

МБОУ СОШ №9 с углубленным изучением отдельных предметов  
г.Павлово.

# Использование метода проекта для формирования творческой личности учащихся

Учитель информатики и ИКТ  
Фадеева Татьяна Викторовна  
учитель технологии  
Зимина Светлана Константиновна

г. Павлово, 2015

# Использование методов проектов в среднем звене

Е. С. Полат дает такое определение методу проектов в современном понимании: «...метод», предполагающий «определенную совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов».

Проектный метод всегда ориентирован на самостоятельную работу учащихся. С помощью него ученики не только получают сумму тех или иных знаний, но и обучаются приобретать эти знания, пользоваться ими для решения познавательных и практических задач.



# Актуальность использования метода проектов

	Традиционное обучение	Проектное обучение
1. Целевая установка у учащихся.	Получить хорошую отметку.	Проявить свои способности, сделать важное дело.
2. Организационные формы работы.	Индивидуальная.	Сочетание индивидуальной, парной и групповой работы.
3. Источники информации.	Как правило, один— два источника.	Различные источники из разных областей знания.
4. Предметная область.	Один учебный предмет.	Как правило, содержание полипредметно.
5. Характер работы по содержанию.	Реферирование.	Как правило, сочетание теоретических и практических методов исследования.
6. Презентация или защита работы.	Не обязательна.	Обязательна.

# Цели и задачи

## Цель:

Формировать творческую личность учащихся

## Задачи:

- развить познавательных, творческих навыков учащихся,
- уметь самостоятельно конструировать свои знания,
- уметь ориентироваться в информационном пространстве,
- развить критического мышления;
- формировать навыки познавательной, исследовательской и творческой деятельности



# Этапы подготовки проекта

## 1) Подготовка

- а) определение проблемы и вытекающих из нее целей и задач;
- б) выдвижение гипотезы их решения;
- в) обсуждение методов исследования;

## 2) Планирование

- а) определение источников информации;
- б) определение способов сбора и анализа информации;
- в) определение способа представления результатов;
- г) установление процедур и критериев оценки результатов и процесса;
- д) распределение задач (обязанностей) между членами команды.

## 3) Исследование

- а) сбор информации;
- б) решение промежуточных задач.

## 4) Результаты и/или выводы.

- а) анализ полученных данных;
- б) формулирование выводов.

## 5) Оценка результатов и процесса;

- а) оформление конечных результатов;
- б) подведение итогов, корректировка, окончательные выводы.

# Условия успешного обучения метода проектов



# Условия успешной работы

Технические условия:

- современные компьютеры;
- программное обеспечение;
- специальное оборудование;
- мультимедиа оборудование.

Реализация метода проектов:

- сетевые проекты;
- научно – практические конференции;
- конкурсы;
- Флеш – мобы;

и т.д.

Организационно – педагогические условия:

- Выступления на пед. советах, РМО и ШМО;
- публикации в интернете;
- творческие группы



# Включения игровой технологии в метод проекта

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В метод проекта можно интегрировать различные виды игр:

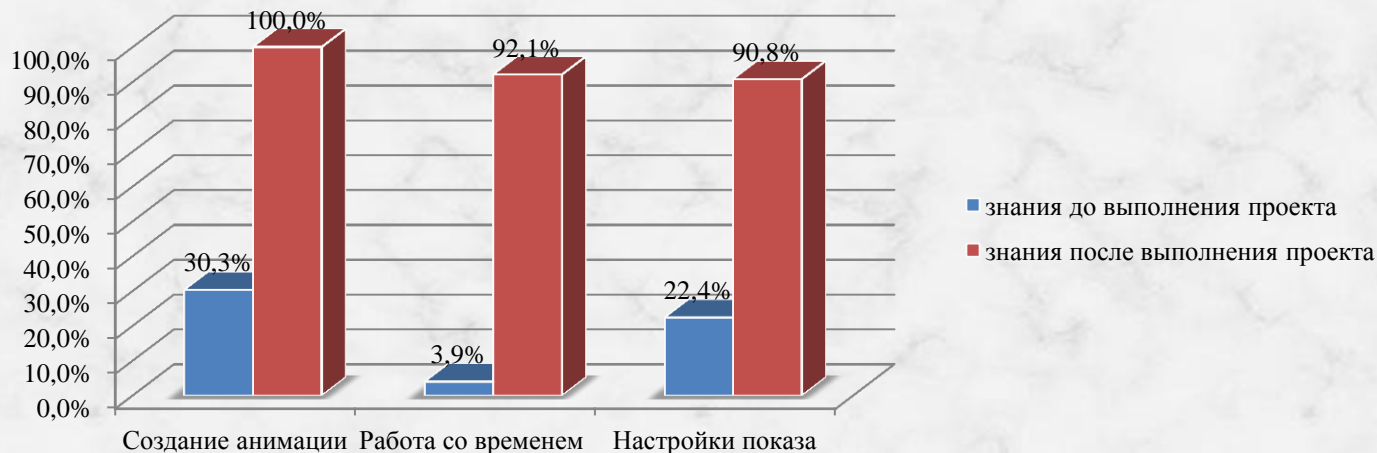
- реализовать защиту проекта в виде игры;
- поиск и сбор информации организовать в виде квеста;
- сценирование собственной разработки

и т.д.

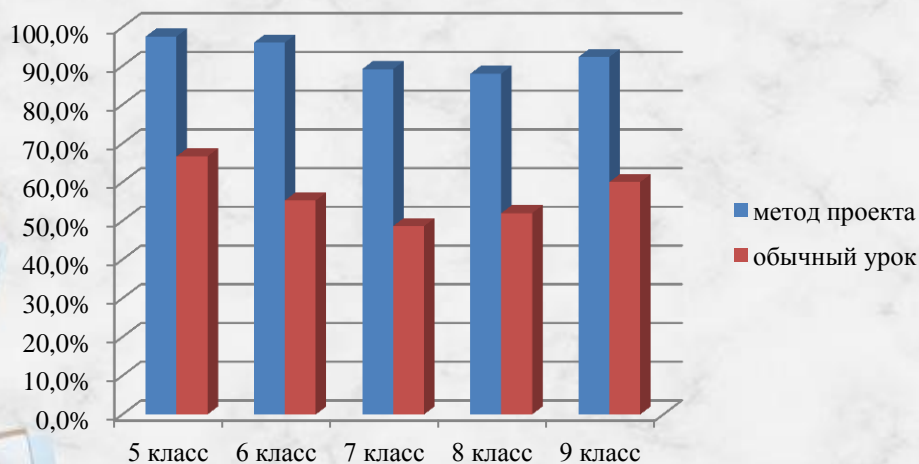


# Практические достижения

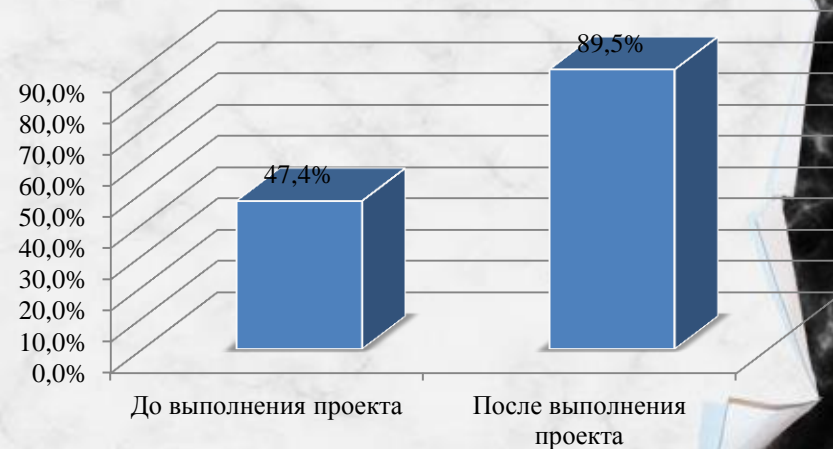
## Эффективность метода проекта



## Усвоение материала



## Заинтересованность ИТ



# Проекты

Пример использования метода проектов на уроках информатики:

- в 5 классе это система уроков «Создание анимации в MS PowerPoint»;
- в 6 классе – урок «Создание кроссвордов» на различные темы в MS Word;
- в 7 классе – «Создание моделей»;
- в 8 классе – урок «Создание портфолио»;
- в 9 классе – Семантическая сеть».

Семантическая сеть:

1. Изучение теории семантических сетей
2. Создание собственной сети – сказки
3. Отладка проекта
4. Представление сети
5. Получение сказки из семантической сети

Создание анимации в MS PowerPoint :

1. Изучение теории работа программе
2. Написание сценария
3. Продумывание текста и слов героев
4. Проверка результата путем разыгрывания сценок (выбор актера, игра по сценарию)
5. Реализация в программе MS PowerPoint
6. Отладка результата

# Транслируемость практических достижений

Трудности и возможные риски:

- сопряжение проектных заданий с требованиями образовательных стандартов;
- сложность в формулировании проектных заданий таким образом, чтобы можно было использовать стандартные знания, умения, навыки;
- выбор материалов для проекта;
- сложная система оценивания результата проектов.

Область применения:

- урок;
- система уроков;
- внеурочная деятельность;
- внеклассные мероприятия.

Трансляция результата:

- публикации в интернете (nsportal);
- выступления учеников на НПК, конкурсах,
- участие в сетевых проектах.

Материал к уроку - проекту "создание движущихся изображений" методическое пособие и сценарий (5 класс)  
Тип: Учебный материал из раздела "Основная школа" был создан.

Навигация

- Главная
- Вопросы
- Группы
- Добавить материал
- Мои друзья
- Мои обсуждения и публикации
- Мой личный сайт
- Отчеты на часто задаваемые вопросы
- Помощь по сайту
- Пригласить друга
- Сайты классов, групп, кружков...
- Сайты образовательных учреждений
- Сайты пользователей
- Сообщения
- Форумы
- Выбор

Библиотека

- Поиск по библиотеке
- Алгебра
- Астрономия
- Биология
- География
- Геометрия
- Дополнительное образование
- Естественные науки
- Изобразительное искусство
- Интернет-этика
- Информатика и ИКТ
- История
- Информационная педагогика
- Креативные
- Литература
- Материалы для родителей
- МХК
- Музыка
- ОБЖ
- Обществознание
- Право
- Проектирование
- Психология
- Физика и литература

ПРОСМОТРЕТЬ РЕДАктиРОВАТЬ

Проект по информатике и икт (5 класс) на тему:  
к уроку - проекту "создание движущихся изображений" методическое пособие и сценарий (5 класс)

Опубликовано 16.12.2014 - 22:24 - Автор: Татьяна Викторовна

Небольшое пособие для создания мультфильма в среде MS PowerPoint, включающее в себя пошаговое описание этапов создания проекта, а также сценарий. Ссылка на презентацию - [МФУ:през:созданиедвижущихизображений](#)

Скачать

Методическое пособие и сценарий 482,76 КБ

Предварительный просмотр:

Этапы урока или другой формы УЭД	Повторяю урок или другой формы УЭД	Действия учителя (поиском)	Действия обучающихся (привожу пример ответа)
1. Мотивационно-эвристический этап	1.1. Вхождение в контакт	Знакомство, работа. Давать задания шаг за шагом. Для начала рассмотреть небольшой ролик.	Делать задания самостоятельно. Слайдшоу.
	1.2. Актуализация собственного опыта обучающихся	Что вы знаете о слайдфильмах и о том, как их создают?	Высказывают свое мнение, высказывают возможные варианты.
	1.3. Создание проблемной ситуации	Обучающиеся отвечают на вопросы. Если вы знаете, можно создать слайдфильм, показывая тек программы, которые она с собой приносит за этот год?	Чаще всего ответ нет - невозможно. Так как с презентацией обучающиеся знакомы только в виде файла.
2. Оценивание	2.1. Целеполагание и планирование	Обучающиеся отвечают. На своем деле можно. Для этого надо использовать уже знакомые вам программы для создания и редактирования презентаций. Power Point.	Конечно, можно бы.
	2.2. Поиск способов решения проблемы	Обучающиеся отвечают. Итак, как сделать и как будет сегодня? Что можно сделать, как вы думаете, прежде чем приступить к созданию	Создать свой собственный слайдфильм. - Нарисовать героев.

Презентация на тему:  
«Сказка о Иване Дурочке»

Выполнила:  
Ученица 9 «А» класса  
Балаякина Карина



Сказка.

Жил-был Иванушка Дурочек. Однажды он пошел на озеро. На озере поймал лебедя, а лебедь превратился в Прекрасную Царевну. Царевна сбросила перья и превратилась в Жар-птицу, улетела от Змея Горыныча. Иван Дурочек спрятал перья. Нашел и победил Змея Горыныча, а фея помогла ему.

# Практические достижения

## СКАЗКА

### «ПРИКЛЮЧЕНИЕ ВАСИЛИСЫ»

ВЫПОЛНИЛА УЧЕНИЦА 5 «А» КЛАССА ПОПОВА ДАРЬЯ

Г. ПАВЛОВО  
2014

## В СТАНЕ чудес

Автор: лиза Гундорова  
5 класс А

Г. Павлово, 2014

## Смешарики. «Игра в гольф».

Выполнила Каргина Алина,  
ученица 5 «А» класса.

г. Павлово 2014 год.

## Смешарики. «День из жизни»

Выполнила работу  
Ученица 5 класса «А»  
Громова Арина.

г. Павлово 2014г.

# Семантические сети



# Практические достижения

## Из истории

Парк был заложен заводчанами в 50-е годы 20 века, и был любимым местом отдыха жителей. Вот так выглядел наш Зелёный парк в 1950г. На этих фотографиях хорошо заметно, что в то время были совершенно чистые лужайки, на которых было приятно отдохнуть любой весёлой компании. Также росло множество деревьев: лип, берёз, тополей, которые помогают людям дышать чистым воздухом. Скамейки для уставших после работы людей тоже стояли. Не единого фантика или другого мусора.



## Парк сегодня

Сейчас парк даже нельзя назвать местом отдыха. Мы увидели следующее:

1. Нет аттракционов, остались лишь искореженные каркасы.
2. Нет лавочек, они все разломаны.
3. Недостаточно освещения, и вечером в парке просто страшно.
4. Деревья, кустарники переросли.
5. Нет спортивных площадок.
6. Изуродованная танцплощадка не радует глаз.
7. Асфальтовые дорожки разбиты.
8. Мало урн, мусорные свалки под каждым кустом, много бытового мусора.



## «Зеленый парк»

*Зеленый парк, ты был зеленым,*

*Когда кругом цвела трава.*

*Аллеи лип и карусели*

*Качество воздуха здесь было...*

## Задумайтесь!

1. Можно ли, сохраняя парк, сохранить планету?
2. Кто главный враг парков?
3. Почему люди загрязняют парки?
4. Как помочь паркам?

## Мы предлагаем!

Мы призываем людей к малому, - оставлять после себя место отдыха в изначальном виде, - куда смогут приезжать и другие, - где можно будет проводить время с семьей, играть в игры детям, наслаждаться чистым воздухом и красотой. Каждый хочет найти чистое место, мало кого устроит отдых на «свалке». Для того, чтобы сделать окружающий мир лучше - не нужно больших материальных или временных затрат. Главное, что должно быть - это желание.

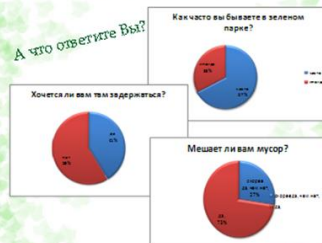
**У каждого из нас есть теплое воспоминание о парке! Кто-то здесь катался на аттракционах, кто-то познакомился с лучшим другом, а кто-то со своей любовью! Давайте же оставим не только воспоминания, но и сам парк!**

## Опрос и анкетирование

Мы опросили жителей нашего города и выяснили, что большинство из нас часто бывают в Зеленом парке, однако при этом не хотят там задерживаться, а все из-за большого количества мусора!

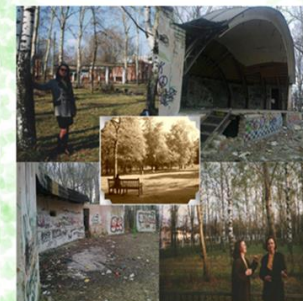
В числе прочего мы спросили какое состояние у парка и никто не ответил отличное или хорошее, а также никто не ответил что ему не мешает мусор!

А что ответите Вы?



В анкете также был вопрос: «С чем связано связано ваше желание/нежелание задержаться в парке?». Кто ответил, что не хочет задерживаться назвали только одну причину—мусор. Остальные хотя и задержались из-за свежего воздуха или красоты природы, но им тоже мешает мусор.

## Можно ли сохраняя парк, сохранить планету?

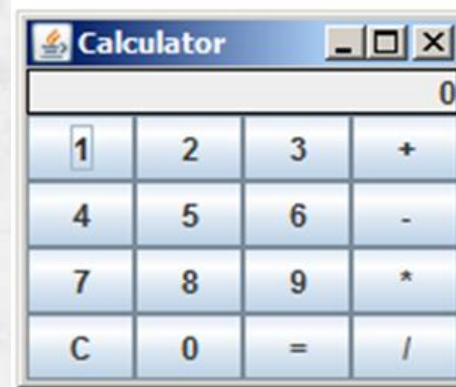
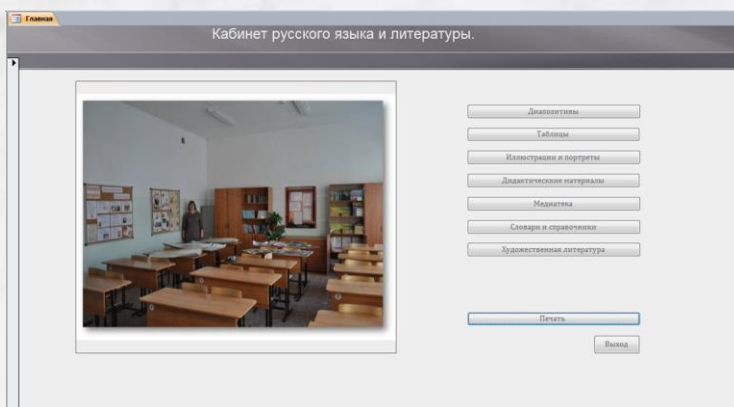
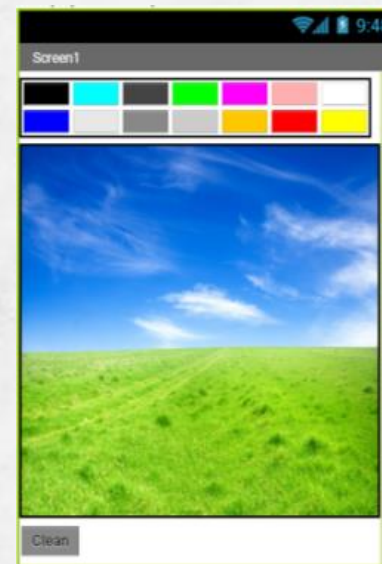
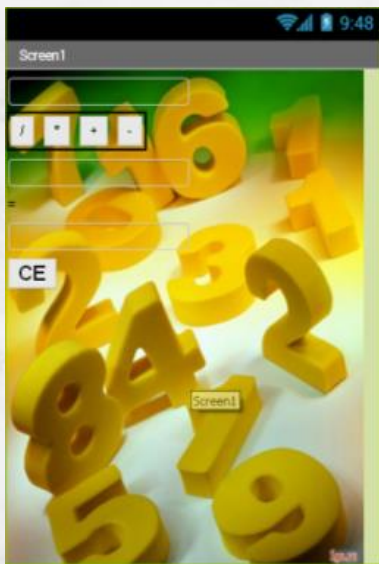


## Авторы:

Журавлёва Дарья,  
Верниковский Никита,  
Алексеева Анастасия,  
Орлова Арина,  
Попкова Ксения,  
Батурина Ксения,  
Рабазова Александра.

Ученики 5 «А» класса школы № 9  
г. Павлово  
2013г.

# Практические достижения





# Уроки технологии

В России образовательная область «Технология» была введена в 1993 году.

Технология рассматривается как образовательная область, в основе которой лежит процесс преобразовательной деятельности, нацеленной на решение проблем и подразумевающий использование различных материалов для реализации своих решений. Этот предмет ориентирован на индивидуальность каждого ребенка. Его содержание отражает специфику условий, сложившихся в разных странах и в разных регионах. Это один из предметов, в рамках которого учат решению проблем посредством использования знаний и навыков проектирования и изготовления с целью создания качественных изделий в контексте местной культуры.

Основное отличие «Трудового обучения» от Технологии состоит в том, что в первом случае содержанием предмета являются разделы или образовательные модули, а во втором случае содержанием предмета является процесс, процесс дизайн-технологической деятельности.

# Метод проекта на уроках технологии

Основной метод обучения - активное включение учащихся в процесс проектирования и изготовления посредством проектов. Дополнительными методами являются упражнения и дизайн-анализ.

Метод проектов (от греческого «путь исследования»)- это система обучения, гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг под контролем учителя, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость.

# Процесс дизайна

Изучение *процесса дизайна* – основа образовательной области «Технология».

**Процесс дизайна** – процесс улучшения технологии, состоит из проектирования и изготовления.

- Определение потребностей.
- Краткая формулировка задачи.
- Исследование.
- Дизайн-спецификация.
- Выработка первоначальных идей.
- Выбор и проработка лучшей идеи.
- Планирование и изготовление.
- Испытание.
- Самооценка изделия и процесса дизайна

# Процесс дизайна

Количество проектов, их направленность, протяженность, то есть весь комплекс вопросов, относящихся к деятельности учителя и ученика, нацелен на достижение желаемых результатов - развитие творческих и активных людей, способных принимать обоснованные решения и самостоятельно учиться на протяжении всей жизни.

Дизайн — это деятельность, синтез проектного мышления и творчества, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий (промышленный дизайн). Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя. Дизайн - синтез наук, технологий, эстетики.

# Примеры оформления дизайн - листов

## Выбор технологии изготовления юбки

### 1. Соединительные швы.

А) Стачной круткушкой



Б) Стачной клапачком



Выход: и выбран способ..... так как.....

### 2. Краевые швы (обработка низа).

А) шов «колосик» с открытым срезом



Б) шов «колосик» (ручной)



Выход: и выбран способ..... так как.....

### 3. Обработка застежки тесьмой «молния»

1 способ



2 способ



Выход: и выбран способ..... так как.....

### 4. Обработка пояса.

1 способ



2 способ



3 способ (обтачкой)



Выход: и выбран способ..... так как.....

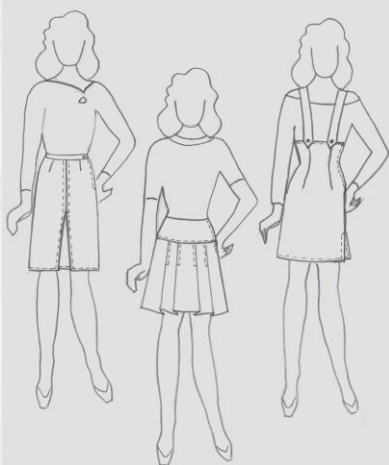
## Эскиз модели

Вид спереди



Вид сзади

## Первоначальные идеи



## ДИЗАЙН-АНАЛИЗ

**КОНСТРУКЦИЯ**  
ПРЯМАЯ ЮБКА

**СТИЛЬ**  
Классический с элементами спортивной

**НАЗНАЧЕНИЕ**  
повседневная

**МАТЕРИАЛ**  
Костюмная ткань 1,5

**ЦВЕТ**  
СЕРЫЙ

**ПОТРЕБИТЕЛЬ**  
Мужчины 6-10 класс

**УТИЛИЗАЦИЯ**  
можно шить сумку, привапки, майку, юбку

**ЭКСПЛУАТАЦИЯ**  
удобная, практичная, не стесняет движений, легко гладится, мало мнется, легко стирается

**КОНСТРУКЦИОННЫЕ ДЕТАЛИ:**  
Лягца, застежка, выточки, боковые швы, отстрочка в тон ткани, обтачка, втачка, молния 120см, вытаскивание, длина до середины колена, боковая складка.

## ДИЗАЙН-АНАЛИЗ

**КОНСТРУКЦИЯ**  
ОСНОВА - ПРЯМАЯ ЮБКА

**СТИЛЬ**  
спортивный

**НАЗНАЧЕНИЕ**  
Свободный

**МАТЕРИАЛ**  
Джинс 1/16

**ЦВЕТ**  
СЕРЫЙ

**ПОТРЕБИТЕЛЬ**  
Девочки 11-16 лет

**УТИЛИЗАЦИЯ**  
Хлопок можно горит, можно сделать сумку, привапки, майку, юбку, вытаскивание

**ЭКСПЛУАТАЦИЯ**  
удобная повседневная спортивная одежда, не мнется, не намокает, легко стирать, легко гладить

**КОНСТРУКЦИОННЫЕ ДЕТАЛИ:**  
Лягца, молния 120см, вытаскивание, боковая складка, длина.

# Работа над проектом



# Защита проектов



# Список литературы

1. «Проектирование и сценирование инновационных форм учебных занятий в условиях введения ФГОС общего образования.» Г.А.Игнатьева,М.Н. Крайникова,А.С. Мольков, О.В. Тулупова, О.Е.Фефелова. Н.Новгород, «Поволжье», 2013-75с.2.
2. УМК «Информатика и ИКТ» для 5-7 классов, автор Босова Л. Л.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 классы)
4. [imc.edu.ru](http://imc.edu.ru)
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 кл.), приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897



**Спасибо за внимание!**