своего сайта. Здесь мы представили описание магазина, находящиеся в продаже товары, условия оплаты, доставки, возврата и многое другое.

Таким образом, цель работы была достигнута, а задачи решены и подтверждена гипотеза исследования о том, что грамотно спланированная и размещенная в интернете реклама, выразительный и информационный сайт, созданный с учетом современных технологий, способствует повышению продаж одежды и обуви через интернет.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Yoox Group: про и контра интернет-магазинов / Режим доступа: <https://fashion-always.livejournal.com/14922.html> (дата обращения: 11.10.2022). Текст: электронный.
2. Абдулбарова Ю. Маркетплейс Lamoda: плюсы и минусы, свежая статистика, условия для продавцов / Ю. Абдулбарова. – Режим доступа: <https://lindeal.com/companies/marketplace-lamoda> (дата обращения: 30.10.2022). Текст: электронный.
3. Бабаев А., Бодя М., Евдокимов Н. «Создание сайтов» [Текст]/ А. Бабаев, М. Бодя, Н. Евдокимов. – СПб.: Издательство «Питер», 2017. – 232 с.
4. Гордина Ю. Бизнес на миллион: как устроен Asos / Ю. Гордина. – Режим доступа: <https://www.buro247.ru/fashion/trends/biznes-na-million-kak-ustroen-asos.html> (дата обращения: 18.10.2022). Текст: электронный.
5. Ива О. Как устроен Farfetch и чем он нам нравится / О.Ива. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/archive/gorod/shopping/kak-ustroen-farfetch-i-chem-on-nam-nravitsya/> (дата обращения: 12.10.2022). Текст: электронный.
6. Инвестируем в Farfetch: модная одежда в онлайн / Режим доступа: <https://journal.tinkoff.ru/news/review-ftch/> (дата обращения: 14.10.2022). Текст: электронный.
7. Интересные кейсы по продвижению одежды и обуви в контекстной рекламе и социальных сетях / Режим доступа: <https://mymarilyn.ru/blog/marketing/interesnye-kejsy-po-prodvizheniyu-odezhdy-i-obuvi-v-kontekstnoj-reklame-i-socialnyh-setyah/> (дата обращения 02.12.2022). Текст: электронный.
8. Интересные факты про ASOS/ Режим доступа: <https://bravedefender.ru/interesnye-fakty-pro-asos/> (дата обращения: 16.10.2022). Текст: электронный.

9. Интернет магазин мировых брендов с огромными скидками – Yooh / Режим доступа: <https://qwintry.com/ru/articles/yooh> (дата обращения: 15.10.2022). Текст: электронный.
10. Искусство рекламы: Теория и практика современной рекламы [Текст]/ Науч. ред, Н.С. Пушкарев, – Казань: Изд-во Казан, ун-та; М.: Агентство партнер, связей «Аструм», 2017. – 189 с.
11. Как ASOS создали популярный бренд при помощи гениальных маркетинговых стратегий. – Режим доступа: <https://spark.ru/startup/amarket/blog/27489/kak-asos-sozdali-populyarnij-brend-pri-pomoschi-genialnih-marketingovih-strategij> (дата обращения: 05.11.2022) – Текст: электронный.
12. Как открыть интернет магазин / Режим доступа: http://www.delasuper.ru/view_post.php (дата обращения: 06. 11. 2022.) – Текст: электронный.
13. Каплунов Д. Контент, маркетинг и рок-н-ролл. Книга-муза для покорения клиентов в интернете [Текст]/ Д. Каплунов. – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2018. – 112 с.
14. Капустина Л.М. Инструменты продвижения бренда в Интернете: алгоритм выбора [Текст] / Л.М. Капустина, И.Д. Мосунов, Т.Л. Сысоева //статья, Маркетинг и маркетинговые исследования 2015. – №2. – 104-112с.
15. Каржин М. Реклама интернет магазина одежды: Статья практикум / М. Каржин. – Режим доступа: <https://dramtezi.ru/reklama/magazin-odezhdy.html> (дата обращения: 09.11.2022). Текст: электронный.
16. Кожевников А. Lamoda – история бренда, основатели, развитие и интересные факты / А. Кожевников. – Режим доступа: <https://original.poddelka.ru/odezhda/lamoda> (дата обращения: 29.10.2022). Текст: электронный.
17. Контекстная реклама магазина одежды и обуви: как не слить бюджет впустую? / Режим доступа: <https://www.retail.ru/cases/kontekstnaya->

- [reklama-magazina-odezhdy-i-obuvi-kak-ne-slit-byudzheta-vpustuyu-/](#) (дата обращения 16.11.2022). Текст: электронный.
18. Кузнецов П. А. Современные технологии коммерческой рекламы: Практическое пособие / П. А. Кузнецов. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2018. – 296 с. ISBN 978 5 394 01068 2. Режим доступа: <https://rucont.ru/file.ashx?guid=9abb388c-427c-4eb5-99a3-116c2b64e816> (дата обращения: 9.12.2022) Текст: электронный.
 19. Малов Е. Ламода – основание бренда, интересные факты / Е. Малов. – Режим доступа: <https://greednews.su/lamoda-osnovanie-brenda-interesnye-fakty> (дата обращения: 02.11.2022). Текст: электронный.
 20. Моисеев Д. История магазина Yoox – превосходство идеи над обстоятельствами / Д. Моисеев. – Режим доступа: <https://stoneforest.ru/look/places/stores/yoox/> (дата обращения: 14.09.2022). Текст: электронный.
 21. Мокшина В.А. Рекламная кампания по продвижению Интернет-магазина: Выпускная квалификационная работа / В.А. Мокшина. – ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2019. – 58 с. Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/10866/2/Mokshina.pdf> (дата обращения 08.12.2022). Текст: электронный.
 22. Основные способы эффективной рекламы магазина одежды. – Режим доступа: <https://nebogach.ru/business/reklamiruem-magazin-odezhdy-19-populyarnyx-sposobov/> (дата обращения 14.11.2022). Текст: электронный).
 23. От магазина обуви до международной онлайн-платформы для торговли люксовой одеждой: история Farfetch / Режим доступа: <https://vc.ru/story/48131-ot-magazina-obuvi-do-mezhdunarodnoy-onlayn-platformy-dlya-torgovli-lyuksovoy-odezhdy-istoriya-farfetch> (дата обращения: 12.10.2022). Текст: электронный.

24. Постникова А. История бренда Ламода/ А. Постникова. – Режим доступа: <https://quokka.media/istorii-brendov/lamoda/> (дата обращения: 23.11.2022). Текст: электронный.
25. Севостьянов И. Поисковая оптимизация: Практическое руководство по продвижению сайта в Интернете [Текст]/ И. Севостьянов. – СПб.: Издательство «Питер», 2014. – 154 с.
26. Тимофеева Т. ASOS. Что вам нужно знать о самом большом онлайн-магазине / Т. Тимофеева. – Режим доступа: <https://www.shoppingschool.ru/articles/fenomen-asos-1.html> (дата обращения 28.10.2022) Текст: электронный.
27. Феофанов О. Реклама: новые технологии в России [Текст]/ О. Феофанов. – СПб.: Издательство «Питер», 2020. – 298 с.
28. Штарев А., Бабаев А. Раскрутка. Секреты эффективного продвижения сайтов [Текст]/ А. Штарев, А. Бабаев. – СПб.: Издательство «Питер», 2013. – 219 с.
29. Щитов В. Lamoda изнутри: зачем интернет-магазину 300 инженеров / В. Щитов. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/lamoda/blog/426501/> (дата обращения: 18.11.2022). Текст: электронный.
30. Энж Э., Спенсер С., Фишкин Р., Стрикчиола Д. SEO – искусство раскрутки сайтов [Текст]/ Э. Энж, С. Спенсер, Р. Фишкин, Д. Стрикчиола, – Издательство ВHV, 2018. – 817 с.

Приложение 2.

Презентация к проекту
«Создание рекламного сайта магазина одежды и обуви»

Слайд 1.

Коммунальное Государственное Учреждение "Щербаковская общеобразовательная школа им. М.Хакимжановой отдела образования Алтынсаринского района"
Управления образования акимата Костанайской области,

Создание рекламного сайта магазина одежды и обуви

Выполнил: Актаев М.А.,
обучающийся 10-А класса
Руководитель: Хамраев Ф.Т.,
учитель информатики

Слайд 2.



Слайд 3.

Цель, предмет, объект

Цель: найти и проанализировать самые популярные способы рекламы в интернете, а так же создать свой сайт, для продажи вещей.

Объект исследования: реклама.

Предмет исследования: реклама магазинов с одеждой и обувью.

Слайд 4.


Задачи

Задачи

- Выявить становление современных форм и наиболее популярные способы рекламы с точки зрения продвижения товаров на данный момент времени
- Изучить рекламу наиболее известных и успешных площадок для продажи одежды и обуви
- Сравнить лучшие конструкторы сайтов
- Изучить интерфейс выбранного конструктора сайтов
- Создать сайт для продажи одежды и обуви в интернете

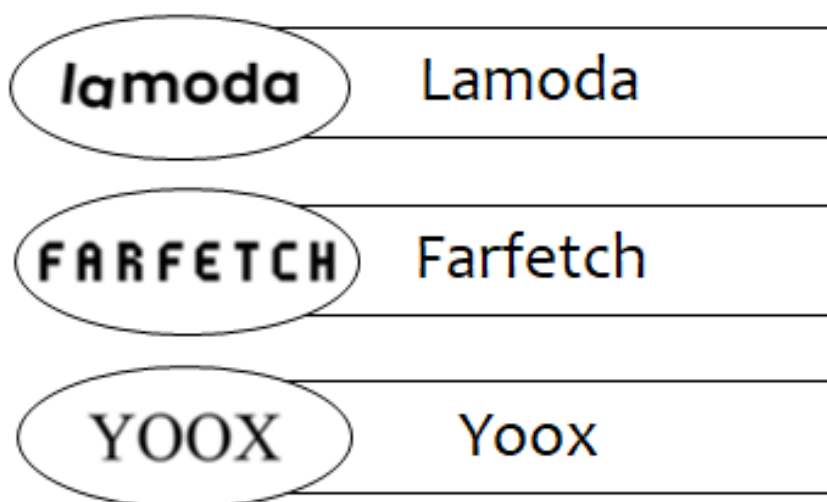
Слайд 5.

Задача 1: Выявить становление современных форм и наиболее популярные способы рекламы



Слайд 6.

Задача 2: Изучить рекламу наиболее известных и успешных площадок для продажи одежды и обуви

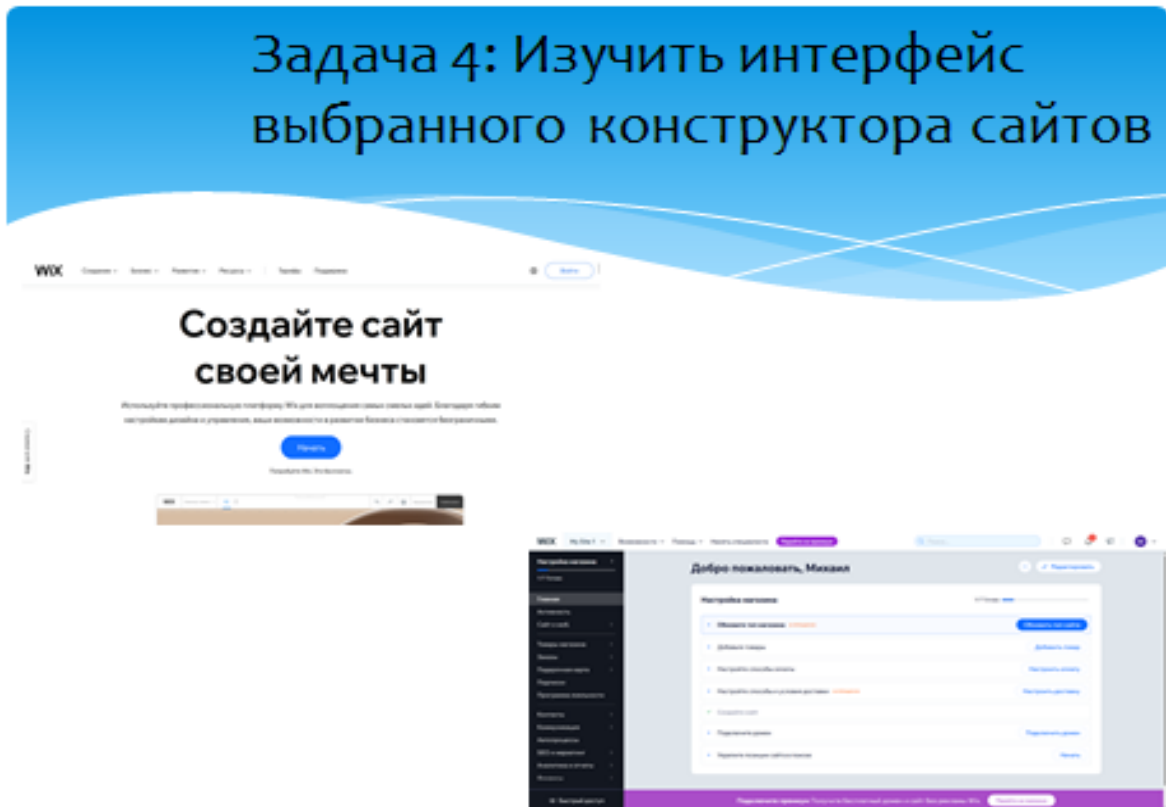


Слайд 7.

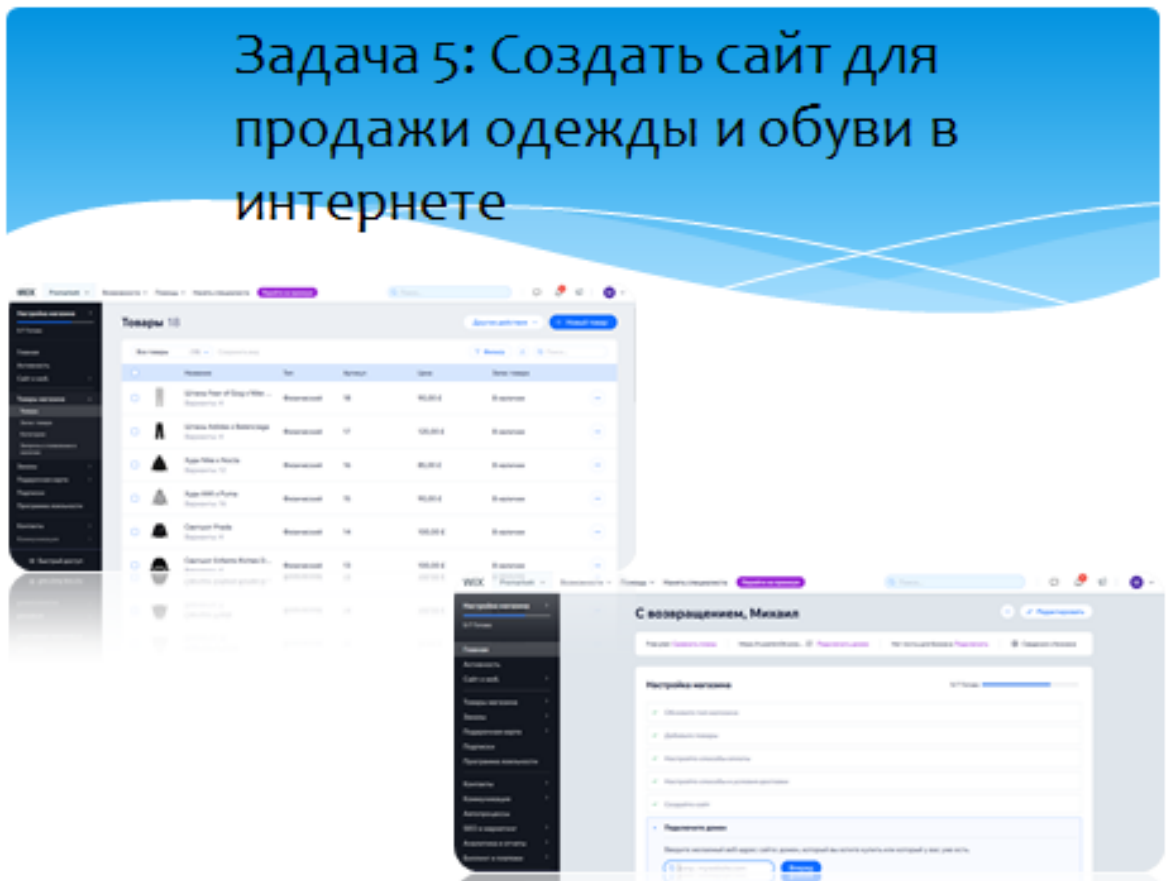
Задача 3: Сравнить лучшие конструкторы сайтов



Слайд 8.

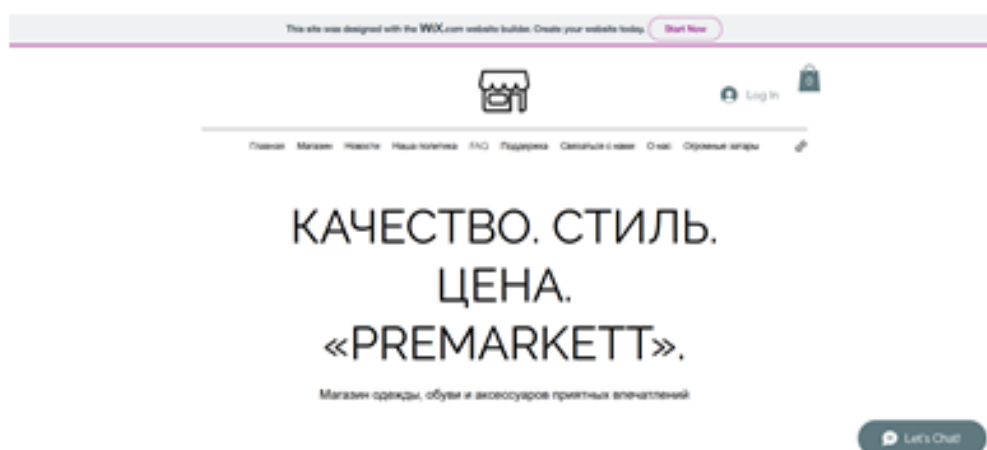


Слайд 9.



Слайд 10.

Задача 5: Создать сайт для продажи одежды и обуви в интернете



Слайд 11.

Задача 5: Создать сайт для продажи одежды и обуви в интернете



Слайд 12.



Слайд 13.

Спасибо за внимание!

Приложение 3.

Продукт проекта «Создание рекламного сайта магазина одежды и обуви»

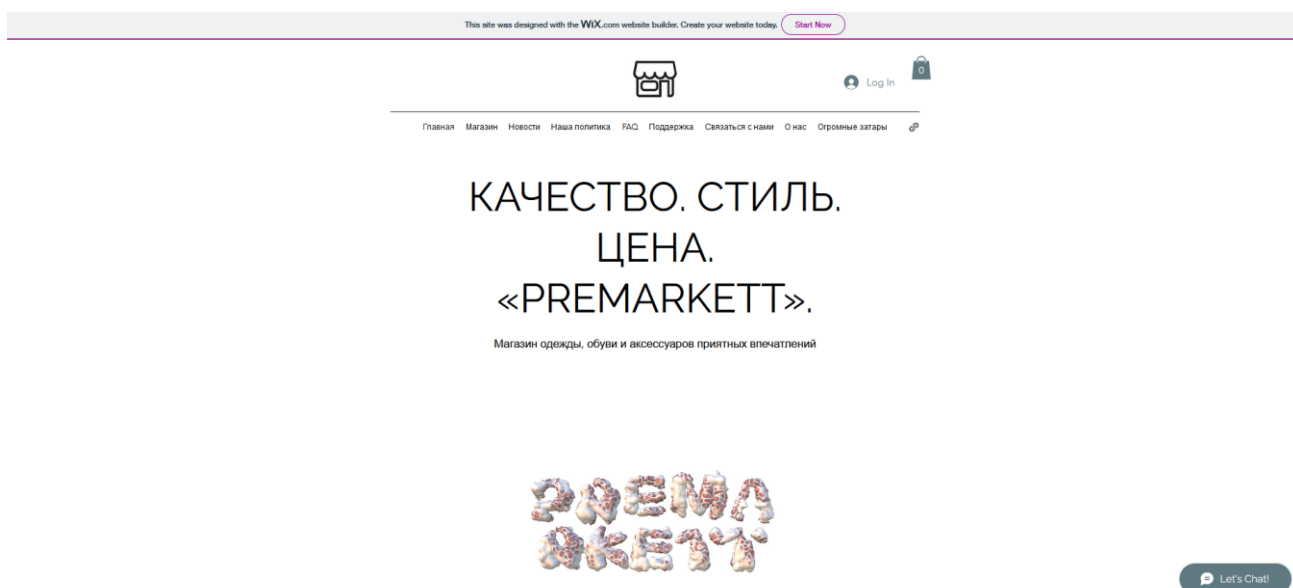


Рисунок 1 – Главная страница

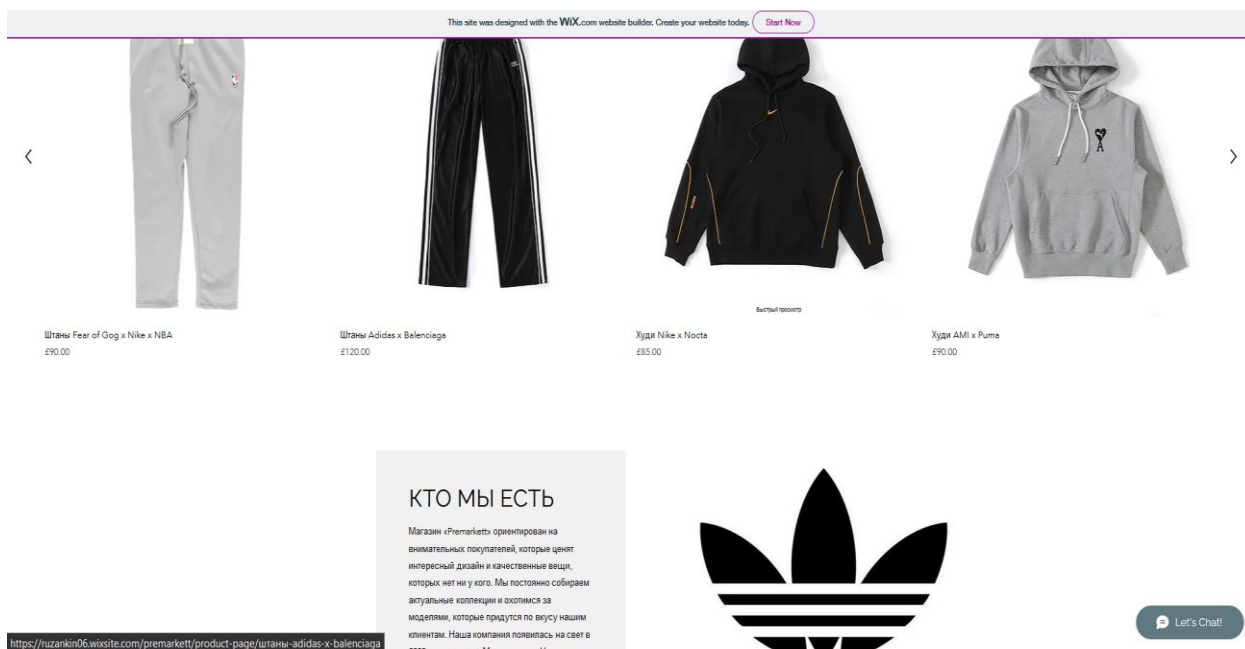


Рисунок 2 – Главная страница



ЧАСЫ РАБОТЫ

Добро пожаловать
ПН-ПТ: 9:00 – 22:00
СБ-ВС: 12:00 – 18:00

СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ

500 Terry Francois Street, 6th Floor, San Francisco, CA 94158
ruzankin.06@gmail.com
+79220120822

Имя * Введите свое имя	Эл. почта * Добавьте эл. почту
Телефон Добавьте номер телефона	Адрес Добавьте адрес
Тема Укажите тему	
Сообщение Добавьте сообщение...	

Отправить

Let's Chat!

Рисунок 3 – Информация о магазине и поддержка



[Главная](#) [Магазин](#) [Новости](#) [Наша политика](#) [FAQ](#) [Поддержка](#) [Связаться с нами](#) [О нас](#) [Огромные скидки](#) [🔗](#)



Штаны Fear of Gog x Nike x
NBA
£90.00



Штаны Adidas x Balenciaga
£120.00



Худи Nike x Nocta
£85.00



Худи AMI x Puma
£90.00



Let's Chat!

Рисунок 4 – Каталог товаров



ПОЛИТИКА ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ

Важная информация

Цель работы магазина «Premarkett» — достойный сервис, который приносит радость и удовлетворение клиентам. Эти ценности лежат в основе нашей работы. Мы считаем, что высокий уровень обслуживания — залог лояльности клиентов. Наши правила предоставления услуг приведены ниже. Ознакомьтесь с ними и свяжитесь с нами, если вам потребуется более подробная информация.

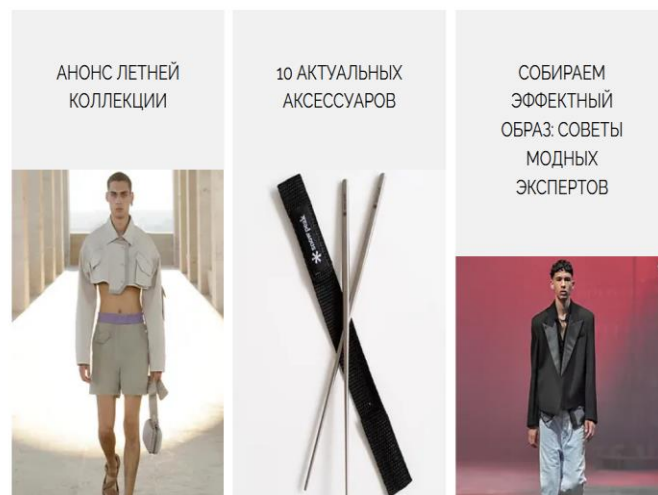
[Связаться](#)

[Let's Chat!](#)

Рисунок 5 – Политика магазина

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ

Premarkett: новости и события



[Let's Chat!](#)

Рисунок 6 – Новости



Log In



[Главная](#) [Магазин](#) [Новости](#) [Наша политика](#) [FAQ](#) [Поддержка](#) [Связаться с нами](#) [О нас](#) [Огромные затары](#)

О НАС

Магазин был создан в 2022 году в Магнитогорске. покупателям нравится наша простота, и в то же время очень качественное обслуживание. Мы любим и ценим каждого клиента и обычного посетителя сайта. Регулярно предлагаем новые решения нашим покупателям. Рады работать для вас.

[Узнать больше](#)

Let's Chat!

Рисунок 7 – Описание магазина

Приложение 5.

Диагностика когнитивной готовности учащихся к проектной деятельности по информатике с использованием информационных технологий

Ответьте на вопросы анкеты, поставив следующие баллы:

- 5- это точно так – «да»;
- 4- скорее «да», чем «нет»;
- 3- и «да», и «нет»;
- 2- скорее «нет»;
- 1- точно «нет».

1. Знаете ли Вы, что такое проект?
2. Приходилось ли Вам когда-нибудь заниматься проектной деятельностью?
3. Умеете выявлять проблему?
4. Можете ставить цель проекта?
5. Понимаете, что такое продукт проекта?
6. Умеете планировать свою деятельность?
7. Владаете компьютером?
8. Умеете находить информацию в интернете?
9. Умеете делать мультимедийные презентации?
10. Можете составить план выступлений?
11. Умеете публично выступать?
12. Умеете проводить самоанализ деятельности?
13. Как Вы считаете, может ли проектная деятельность способствовать достижению успехов и побед на конкурсах и олимпиадах?
14. Как Вы считаете, является ли проектная деятельность стимулом к самосовершенствованию?
15. Препятствуют ли занятиям проектной деятельностью лень, закомплексованность и безответственность?

Подсчитайте общую сумму баллов:

- 9 - 24 – отсутствует готовность к проектной деятельности;
- 25 - 49 – готовность к проектной деятельности развита слабо;
- 50- 75 – достаточная готовность к организации проектной деятельности.