

Методика организации работы над творческим проектом.

Педагог дополнительного образования Дудко Н.В.

Проект – работа, направленная на решение конкретной проблемы, на достижение оптимальным способом заранее запланированного результата. Проектная деятельность предназначена для закрепления, углубления, совершенствования, реализации базовых знаний учащихся по определённой теме или разделу. Проектный метод наиболее продуктивно реализует главную воспитательную задачу предмета «Информатика» - воспитание информационной культуры учащихся и формирование полной информационной картины мира. Предмет «Информатика» один из немногих, где проектная деятельность может стать основной формой обучения.

В проектной деятельности важны первые работы, поэтому особое внимание уделяется воспитанникам 10-11 лет. Дети этого возраста не могут долго увлекаться одним делом, поэтому проекты на занятиях - кратковременные.

В настоящее время в информатике программирование постепенно отступает на второй план. Обычный Паскаль и Бейсик мало привлекают детей. Поэтому, будущее – за визуальным объектно-ориентированным программированием.

Проектная деятельность в программировании ориентирована на воспитанников, владеющих основами работы на компьютере, знакомых с основами алгоритмизации. Знание конструкций языка программирования Паскаль желательно, но не обязательно.

Основная цель проектной деятельности в программировании – повысить интерес к программированию. Познавательные цели обучения определяются тем фактом, что при изучении этого курса воспитанники знакомятся со многими интересными алгоритмами, используемыми для решения практически важных задач.

Воспитательные цели состоят в формировании умения воспитанников ставить задачу и доводить ее до степени завершения и умения работать в группе.

Примерная тематика проектных и исследовательских проектов для выполнения их воспитанниками в рамках изучения раздела «Программирование»:

Педагог должен объяснить воспитанникам, что тема должна быть актуальна, востребована в обществе. Но в то же время педагог не должен ограничивать воспитанников.

Задачи для индивидуальных проектов (после каждой пройденной темы) – это создание компьютерных игр. Начиная с более простых: - составление гороскопов; - игра с палочками (игра Баше); - считалочка (игра на выбывание); - всевозможная графика, с применением элементов движения (по типу мультипликации);

Более сложные: - лото, спортлото; - создание лабиринтов разных уровней сложности; - моделирование физических процессов; - музыкальные возможности; и т.д.

Существуют командные проекты. Это когда каждый ребенок в отдельности создает свою часть программы. Например, один отвечает за музыкальное сопровождение, другой отвечает за спецэффект, третий, четвертый и другие отвечают за разные уровни сложности либо какой-либо игры, либо мультипликации. Командир команды собирает все разрозненные куски программы в единое целое и оформляет завершение программы.

Работа над проектом включает в себя 4 основных этапа:

- *планирование работы над проектом* (определить задачи, которые необходимо решить и способы их решения, сроки и порядок выполнения работы);

- *аналитический этап* (подбор материала по выбранной тематике, выбор среды в которой будет выполнен проект, сбор и обработка информации);

- *этап обобщения* (поэтапное выполнение проекта, с учетом наглядности и интерактивности);

- *этап полученных результатов работы над проектом* (защита проекта).

Внутри каждого этапа есть более мелкие, но очень важные шаги, которые необходимо выполнять в ходе работы.

Основные требования к работам

1. Актуальность проблематики (в принципе каждая тема по-своему проблемная, поэтому это не является основным критерием);
2. Полнота и доступность информации (но при оценивании учитывайте и возраст автора, так как обучающийся начальных классов не сможет выполнить работу так же как и старшеклассник);
3. Наглядность: привлекательность, интерактивность, удобство управления.
4. Целостность восприятия (проект должен быть чётко структурирован);
5. Направления дальнейшего использования (этот пункт является дополнительным, иногда может не учитываться).

Также необходимо чётко определить сроки выполнения проекта. Они зависят от календарно-тематического плана, поэтому для каждого курса – свои сроки.

Форма представления готового проекта:

- отчёт (бумажный и электронный).
- программный продукт (презентация, приложение, игра или что-то другое).
- текст устной защиты проекта.

Содержание отчёта: обоснование выбора темы, структура проекта, краткая аннотация проекта, направления использования работы, используемые источники информации.

Таким образом, на электронном носителе должны быть представлены файлы: файл отчёта Отчёт.doc, папка с программным продуктом «Проект».

Только при выполнении этих трёх пунктов воспитанник допускается к защите.

Организация защиты творческих проектов.

Во время защиты проводится комплексная оценка работы самими воспитанниками, выполнившими данный проект, воспитанниками коллектива и педагогом.

Защита проектов может проходить в различных формах. Она, может быть, как очная, так и заочная. Педагог должен стараться по мере возможности продвигать работы воспитанников на конкурсы, фестивали, конференции.