

Методична розробка на тему:
**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧИЙ РОЗВИТОК УЧНІВ НА
УРОКАХ
ІНФОРМАТИКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**



Виконала : викладач I категорії

Урсуленко Ірина Вікторівна

Розглянуто і погоджено

на засіданні метод. комісії

«Сфери послуг» від «___» березня 2013 року

Голова МО

_____ Захаренко А.А.

Зміст

Вступ

I. Формування компетентностей творчої діяльності в умовах розвитку інтерактивних методів навчання.

1.1. Принципи компетентісно - орієнтованого підходу до вивчення інформатики та інформаційних технологій у ПТНЗ

1.2. Психологічні аспекти виявлення обдарованих дітей.

II. Система роботи по підвищенню інтелектуально-творчого розвитку учнів на уроках інформатики

2.1. Створення умов для розвитку творчих здібностей учнів на уроках інформатики

2.2. Сутність та задачі методу проектів на уроках інформатики та інформаційних технологій

Висновки

Додатки



Вступ

Для успішного формування ключових життєвих компетентностей у процесі профільного навчання вчителю необхідно перейти на інноваційну педагогічну діяльність з використанням ефективних педагогічних технологій.

Кожен конкретний профіль реалізується певним циклом дисциплін. Профільна компетентність є результатом освітнього процесу на уроках інформатики і визначається як готовність особистості самостійно одержувати та використовувати знання із даної профільної освітньої галузі, необхідних для її самореалізації. Процес навчання у ПТНЗ на даному етапі вимагає, щоб педагогічні працівники володіли методологією визначення компетентісно орієнтованого змісту базових та профільних дисциплін.

Особистісні ціннісні орієнтації молоді спираються саме на ключові життєві компетентності. Життєві компетентності, що дають можливість особистості ефективно брати участь у багатьох соціальних сферах і роблять внесок у розвиток

Суспільства та особистісного успіху. Вони становлять основний набір найзагальніших понять, які включають деталізовані знання, уміння, навички, цінності та відносини. Ключові компетентності пов'язані з життєвими цілями, умінням співпрацювати, з розвитком відповідальності, з підготовкою особистості до ринку праці. Реалізуючи ідею профільної особистісно орієнтованої освіти, на уроках різних освітніх галузей вчитель має можливість формувати цілий ряд компетенцій, що складають в результаті ключові життєві компетенції.

Можна виділити сучасні підходи до формування ключових життєвих компетентностей. Головним при цьому є не предмет, якому навчаємо, а особистість, яку формуємо. Активність і самостійність проявляється в проблемних ситуаціях, що спонукають думати, аналізувати, робити висновки, самостійно вирішувати проблеми. Творчий компонент учня розвивається всебічним аналізом проблеми, пошуком різних шляхів її вирішення, використанням інноваційних форм та методів роботи; розумінням причинно – наслідкових зв'язків. Логічне обґрунтування своїх дій, використання логічних структур та зв'язків допомагають міцнішому запам'ятовуванню, ніж розрізнені знання. Перспективи навчання, врахування

особливостей особистості, її життєвого досвід, інтересів оптимізує процес формування інформаційно-технологічних компетентностей.

Ключові компетентності мають предметний характер, формування яких відбувається в комплексі, при вивченні багатьох загальноосвітніх дисциплін. Можна виділити основні етапи процесу формування ключових життєвих компетентностей майбутніх фахівців: формування базових умінь і навичок (початковий); розробка творчих завдань із застосуванням знань по всіх аспектах трудової підготовки (основний); моделювання типових ситуацій у навчальній діяльності (закріплюючий); оцінка та самооцінка рівня сформованості ключової життєвої компетентності за визначеними критеріями(підсумковий).

І.Формування компетентностей творчої діяльності в умовах розвитку інтерактивних методів навчання.

1.1. Принципи компетентісно - орієнтованого підходу до вивчення інформатики та інформаційних технологій у ПТНЗ

"Учитель готується до хорошого уроку все життя... Така духовна і філософська основа нашої професії і технологія нашої праці: щоб дати учням іскорку знань, вчителеві треба ввібрати ціле море світла".

В. Сухомлинський

Інформатика як предмет, який з'явився порівняно недавно, від самого початку орієнтована на форми та методи роботи, притаманні компетентісному підходу. Інтерактивні форми та методи є невід'ємною частиною роботи вчителів інформатики. Індивідуальна робота кожного учня на персональному комп'ютері поєднується з груповою роботою під час вивчення нового матеріалу, роботи над проектами, роботи в мережі. Використання комп'ютерної техніки та мультимедійних засобів, які рекомендовані на інших предметах, є звичайними засобами навчання на уроці інформатики. Профілізація курсу інформатики потребує від вчителів налагодження міжпредметних зв'язків. Однією з ключових компетентностей, визначених Міністерством освіти і науки України, є інформаційна складова. Формування всіх ключових компетентностей здійснюється на кожному уроці, неможливо відокремити формування соціальної компетентності від будь-якої іншої. Проте, варіюючи зміст та методи роботи на окремих уроках, вчитель спрямовує процес навчання на формування тієї чи іншої компетентності. Орієнтовна схема формування основних комунікативних та творчих компетентностей показана на схемах 1.



Схема1

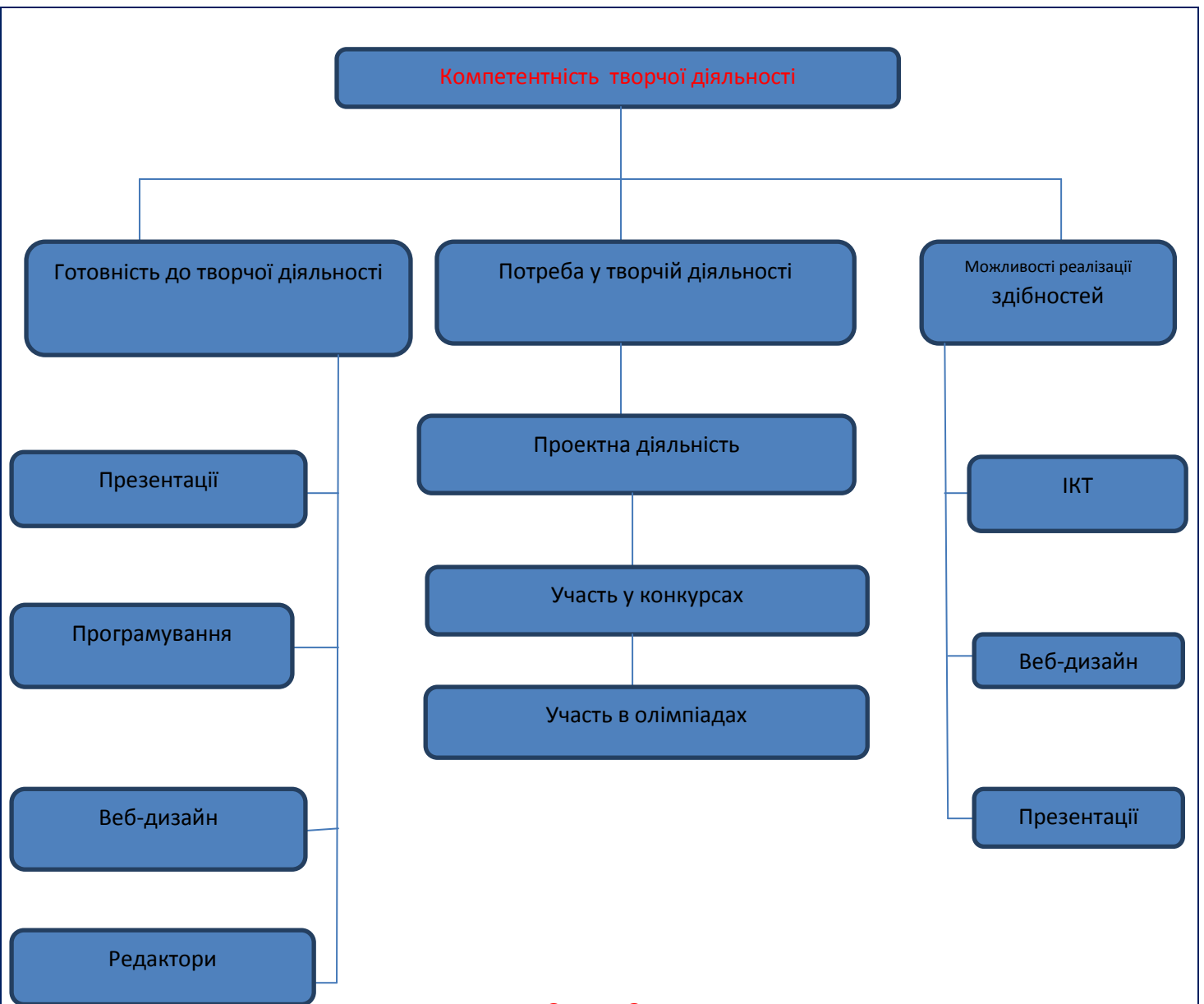


Схема2

Компетентнісний підхід до освіти – це спроба привести у відповідність освіту і потреби ринку праці. Проте не тільки зміст освіти впливає на формування компетентностей учня. Розглянувши схему, запропоновану Редигіною І.В., можемо виділити три основних компоненти компетентісно зорієнтованого навчання. (Схема3)

Зміщення акцентів у діяльності вчителя інформатики саме полягає у досягненні балансу між реалізацією всіх трьох компонентів на кожному уроці. Зважаючи на те, що компетентність це не просто уміння, навички та знання учнів, а й психосоціальна риса, змінюються підходи до викладання, форми та методи роботи на уроках. Метою вчителя стає формування компетентного випускника, який буде затребуваний на виробництві, не зважаючи на конкуренцію в умовах сучасного ринку праці.

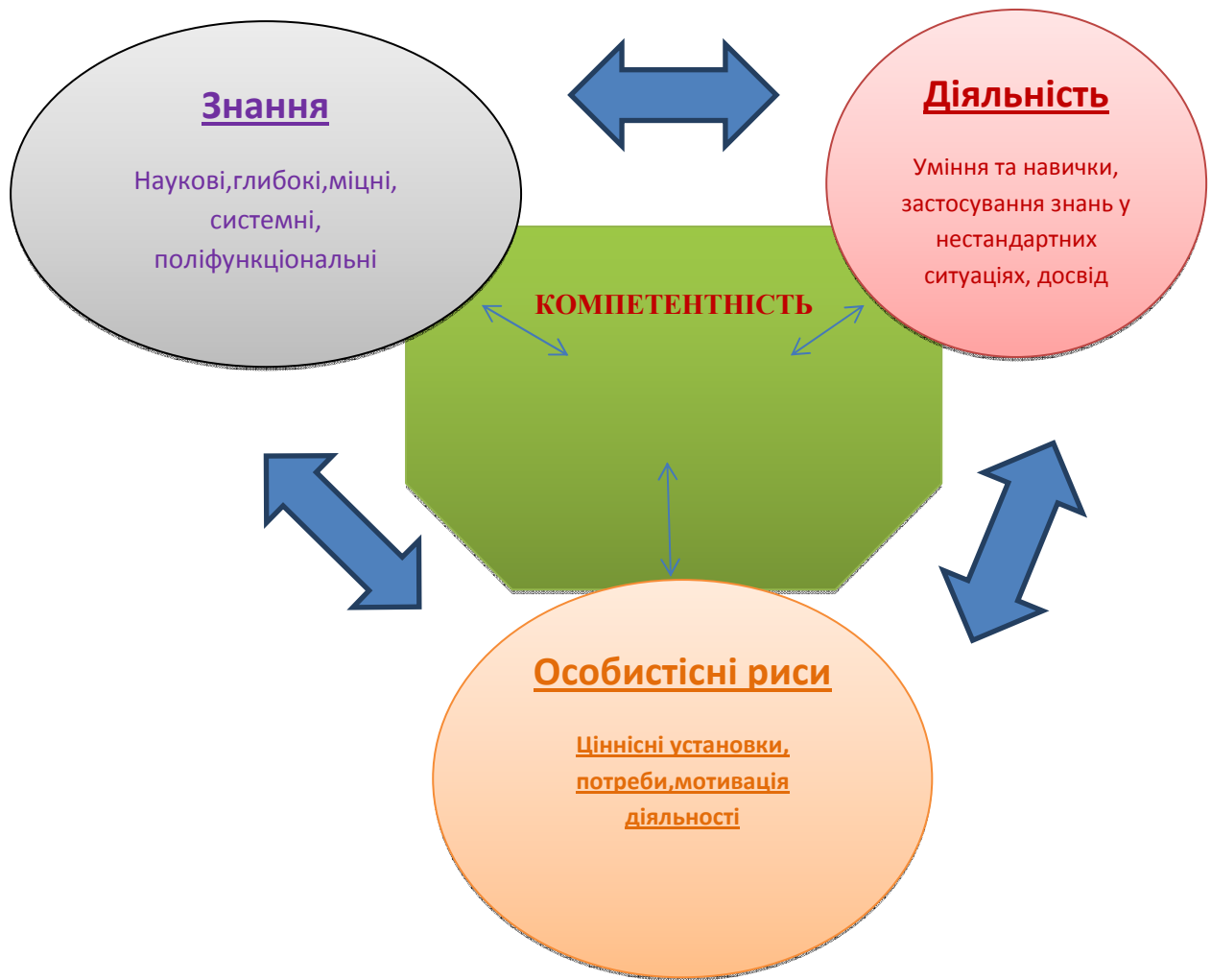


Схема 3. Зміст освіти

Отже, при формуванні інформаційно-технологічних компетентностей майбутніх операторів комп'ютерного набору, секретарів слід використовувати такі методи активного навчання, як метод проектів, портфоліо, кейс-метод, ділові ігри з достатньою ефективністю. Передових педагогів всіх часів об'єднувало бажання і вміння працювати, аналізувати результати своєї роботи, своїми індивідуальними якостями впливати на становлення учнів, як творчо мислячих, високоморальних, соціально адаптованих особистостей. (Додаток 1,2).

Сьогодні педагогіка співробітництва найбільш відповідає принципам гуманізації та демократизації освіти, активізації пізнавальної діяльності, забезпечує партнерську діяльність вчителя і учнів, спрямовану на розв'язання системи суспільно та особистісно найважливіших навчальних і життєвих проблем. При такому підході учень є співавтором уроку, основна ж стратегія вчителя полягає у виявленні його індивідуальних здібностей і нахилів та створення сприятливих умов для подальшого їх розвитку.

1.2. Психологічні аспекти виявлення обдарованих дітей.

*"Учень... це не посудина, яку потрібно наповнити,
а факел, якщо треба запалити"*
К.Д. Ушинський

Економічні та соціальні перетворення в Українській державі зумовили необхідність реформування всіх ланок системи освіти. Перед сучасними професійно-технічними закладами постало завдання максимального розкриття і розвитку потенціалу кожної особистості, формування людини як суб'єкта соціального та професійного життя, підготовки її до самовдосконалення, самовизначення та самореалізації. Нова українська професійна освіта має забезпечувати всебічний розвиток індивідуальності людини як особистості та найвищої цінності суспільства на основі виявлення її задатків, здібностей, обдарованості і талантів.

Сучасний розвиток світової цивілізації характеризується швидкими темпами впровадження нових інформаційних технологій та процесів глобалізації. За таких умов найбільшого успіху досягають ті держави, які висококваліфіковані кадри у високотехнологічних галузях виробництва. Прогрес практично всіх галузей людської діяльності залежить від людей, які нестандартно сприймають навколишній світ, надзвичайно діяльні, енергійні, працездатні, і можуть досягати в обраній ними сфері діяльності високих результатів. Отже на передній план у державній політиці виходить проблема обдарованості, творчості, інтелекту, визначаючи пошук, навчання і виховання обдарованих дітей та молоді, стимулювання творчої праці, захист талантів.

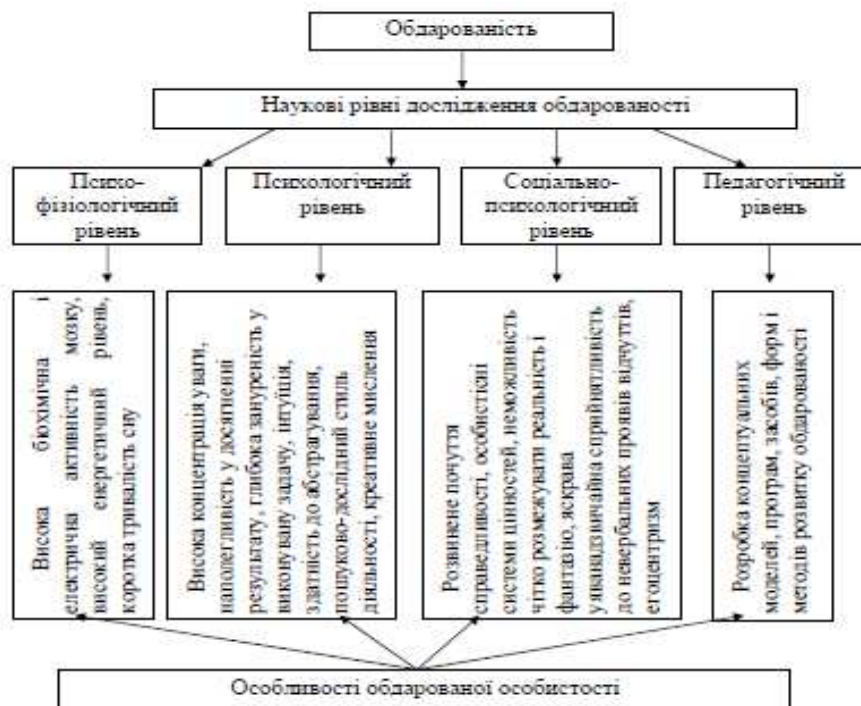


Схема 4. Модель дослідження проблеми обдарованості

Отже, феномен обдарованості потребує дослідження на рівні цілого комплексу наук. А оскільки сутність та природа обдарованості не може бути пояснена з позиції однієї наукової дисципліни, для цього явища характерним є існування значної кількості теоретичних підходів до його вивчення. Без теоретичного підґрунтя, яке б пояснювало природу обдарованості з позицій сучасного наукового знання, будь-яка робота з обдарованими дітьми являє собою лише сукупність розрізаних й суперечливих практичних рекомендацій та методичних порад.

Теоретичні моделі, побудовані на ґрунтовній науковій основі, дозволяють чітко визначити загальну структуру відповідної діяльності, виділити її основні елементи, розробити цілісну програму діяльності фахівців, батьків, самих учнів тощо.

У результаті досліджень науковцями виділено такі характерні особливості обдарованих дітей:

- ♣ часто "перескакують" через послідовні етапи свого розвитку;
- ♣ у них чудова пам'ять, яка базується на ранньому мовленні;
- ♣ рано починають класифікувати інформацію, що надходить до них;
- ♣ із задоволенням захоплюються колекціонуванням, при цьому їхня мета - не приведення колекції в ідеальний порядок, а її реорганізація, систематизація на нових підставах;
- ♣ мають великий словниковий запас, із задоволенням читають словники чи енциклопедії, придумують нові слова і поняття;
- ♣ можуть займатися кількома справами одразу, наприклад, стежити за декількома подіями, що відбуваються навколо них;
- ♣ дуже допитливі, активно досліджують навколишній світ і не терплять жодних обмежень своїх досліджень;
- ♣ можуть тривалий час концентрувати свою увагу на одній справі, вони буквально "занурюються" у своє заняття, якщо воно їм цікаве;
- ♣ мають розвинене почуття гумору;
- ♣ постійно намагаються вирішувати проблеми, які їм поки що не під силу;
- ♣ відрізняються різноманітністю інтересів, що породжує схильність починати кілька справ одночасно;
- ♣ часто роздратовують ровесників звичкою поправляти інших і вважають себе такими, що завжди мають рацію;
- ♣ їм бракує емоційного балансу, вони часто нетерплячі та поривчасті.

Н.С. Лейтес виділяє три категорії обдарованих дітей: учні з ранньою розумовою реалізацією; учні з прискореним розумовим розвитком; учні з окремими ознаками нестандартних здібностей.

Розвиток творчих здібностей слід розпочинати з ранніх років, використовуючи наявний нахил дитини до праці, саме цей нахил, на думку Н. Лейтеса, є дитячої обдарованості.

Для оцінки соціального розвитку дитини, творчих здібностей, інтелекту практичні психологи повинні використовувати різні психодіагностичні методи, що доповнюються відомостями батьків, даними спостережень за дитиною. А. Танненбаум, займаючись вивченням обдарованості, застосував **психосоціальний підхід**, він **визначає поняття про «обдарованість» за п'ятьма чинниками:**

- Високий рівень загального інтелекту;
- Наявність спеціальних здібностей;
- Певні особистісні особливості;
- Вплив середовища;
- Щасливий випадок;

На сьогодні день психологам визнано, що рівень, якісна своєрідність і розвитку обдарованості – це завжди результат складної взаємодії спадковості (природних задатків) і соціального середовища, опосередкованого діяльністю дитини (ігрового, навчального, трудового). У той же час не можна ігнорувати і роль психологічних механізмів саморозвитку особистості, що лежить в основі формування і реалізації індивідуального дарування.

А.М Матюшкін розглядає обдарованість як загальну передумову творчого розвитку і становлення творчого розвитку і становлення творчої особистості, виділяє **п'ять її структурних компонентів:**

1. домінуюча роль пізнавальної мотивації;
2. дослідницька, творча активність, яка виражається у виявленні нового, у постановці та вирішенні проблем;
3. можливість досягнення оригінальних рішень;
4. можливість прогнозування і передбачення;
5. здатність до створення ідеальних еталонів, що забезпечують високі естетичні, моральні, інтелектуальні оцінки.

Існує багато методик, які допомагають пізнати творчу, обдаровану дитину з креативністю її мислення.

Зокрема:

- ♣ Методика Векслера допоможе визначити рівень інтелектуальних здібностей.
- ♣ Методика Кетелла допоможе оцінити інтелектуальні можливості дитини.
- ♣ Методика Айзенка допоможе визначити рівень інтелекту.
- ♣ Методика "Неіснуюча тварина" допоможе визначити, наскільки в дитини розвинена творча уява, оригінальність мислення, емоційний стан.
- ♣ Методика "Прогресивні матриці Равена" допоможе визначити рівень аналітико-синтетичних умінь.

- ♣ Анкета з визначення здібностей учнів за методикою американських вчених Хаана і Кафа допоможе визначити на основі співставлення з інтересами одноліток особливості спрямованості даної особистості.

Виявлення обдарованих і талановитих дітей - це тривалий процес. Обдарована дитина сама собі допоможе, якщо вчитель творчий, а навчальний процес цікавий, різнобічний, результативний.

Слід зазначити, **що прояв обдарованості може бути представлений через:**

- Домінування інтересів і мотивів;
- Емоційну заглибленість у діяльності;
- Волю до рішення, успіху.
- Загальну і естетичну задоволеність від процесу від продукту діяльності.;
- Розуміння сутності проблеми, завдання, ситуації;
- Несвідоме, інтуїтивне вирішення проблеми;
- Стратегія в інтелектуальній поведінці (винахідливість спритність).

У психолог-педагогічній літературі також виділено **шість основних параметрів;**

- сфера реалізації обдарованості і переважний її тип;
- прояв творчості;
- прояв інтелекту;
- динаміка діяльності;
- рівень досягнень;
- емоційне забарвлення.

За кожним із зазначених параметрів можна виділити основні визначальні ознаки.

Виходячи з цього, психологи виділили **основні типи творчої діяльності:**

- науково-логічний
- техніко-конструктивний
- образно-художній
- вербально-поетичний
- музично руховий
- практико-технологічний
- ситуативний (спонтанний, розважливий).

Цікаво відзначити, що **прояв творчого пошуку** можна представити за наступними ознаками:

- реконструктивна творчість;
- комбінаторна творчість;
- творчість через аналогії.

Прояв інтелекту психологи фіксують за:

- Розумінням і структуруванням вихідної інформації ;
- Постановкою завдання;
- Пошуком і конструюванням рішень;
- Прогнозуванням рішень (розробкою задумів рішення), гіпотез.

Додамо, що динаміку (швидкісні показники) рішень і творчої діяльності в цілому найбільш вичерпно визначатимуть наступні типи:

- повільний,
- швидкий,
- понад швидкий.

Крім того рівні досягнень можна визначити за завданням , що ставить перед собою людина, або ж за самими досягнутими успіхами, і тут доречно виділити три умови:

- бажання перевершити існуючі досягнення (зробити краще, ніж є);
- досягти результату вищого класу;
- реалізувати над задачу (програма максимум) на грані фантастики.

Таким чином, запропонована структура досить різноманітно описує різні типи обдарованості, їх домінуючі характеристики, своєрідність поєднання найбільш важливих якостей. Усе, те що стосується загальної творчої обдарованості має безпосереднє відношення і до різних видів спеціальної обдарованості – наукової, технічної, педагогічної, художньої.

Відзначено, що ознаки обдарованості охоплюють два аспекти поведінки обдарованої дитини – інструментальний і мотиваційний.

Інструментальний – характеризує способи діяльності. Мотиваційний – ставлення дитини до того чи іншого боку дійсності, а також до своєї діяльності.

II. Система роботи по підвищенню інтелектуально-творчого розвитку учнів на уроках інформатики

2.1. Створення умов для розвитку творчих здібностей учнів на уроках інформатики

В умовах становлення інформаційного суспільства навчання розглядається як засіб розвитку учня. Головні завдання професійної освіти: дати знання, створити стійку мотивацію до навчання, спонукати учнів до самоосвіти, яка пов'язана з розвитком їхнього творчого мислення.

Жоден педагог не буде заперечувати важливість контролю якості знань, умінь та навичок учнів. Але як проводити урок, щоб учні працювали із задоволенням та застосовували якомога більше характеристик якості знань, як-от: повнота, систематичність, гнучкість, глибина, узагальненість тощо. Для цього доречно використовувати кросворди як один із засобів контролю знань учнів.

На початку своєї педагогічної діяльності я сама складала кросворди або користувалася тими, що були надруковані в газеті «Інформатика». Діти із задоволенням розгадували їх, знаходили ключові слова, зайві літери тощо.

Після введення 12-бальної системи оцінювання навчальних досягнень учнів я запропонувала учням самим скласти кросворди за заданою темою. Ця ідея знайшла відгук у учнів, і вони із задоволенням складали та складають різноманітні кросворди. Учні не обмежені у виборі типу кросворду: одним подобаються класичні, іншим японські, комусь угорські .

Який би тип кросворду не обрав учень, робота над ним спонукає його мислити, ще раз опрацювати тему, шукати щось цікаве в додатковій літературі для того, щоб кросворд був найкращим. Учні знають, що такі кросворди використають для перевірки знань інших учнів у цьому або наступних уроках. Учитель застосовує більше активізуючих методів навчання замість переказування абстрактної, «готової» інформації. Форми роботи мають захоплювати учнів, пробуджувати в них інтерес і мотивацію, навчати самостійному мисленню та діям. Ефективність і сила впливу на емоції і свідомість учнів значною мірою залежать від умінь і стилю роботи конкретного вчителя.

У курсі інформатики пропонуються такі методи і технології, які активізують навчальну діяльність учнів:

- робота в парах і невеликих групах;
- учнівські проекти — індивідуальні й колективні;
- ситуативні ігри: рольова гра;
- аналіз аргументів «за» і «проти»;

- дискусії й дебати;
- розв'язування проблеми;
- «мозковий штурм» тощо.

Спільна діяльність у процесі пошуку більш продуктивна (злам психологічних бар'єрів, пошук більш швидкого і більш правильного рішення за рахунок збільшення кількості й обговорення пропозицій). До факторів, що гальмують пошук і створюють психологічний бар'єр слід віднести: установки, некритичність мислення, стереотипи і результати досвіду, емоційну нестійкість учнів тощо.

Активне спілкування учнів в процесі навчання означає зняття заборони на спілкування і стимулювання його, що сприяє перетворенню вчення з індивідуальної діяльності в сумісну працю. Мета такої праці — обмін інформацією, порівняння, взаємооцінка, пізнання своїх можливостей, вплив людини на людину. Колективна пізнавальна діяльність більш емоційна і привчає до прояву ініціативи.

Робота в невеликих групах дає учням змогу набути навичок, необхідних для спілкування та співпраці. Вона стимулює роботу командою. Ідеї, що продукуються в групі, допомагають учасникам бути корисним один одному. Висловлення думок допомагає їм відчувати власні можливості та зміцнити їх.

Учитель об'єднує учнів у малі групи (по 4-6 осіб), розподіляє завдання між групами. Групи за короткий час (3-10 хв) мають виконати це завдання і подати результати своєї роботи.

Багато завдань курсу опрацьовується саме в парах або невеликих групах. Під час організації роботи у невеликих групах вчителю необхідно:

- 1) швидко об'єднати учнів у невеликі групи (4 -6 осіб);
- 2) ознайомити їх з ролями, які вони можуть виконувати.

Ролі учнів у групах можуть бути такими: керівник, секретар, посередник, доповідач і обчислювач.

Керівник групи зачитує завдання, організовує виконання, пропонує учасникам групи висловлюватися по черзі, заохочує групу до роботи, підбиває підсумки роботи, визначає доповідача.

Секретар веде записи результатів роботи групи (стисло і розбірливо), як член групи він має бути готовий висловити думку групи при підведенні підсумків або допомогти доповідачеві.

Посередник стежить за часом, заохочує групу до роботи.

Доповідач чітко висловлює думку групи, доповідає про результати роботи групи.

Обчислювач виконує оперативні розрахунки.

Послідовність дій учителя під час організації роботи в групах приблизно така:

1) запропонувати кожній групі конкретне завдання й інструкцію (правило) щодо організації групової роботи:

- можна починати висловлюватися спочатку за бажанням, а потім — по черзі;
- необхідно дотримуватися правила активного слухання: коли хтось говорить, усі слухають і не переривають. Намагатися обговорювати ідеї, а не учнів, які висловили їх;
- утримуватися від оцінок та образ учасників групи;
- намагатися дійти спільної думки; поважати й обов'язково, фіксувати особливу думку, пам'ятати, що вона має право на існування;

надати час на виконання групової роботи, протягом якого допомогти кожній із груп (в разі потреби);

запропонувати групам зробити презентацію результатів роботи;

прокоментувати роботу групи.

Учитель організовує роботу в групах, аж поки учні навчаться діяти самостійно.

Обговорення проблем у групах

1. Дві шеренги

Учні утворюють дві шеренги, шикуючись обличчям один до одного. Учні із шеренги А першими ставлять запитання чи висловлюють думку, а учні із шеренги В — відповідають. Наприклад, після ознайомлення з новою темою за допомогою цього прийому можна з'ясувати точку зору учнів на об'єкт, що вивчається. Учні із шеренги А слід попросити висловити думку «на підтримку», а учнів із шеренги В — «проти».

2. «Думаємо разом — відповідає один»

Учитель розбиває учнів на невеликі групи і присвоює кожному учню певний номер. Учитель ставить запитання всім учасникам, над розв'язанням якого члени кожної групи думають разом. Потім викладач називає номер, і будь-який учень з цим номером може відповідати на запитання. За кожен правильну відповідь група одержує бали. Цей прийом можна використовувати на етапі уроку, коли потрібно перевірити, що учням відомо про об'єкт перш аналізувати й визначати його характеристики

3«Внутрішнє — зовнішнє коло»

Учні в парах утворюють два концентричних кола Кожен учень у внутрішньому колі стає обличчям до учня в зовнішньому колі Учні відповідають на запитання, працюючи щоразу з новим партнером (кожне коло переміщується на одну людину, кола рухаються в протилежних напрямках)

4 «Тріади»

Учні працюють у групах із трьох осіб. Або всі троє беруть участь у вправі, або два учні беруть участь у рольовій грі, а третій — спостерігає за процесом і робить записи, щоб поділитися своїми думками з іншими учасниками Учні виконують роль спостерігача чи реєстратора по черзі

5 «Мозаїка»

Стандартний варіант Працюючи в невеликих групах, кожен учень стає експертом із визначеної вчителем теми, частини задачі чи алгоритму та ін. Потім кожен член групи ділиться зі своїми друзями тим, про що довідався. Працюючи разом і використовуючи здобуту інформацію, група виконує невелике групове завдання

Експертний варіант За кожною невеликою групою закріплюється визначений аспект теми, програми, алгоритму та ін., які члени групи повинні вивчити й обговорити. Кожен член групи стає експертом із закріпленої за групою теми чи виду діяльності. Формуються нові групи, що включають по одному експерту з первісних груп. У нових групах учні діляться своїми знаннями з різних аспектів предмета, програми або алгоритму. Працюючи в колективі і використовуючи нову інформацію група повинна виконати завдання. Для формування нових груп можна попросити учнів розрахуватися на «першого», «другого», «третього» тощо. Всі «перші» входять в одну групу, всі «другі» — в другу та ін. (Щоб уникнути плутанини первісні групи можна формувати на основі не чисел, а літер) .

Робота в парах.

Під час організації роботи учнів у парах учителю необхідно:

- поставити учням запитання для обговорення або описати практичну ситуацію, яку можна розв'язати за допомогою комп'ютера. Після пояснення питання або фактів, наведених у ситуації (інколи доцільно запропонувати учням ознайомитись із довідковим матеріалом, який зберігається у розділі «Довідка» відповідної програми, або заздалегідь підготовлений та роздрукований учителем), запропонувати кілька хвилин (1—2 хв.) для обдумування можливих відповідей або самостійних розв'язків;

- об'єднати учнів у пари, визначити, хто з пари висловлюватиметься першим, попросити обговорити свої ідеї один з одним, спробувати реалізувати їх за комп'ютером, використовуючи різнепрограмне забезпечення. Бажано відразу визначити час на висловлення кожного в парі та спільне обговорення. Це допомагає звикнути до чіткої організації роботи в парах. Пари мають досягти згоди щодо відповіді або розв'язку;

- кожна пара обмінюється своїми ідеями й аргументами з усім класом, що допомагає провести дискусію.

Мозковий штурм.

Мозковий штурм — це ефективний і добре відомий інтерактивний метод колективного обговорення. Він спонукає учнів проявити уяву і творчість, відверто висловлювати думку, відшукувати кілька рішень конкретної проблеми.

Цей метод застосовується для того, щоб ініціювати дискусію учнів. Мозковий штурм можна проводити із усією групою, в парах, у невеликих групах і навіть індивідуально (при цьому ідеї записуються на аркуші паперу). Головне для проведення ефективного мозкового штурму — це дати учням певне завдання, як тільки списки ідей будуть готові. Можна попросити розташувати названі речі по категоріях, виправити неточності чи розвинути ідеї. Під час початкового мозкового штурму важливо, щоб записувалися (практично) всі пропозиції. Під час такої роботи не слід робити жодних виправлень і дозволяти коментувати ідеї, поки всі пропозиції не будуть записані. Доцільно записувати ідеї на аркуші ватману в міру того, як учні їх називають. Варіант традиційного мозкового штурму — коли записуються твердження чи питання. Потім доцільно розвісити аркуші паперу в різних місцях аудиторії. Кожній групі пропонується представити результати своєї роботи іншим учасникам. Після невеликої перерви кожна група повинна перейти до наступної «станції». Наприклад, одна група учнів працює зі словом «Формат». Вони записують усе, що асоціюється в них з цим словом. Переходячи від станції до станції, кожна група доповнює наявний список.

Для проведення мозкового штурму вчителю необхідно:

1. Запропонувати учням сісти так, щоб вони почувалися зручно і невимушено.
2. Визначити основні правила (див. далі).
3. Повідомити їм проблему, яку треба розв'язати.
4. Запропонувати учасникам висловити свої ідеї.

5. Записувати їх в міру надходження, при цьому не вносити в ідеї жодних коректив.
6. Спонукаати учасників до висування нових ідей, додаючи при цьому свої власні.
7. Намагатися уникати глузування, коментарів або висміювання будь-яких ідей.
8. Продовжувати доти, доки надходять нові ідеї.
9. Наостанок обговорити та оцінити запропоновані ідеї.

Доцільно ознайомити учнів з правилами проведення мозкового штурму:

- під час висування ідей не пропускайте жодної (якщо Ви оцінюватимете їх під час висловлювання, учасники зосередять більше уваги на захисті своїх ідей, ніж на спробах запропонувати нові й досконаліші);
- необхідно заохочувати всіх до висловлення якомога більшої кількості ідей. Варто заохочувати навіть фантастичні ідеї (якщо під час мозкового штурму не вдасться отримати низку ідей, це можна пояснити тим, що учасники піддають свої ідеї самоцензурі — двічі подумують, перш ніж висловитись);
- потрібно якомога більше ідей. Зрештою кількість породжує якість (у разі висування великої кількості ідей учасники зможуть надати простір своїй уяві);
- спонукайте всіх учасників розвивати та змінювати ідеї інших, оскільки зміна раніше висунутих ідей часто зумовлює висування нових, які перевершують попередні.

У класі можна повісити плакати:

- Говоріть усе, що спадає на думку.
- Не обговорюйте й не критикуйте висловлювання інших.
- Ідеї, запропоновані іншими, можна повторювати.
- Розширюйте запропоновані ідеї.

Вирішення проблем (під час розв'язування задачі на комп'ютері).

Більшість практичних суперечливих питань, що виникають у реальному комп'ютерному середовищі, можна розв'язувати застосовуючи метод вирішення проблем у кілька етапів:

Аналіз проблеми — що трапилось? Чому? Як її можна виправити? якої інформації мені бракує і де її можна отримати?

Пошук шляху вирішення проблеми — які існують способи її розв'язування? В чому полягають їх переваги й недоліки? Які шанси і загрози вони містять?

Вибір способу вирішення — який розв'язок є найкращим з точки зору одержання практичного й ефективного результату, а також інших критеріїв, наприклад, засобів, що використовуватимуться, або простоти? Які труднощі можуть з'явитися при його реалізації? Як повинні виглядати наступні кроки під час впровадження в життя?

Щоразу, коли учні ознайомлюються з новим матеріалом, їм необхідно вміти організовувати інформацію логічно. Наступні прийоми особливо ефективно допомагають учням розміщувати нову інформацію в контекст і готують їх для більш аналітичного і глибокого обговорення теми.

1. Напиши, передай наступному

Цей простий метод ефективний, коли необхідно підвести підсумки деякої теми, а також на початку тематичного заняття. Напишіть термін чи твердження у верхній частині блокнота. Учні по черзі пишуть пов'язане з цим терміном слово чи питання і передають блокнот наступному. Відповіді не повинні повторюватися, але їх можна виправляти. Якщо цей метод використовується для підведення підсумків теми, список відповідей можна передати доповідачу.

2. Знаю, хочу довідатися, довідався

У цьому варіанті мозкового штурму спочатку учні пояснюють, що вони знають, потім — що вони хочуть дізнатися, а наприкінці заняття — що вони дізналися. Цей метод дуже ефективний, коли учні повинні ознайомитися з великим обсягом матеріалу. У міру того, як учні просуваються з читанням матеріалу, можна поставити запитання, що вони хотіли б довідатися. При цьому даний метод являє собою гарну вправу для тих учнів, що читають швидко, і допомагає всім учням перевірити розуміння прочитаного.

3. Передбачування

Перш ніж приступити до читання матеріалів із складної теми, учні відповідають на ряд висловлювань з цієї теми. Висловлення сформульовані таким чином, що учні відповідають «так/ні», «згоден/не згоден», «правильно/неправильно», «ймовірно/малоймовірно» та ін. Ефективне передбачування допомагає учням прогнозувати результати свого навчання й організувати нову інформацію в логічні схеми.

2.2. Сутність та задачі методу проектів на уроках інформатики та інформаційних технологій

Метод проектів — це система навчання, гнучка модель організації навчального процесу, орієнтована на творчу самореалізацію особистості, розвиток її можливостей у процесі створення нового продукту під контролем учителя.

Основна мета вчителя є формування в учнів теоретичної бази знань з основ інформатики, умінь і навичок ефективного використання сучасних комп'ютерно-інформаційних технологій у своїй діяльності, що має забезпечити формування у випускників профтех закладу основ *інформаційної культури* та *інформатичних компетентностей*. Завдяки використанню методу проектів цієї мети можна добитися на більш високому рівні.

На початку навчального року, аналізую можливості навчального матеріалу з інформатики щодо використання проектної технології, створюю банк можливих типів проектів під час вивчення певних тем (Додаток 2)

Я використовую різні типи проектів:

- творчі;
- соціальні;
- дослідницькі;
- рольові;

Над проектом учні працюють протягом одного уроку (міні проекти), або протягом вивчення певної теми. Робота над проектом складається із декількох етапів:

- Підготовчий;
- Дослідницький;
- Реалізація проекту;
- Захист проекту.

Проектна діяльність — це особливий вид інтелектуальної діяльності, характерними рисами якої є самостійний пошук необхідної інформації, її творче перетворення в матеріалізований продукт (виріб, сценарій, плакат, реферат, стендову доповідь, мультимедійну презентацію тощо).

Проект — це особливий вид пізнавальної діяльності та її результат, що характеризуються **такими ознаками**:

- — наявність соціально значущого завдання;
- — планування дій щодо розв'язання проблеми;
- — пошук інформації, яка потім буде оброблена й осмислена;
- — створення продукту, що являє собою результати цієї діяльності;
- — презентація продукту.

Етапи проектування.

Робота над проектом здійснюється поетапно. Однак не можна розглядати проектну діяльність як чіткий алгоритм, оскільки це процес творчого мислення й прийняття рішень. Можна лише виділити основні етапи проекту, що представлені в таблиці. 1.

Таблиця 1. Етапи проекту

Назва етапу	Зміст робіт
Обґрунтування проекту	Формулювання мети й завдання проекту, обґрунтування його соціальної значущості, визначення теми проекту; організація робочих груп, розподіл завдань між учасниками проекту
Пошуковий	Дослідження проблеми й збір інформації (визначення кола джерел та пошук необхідних відомостей; аналіз можливих варіантів вирішення проблеми); вибір оптимального варіанта виконання проектного завдання (генерування ідеї); розроблення плану роботи над проектним завданням; добір матеріалів та інструментів; вибір форми презентації результатів проекту
Технологічний	Здійснення діяльності кожного учасника проекту згідно з планом роботи над проектним завданням (реалізація проекту); підготовка презентації результатів проекту
Заключний	Проведення презентації (захист проекту); оцінка результатів виконання проекту, колективних і особистих досягнень учасників проекту

Зупинимося на основних вимогах до використання методу проектів:

1. Наявність значимої в творчому плані проблеми, що вимагає інтегрованого знання, дослідницького пошуку для її вирішення.
2. Практична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів.
3. Самостійна діяльність учнів.
4. Структуризація змістовної частини проекту.

Використання дослідницьких методів, що передбачають певну послідовність дій

- визначення проблеми і завдань, які впливають з неї ;
- висунення гіпотез їх рішення;
- обговорення методів дослідження;
- обговорення способів оформлення кінцевих результатів;
- збір, систематизація і аналіз отриманих даних;
- підведення підсумків, оформлення результатів, їх презентація;
- виводи, висунення нових проблем дослідження.

Проте, при вченні інформатики виникає цілий ряд проблем:

- недостатність і нерівномірність загальної підготовки учнів;
- низький рівень мотивації вчення (не лише в області інформатики, але і у всіх інших дисциплінах);
- динамічність розвитку вмісту курсу інформатики.

Вчителеві необхідно вибрати один або декілька методів і форм вчення, що дозволяють максимально вирішити ці проблеми. І ось тут, як я відзначала раніше, на допомогу може прийти використання методу проектів. Проектна діяльність учень не може вийти за межі знань, що є у нього, і перед початком роботи він повинен ці знання отримати.

Проектний метод активізує пізнавальні здібності, розкриває творчі можливості, враховує інтереси учня. Але кожен урок не може бути вільним, враховувати лише інтереси що вчиться, оскільки це позбавляє процес вчення систематичності і знижує рівень вчення. «Умістити» метод проектів в класно-урочну систему є важким завданням для викладача. Я пішла по шляху розумного поєднання традиційної і особово-орієнтованої систем вчення шляхом включення елементів проектної діяльності в звичайний урок. Ця форма роботи забезпечує облік індивідуальних особливостей що вчаться, відкриває великі можливості для виникнення групової, пізнавальної діяльності. При цьому в значній мірі зростає індивідуальна допомога кожному учневі, що потребує її, як з боку вчителя, так і своїх товаришів.

Звідки беру необхідний для цього час? Джерел два — це інтенсифікація учбового процесу і проведення у формі проектів повторення або узагальнення пройденного матеріалу. Проекти при цьому можуть бути невеликі (на один урок) і триваліші, часто розраховані на розширення освітньої діяльності у вигляді самоосвіти в рамках самостійної роботи будинку або в ліцеї.

У мене склалася наступна система. Спочатку даю базові теоретичні знання, які націлені на загальне розуміння. Потім ми переходимо до практичних занять, вміст яких відповідає підсумковій системі знань і умінь що вчать по базовому курсу інформатика. Після цього переходиться до виконання проектів, направлених на застосування отриманих знань в нетрадиційних ситуаціях, що мають практичне значення.

Орієнтуючись на глобальні цілі системи освіти і зважаючи на специфіку предметів «Інформатика» та «Інформаційні технології», визначаю мету: підготувати випускників, що володіють сучасними технологіями і здатних адаптуватися до швидкої зміни світу. Виходячи з цієї мети, ставлю перед собою завдання:

- Допомогти учням освоїти такі прийоми, які дозволять розширювати отримані знання самостійно, тобто навчити оперативно здійснювати пошук інформації, виробляти її структурування, знаходити оптимальний алгоритм обробки;
- Сприяти розвитку творчого потенціалу учнів;
- Створити умови для формування в учнів адекватної самооцінки;
- Сприяти формуванню комунікабельності, вміння працювати в команді.

Поставлені завдання реалізую на всіх рівнях освітнього процесу, вибудовуючи свою діяльність в рамках освітніх програм, в яких визначені цілі, завдання, вміст вчення, програмне, методичне і технічне забезпечення, принципи використання програм і критерії оцінки їх ефективності. Реалізація цих програм неможлива без використання ефективних педагогічних технологій. Для мене такими технологіями стали проектна технологія, технологія різнорівневого навчання, і технологія колективних способів навчання.

Висновки

В результаті узагальнення досвіду з проблеми використання проектної технології в системі учбових занять інформаційного циклу роблю наступні висновки:

1. Необхідність вживання проектної методики в сучасній професійно-технічній освіті обумовлено очевидними тенденціями в освітній системі

до повноціннішого розвитку особи, що вчиться, її підготовки до реальної діяльності в умовах ринку праці.

2. Проектна методика знаходить усе більш широке вживання при навчанні учнів інформатиці та інформаційним технологіям, що обумовлене її характерними особливостями, описаними вище.
3. Вживання проектної методики дає результати на всіх етапах навчання, оскільки суть проектної методики відповідає основним психологічним вимогам особи на будь-якому етапі її розвитку.

Перш за все, це обумовлено:

- проблемним характером проектної діяльності, в її основі лежить практично або теоретично значима проблема, пов'язана з реальним життям;
- неконфліктним характером проектної діяльності: проектна методика передбачає усунення прямої залежності вивченого від викладача шляхом перебудови стосунків в процесі активно-пізнавальної розумової діяльності.

Власні спостереження показали, що в цілому проектна методика є ефективною інноваційною технологією, яка значно підвищує рівень комп'ютерної грамотності, внутрішню мотивацію учнів, рівень самостійності, їх толерантність, а також загальний інтелектуальний розвиток. Проте, використання проектної методики все ще поступається вживанню традиційного підходу в процесі навчання.

Список літератури

1. Анджейчак А. Психолого-педагогічні умови формування творчої особистості дитини в освітньо-виховних закладах // Обдарована дитина. - 2000. - №5. - С.8-13.
2. Балл Г.О. Про визначальні характеристики здібностей і принципи їх врахування у навчально-виховній роботі // Психологія. - К.: Дніпро, 1992. - Вип.32.

3. Барко В., Панок В., Лазаревський С. Психолого-педагогічна діагностика творчого потенціалу особистості учня в навально-виховному процесі: Методичні рекомендації. - Тернопіль, 2000. - 85 с.
4. Барко В., Тютюнников А. Як визначити творчі здібності дитини? - К., 1999. - С.79.
5. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/ Под ред. Полат Е.С. М.: 2010
6. Проектна діяльність у школі / Упоряд. М. Голубенко. – К.: Шк. світ, 2007. – 128с. – (Б-ка «Шк..світу»).
7. Ірина Буравська. Проектні технології в школі. Застосування методу проектів.//Директор школи. – грудень 2006, № 48 (432). – с. 3 – 4
8. Ещенко Х.Б. Компетентісно-орієнтований підхід на уроках інформатики.- Х.Видавнича група «Основа»\\ Інформатика в школі.- лютий 2012, № 2(38) –с.2-4.

Використання компетентісно зорієнтованого підходу на уроках інформатики

Тема: Принципи стильового оформлення презентацій. Основні принципи дизайну слайдів.

Мета: ознайомити учнів із презентаціями, створеними раніше іншими учнями навчити учнів добирати стильове оформлення презентації та дизайн слайдів;

розвивати логічне мислення, естетичний смак та вміння виконувати дизайн презентації;

виховувати естетичний смак, інтерес до вивчення предмету.

Обладнання: комп'ютери, учнівські презентації, куб для проведення інтерактивної гри, картки – завдання

Хід уроку

I Організаційний етап

- 1. Повторення правил техніки безпеки під час роботи за комп'ютером.*
- 2. Підготовка комп'ютера для роботи в кабінеті.*

II. Актуалізація опорних знань

Гра «Аукціон»

На дошку вивішуються картки (лоти), на які всі учні повинні знайти відповідь. Із учнів класу можна вибрати експертну групу, члени якої визначають поміж собою ведучого. Ведучий призначає того, хто розпочинає «продаж». Обраний учень називає номер картки, яку він хоче «продати». Усі знаходять її на дошці. Ведучий зачитує запитання, пропонуючи його «купити» (відповісти на нього). За відповіді нараховуються бали. Відповідь можна доповнити або уточнити.

Якщо учні не можуть дати відповідь на питання, то така картка поміщається до кошика. В кінці обговорення вчитель дає відповіді на лоти, які опинилися у кошику. Для полегшення обліку учасників гри, учні які дали правильні відповіді, можна ввести «валюту». За повну та правильну відповідь видається картка зеленого кольору; за правильну, але не повну – картка

жовтого кольору; за доповнення – картку червоного кольору.

Наприкінці аукціону підраховуються одержані гроші, визначається лідер.

Варіанти питань:

- 1) Щоб запустити програму Power Point необхідно...
- 2) Щоб на панелі слайдів з'явилося контексне меню, слід ...
- 3) Панель «Область задач» має такі сторінки...
- 4) Щоб зберегти файл Power Point, треба ...
- 5) Щоб відкрити існуючий файл Power Point потрібно...
- 6) Щоб вставити об'єкт WordArt потрібно...
- 7) Щоб вставити малюнок із файлу на слайд ...
- 8) Для того, щоб в автофігуру вставити текст потрібно...
- 9) Автофігуру можна вставити таким чином...
- 10) Для згрупування автофігур потрібно...

Учитель підбиває підсумки інтерактивної гри, робить висновки про те, що для успішного виконання презентації необхідним є підбір матеріалу, розробка плану презентації та використання малюнків та діаграм для наочності сказаного.

III. Оголошення теми та мети уроку

Учитель. Сьогодні ми продовжуємо вивчати тему «Комп'ютерні презентації». На її вивчення відведено 8 годин (роздається план вивчення теми). Сьогодні у нас вже п'ятий урок, тема якого **«Принципи стильового оформлення презентацій. Основні принципи дизайну слайдів»**

Для оцінювання навчальних досягнень з теми ми користуватимемося критеріями оцінювання навчальних досягнень з теми та критеріями оцінювання презентації (роздати учням критерії).

Ви маєте знати :

- **Правила вибору стильового оформлення слайдів;**
- **Принцип дизайну слайдів;**
- **Способи показу слайдових презентацій.**

Ви маєте уміти:

- **Створювати презентацію за допомогою майстра, з шаблону, на базі іншої презентації,**
- **Розробляти структуру презентації;**
- **Добирати стильове оформлення презентації та дизайн слайдів;**

- *Зберігати презентацію в різних форматах і відтворювати її у середовищі програми розробки презентацій так і за допомогою інших засобів.*

Звертаю увагу, що тематичну атестацію проведемо у вигляді захисту самостійно створених презентацій. Зверніть увагу на критерії оцінювання.

IV. Мотивація навчальної діяльності

Демонстрація презентацій учні інших груп.

Вчитель. Яке враження на вас справили презентації? Чи привабив вас їх дизайн? Чи хотіли б ви дізнатися правила оформлення презентацій і створювати свої навчальні проекти?

Інтерактивна гра «Метод прес»

Свої відповіді сформулюйте за таким алгоритмом:

Я вважаю що...

Тому що...

Наприклад...

Отже, ...

V. Вивчення та осмислення нового матеріалу

Теоретичні відомості

Дослідження свідчать, що ефективність слухового сприйняття інформації становить 15%, зорового – 25%, а їх одночасне залучення підвищує ефективність сприйняття до 65%. У культурах різних народів емоційне й прикладне сприйняття кольору є дуже різним і пов'язане з тривалою історичною традицією. Звідси й розходження у сприйнятті, наприклад, білого і чорного кольорів. У процесі створення презентації потрібно проявити себе як сценарист, режисер, художник і вимогливий глядач. Ми з вами на прикладі бачили різноманітне оформлення презентацій. Кожен із них відрізняється не лише тематикою, рівнем подання матеріалів, насиченістю або відсутністю графіків, а насамперед оформленням. Серед маси вирізняються групи дуже гармонійних і дуже «диких» у кольоровому виконанні презентацій. Але за наявності відповідних інструментів та застосування певних законів будь-яка людина може навчитися добирати гармонійні колірні схеми.

Повідомлення учня1

Термін «дизайн» у повсякденному житті трапляється доволі часто.

Переглядаючи телепередачу про ремонт квартири, ви чуєте про цікавий дизайн вітальні або кабінету. У репортажі з чергового автошоу репортер захоплено розповідає про інноваційний дизайн нового автомобіля. Афі-ша виставки одягу сповіщає про незвичний підхід до дизайну жіночих суконь відомого кутюр'є.

Як ви вже знаєте з курсу образотворчого мистецтва, **дизайн** (англ. *design* – задум, план, проект, ескіз, композиція) – це процес художньо-технічного проектування виробів або їхніх комплексів. Дизайном називають також і результат цього проектування. Людину, що займається дизайном, називають **дизайнером**. Наприклад, на рисунку 1 подано дизайнерські розробки відомої російської студії Артемія Лебедева – чашка з ручкою у вигляді символу @ та флеш-накопичувач у вигляді значка папки.

Незважаючи на те, що дизайн – це творчий процес і, як більшість інших творчих процесів, сильно залежить від індивідуальності автора, його таланту, усе ж таки він базується на ряді принципів, дотримання яких дає змогу створювати якісні продукти. Для успішної реалізації завдань дизайну необхідно дотримуватися законів **композиції, колористики та ергономіки**:

□ **композиція** (лат. *compositio* – складання, зв'язування) – наука про узгодження складових об'єкта для надання йому зовнішньої привабливості та функціональності, а також і результат такого узгодження;

□ **колористика** – наука про колір, його властивості, особливості сприйняття кольорів людьми різних вікових і соціальних категорій тощо;

□ **ергономіка** (грец. *Έργον* – робота, *νόμος* – закон) – наука про ефективність використання людиною пристроїв, засобів, інструментів на основі врахування особливостей побудови та функціонування людського організму.

Їх вимоги визначають **основні принципи дизайну** будь-яких об'єктів, у тому числі презентацій і їхніх складових – слайдів.

Учитель.

Композиція презентації

Під час розробки композиції презентації слід визначити цілі її створення та призначення. Залежно від цього планується приблизна кількість слайдів і об'єктів, які будуть на них розміщені (**зміст презентації**). Визначається структура презентації, використання в презентації слайдів різних типів, а також система навігації – переходи від одного слайда до іншого, наявність гіперпосилань та інших елементів керування. Потім переходять до розробки композиції (структури) кожного зі слайдів.

При цьому потрібно враховувати такі властивості композиції:

□ **Цілісність** – властивість, яка створює у глядача відчуття єдиного цілого. Усі елементи презентації повинні бути чимось зв'язані – єдиним стилем оформлення, єдиним підходом до реалізації анімації, стандартним для даної презентації розміщенням елементів, що повторюються, тощо.

□ **Виразність** – властивість, що визначає, наскільки точно подається основна ідея презентації чи окремого слайда. Її високий рівень досягається вмiлим використанням контрастних кольорiв, змiною форми об'єкта, розміщенням у центрі слайда найбільш важливих об'єктiв або вставленням їх у просту геометричну фігуру – круг, овал, квадрат, трикутник.

□ **Динамічність** – властивість, яка вказує на швидкість змiни станiв об'єкта. Для забезпечення високої динамічності використовують змiну пропорцій окремих об'єктiв. Спрямована або видовжена вліво чи вправо форма об'єкта відображає динамічність.

□ **Симетрія і асиметрія** – властивості композиції, що вказують на взаємне розміщення об'єктiв. Симетричне розміщення об'єктiв підкреслює статичність, надійність і гармонійність композиції, а асиметрія – здатність до швидкого розвитку та готовність до змiн, мобільність композиції.

Слід зважати на те, що наявність полiв у слайда надає відчуття простору, а їх відсутність – зменшує комфортність, створює почуття замкнутості.

Колористика

Фізіологи та психологи вже давно займаються вивченням дії світла і кольору на фізичний та емоційний стан людини. Для створення ефективноi та гармонійної презентації слід правильно вибрати її **основний колір**. Основний колір для презентації – це колір тла більшості слайдiв, який і буде створювати загальний настрiй глядача. Під час вибору основного кольору слід зважати на так звану психологічну характеристику кольорiв. Вона виражає вплив кольорiв на психічний стан людини. Цей вплив може відрізнитися залежно від віку, соціального статусу та настрою людини. Однак у більшості випадків кольори мають таку психологічну характеристику:

Вимоги до врахування особливостей сприйняття кольорiв і форм (демонстрація презентації вчителя до уроку)

- Стимулюючі (теплі) кольори сприяють збудженню й діють як подразники (за спаданням інтенсивності впливу: червоний, оранжевий, жовтий)
- Деінтегруючі (холодні) кольори заспокоюють, спричиняють сонливий стан (у тому самому порядку: фіолетовий, синій, блакитний, сирьозелений, зелений).
- Нейтральні кольори: світло-рожевий, жовто-зелений, коричневий.
- Поєднання двох кольорiв – кольору знака й кольору фону – суттєво впливає на зоровий комфорт, причому деякі пари кольорiв не тільки стомлюють зір, а й можуть спричинити стрес (наприклад: зелені символи на червоному фоні).
- Найкраще поєднання кольорiв шрифту й фону: білий на темно-синьому, чорний на білому, жовтий на синьому.
- Кольорова схема має бути одноковою для всіх слайдiв.
- Будь-який малюнок фону підвищує стомлюваність очей і знижує ефективність сприйняття інформації.
- Чіткі, яскраві малюнки, які швидко змінюються, миготять, легко «вхоплює» підсвідомість, і вони краще запам'ятовуються.

- Будь-який другорядний об'єкт, що рухається (анімований), знижує якість сприйняття, відвертає увагу, порушує її динаміку.

Як правило, в кольоровій гамі презентації використовується **2–3 кольори**. Можуть також використовуватися 2–3 кольори, що є відтінками основного і додаткових кольорів.

Складовою кольорової гамі презентації і кожного зі слайдів є **колір символів тексту**. У правильному доборі кольорів символів тексту може допомогти таблиця, що відображає рівень розпізнавання (читабельності) тексту на певному тлі (табл.).

Звичайно, слід зважати на те, що кольори можуть різними людьми сприйматися по-різному. Разом з тим існує закономірність – **чим контрастніший текст від тла, тим краще він читається**.

Стильове оформлення презентацій

Користувач під час створення нової презентації на основі шаблону або існуючої презентації вибирає і певний стиль її оформлення. Як вам уже відомо, під стилем ми розуміємо сукупність значень властивостей різних об'єктів. Відповідно **стиль оформлення слайда** задає формат символів (шрифт, розмір символів, накреслення, ефекти, колір тощо); формат тла (колір, наявність, розміщення та вид графічних об'єктів); додаткові кольори; формат графічних та інших об'єктів.

У будь-який момент роботи над презентацією користувач може змінити стиль її оформлення. Для цього використовуються так звані **теми презентації**. Професійні дизайнери – розробники тем враховували основні принципи дизайну слайдів, і тому користувачу-початківцю **PowerPoint 2007** з метою уникнення помилок краще використовувати вже існуючі теми.

Додаткові вимоги до змісту презентації (за Д.Льюїсом)

- Кожен слайд має відображати одну думку.
- Текст має складатися з коротких слів та простих речень.
- Рядок має містити 6-8 слів.
- Всього на слайді має бути 6-8 рядків.
- Загальна кількість слів не повинна перевищувати 50.
- Дієслова мають бути в одній часовій формі.
- Заголовки мають привертати увагу аудиторії та узагальнювати основні положення слайда.
- У заголовках мають бути і великі, і малі літери.
- Слайди мають бути не надто яскравими – зайві прикраси лише створюють бар'єр на шляху ефективної передачі інформації.
- Кількість блоків інформації під час відображення статистичних даних на одному слайді має бути не більше ніж чотири.
- Підписи до ілюстрації розміщуються під нею, а не над нею.
- Усі слайди презентації мають бути витримані в одному стилі.

Релаксація.

1. Заплющити очі на 5-10 секунд, розслабивши м'язи очей, і розплющити їх на такий же час. Повторити вправу 4-5 разів.
2. Зробити кілька колових рухів (4-5) очима в один бік, а потім в другий. Темп середній. Перенести погляд прямо перед собою на 5-7 секунд. Повторити вправу 3-4 рази.

VI. Закріплення нового матеріалу та формування навичок

Учні отримують завдання зробити презентацію у вигляді реклами, повідомлень, демонстрування колекцій, салонів краси тощо використовуючи щойно показану інформацію.

Хід виконання роботи

- 1) *Вімкнути комп'ютер.*
- 2) *Відкрити програму створення презентацій Power Point.*
- 3) *Відкрити створену на минулому уроці презентацію салон краси «Ефедра».*
- 4) *Завершити створення слайдів.*
- 5) *Оформити слайди згідно принципам стильового оформлення презентацій та основним принципам дизайну слайдів.*
- 6) *Зберегти файл.*
- 7) *Показати результат вчителю.*
- 8) *Закрити всі вікна.*
- 9) *Вимкнути комп'ютер.*

VII. Рефлексія. Підведення підсумків уроку

Рефлексія — вправа для організації обговорень з метою одержання зворотного зв'язку від учнів.

«Кольорова стрічка».

Учням роздаються кольорові стрічки і кольорові букви. Завдання: підібрати згідно принципам стильового оформлення презентацій та основним принципам дизайну слайдів колір знака й колір фону.

Домашнє завдання.

Вивчити конспект, вибрати тему та розробити план презентації з фізики.

**ОРІЄНТОВНІ ТЕМИ ПРОЕКТІВ ДЛЯ УЧНІВ 1-3 КУРСІВ
З ІНФОРМАТИКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Проект «Новини комп'ютерного світу».

рекомендується для 1-х курсів, які тільки починають вивчення тем програми.

Тип проекту: інформаційний, загальний.

Запланований результат: створення учнем зошита (альбому) з підбіркою повідомлень, ілюстрацій, замітками з періодичної преси.

Цілі: закріпити навички учнів управління інформаційними процесами, а саме, обміном, зберіганням і обробкою інформації. Формування навичку самостійного виконання завдання, а також потреби до розширення свого кругозору. Окрім цього йде паралельна підготовка до вивчення теми «Архітектура комп'ютера».

Учбово-педагогічне завдання: використовуючи матеріали періодичного друку зібрати і оформити зошит (альбом). Проаналізувати представлений матеріал і забезпечити його власними коментарями типа «це 34-швидкісний CD-ROM, який я хотів би купити для ігор» і так далі. Представити свою роботу, обґрунтувавши критерії відбору матеріалу.

Наочно-змістовна область: інформатика

Тривалість: місяць.

Висновок:

В ході виконання проекту учні залучаються до процесу систематизації інформації, що отримується із зовнішніх джерел. У них формується потреба до самоосвіти, актуалізується творчий початок і індивідуальність кожного.

Проект «Вибери ПК», рекомендується для 1,2-х курсів.

Тип проекту: ролево-ігровий, міні проект.

Планований результат: усвідомлений вибір учнями моделі комп'ютера, згідно з наявними початковими умовами.

Цілі: перевірити якість знань що вчать по темі «Пристрої ПК», показати учням практичне вживання матеріалу, вивченого ними на уроках інформатики, навчити культурі поведінки в ситуації продавець-покупець.

Учбово-педагогічне завдання: використовуючи рекламні оголошення з газет, прайс-листи комп'ютерних фірм, визначити, виходячи зі своїх інтересів, найбільш відповідну конфігурацію ПК. Обґрунтувати свій вибір.

Наочно-змістовна область: інформатика

Тривалість: три уроки.

Даний проект є підсумковим уроком по темі «Пристрої ПК». Учні заздалегідь розділені на дві групи. Учасники одними є представниками комп'ютерних фірм. Вони приносять на урок заготовлені рекламні оголошення, прайс-листи комп'ютерних фірм, рекламні буклети. Інша група учнів є покупцями. Кожен учасник цієї групи хоче купити ПК з певною метою і на суму, що «є» у нього. З дзвінком продавці займають своє місце за робочими столами, а покупці прагнуть зробити оптимальний вибір, виходячи з певних обмежень. Коли вибір зроблений, між двома сторонами підписується договір про «продаж» комп'ютера. Після укладення таких договорів всіма покупцями переходиться до обговорення розіграних ситуацій. Першими представляють свої результати покупці. Кожен з них оголошує з якою метою він прийшов купувати комп'ютер, яку суму він мав в своєму розпорядженні і яку комплектацію він вибрав. Характеристики вибраного комп'ютера записані в договорі і вибір кожною комплектує має бути обґрунтований, від цього залежить оцінка учня. Потім виступають учні з групи продавців. Вони представляють свої набори комплектуючих для зроблених замовлень, обґрунтовувавши їх вибір. Підводячи підсумки проекту, я завжди звертаю увагу учнів на їх культуру поведінки в модельованих ситуаціях купівлі-продажу, вказуючи на необхідність ввічливого відношення один до одного.

Проект «Кросворд - перевір свої знання»

У пропонованому проекті кросворд служить для перевірки знань не лише того, хто його розгадує, але також і для того, хто його створює.

Тип проекту: практико - орієнтований .

Планований результат: Створення і оформлення тематичного кросворду в текстовому процесорі Word.

Цілі: вчитися треба, використовуючи навички роботи з шрифтами і таблицями, самостійно освоїти технологію створення кросвордів.

Наочно-змістовна область: інформатика і будь-який освітній предмет

Тривалість: два уроки

Хід проекту:

- визначення теми питань для кросворду;*
- відбір матеріалу, його аналіз і складання питань з відповідями;*
- створення макету кросворду на папері;*
- створення кросворду на ПК, при оформленні кросворду можна використовувати вставку малюнків, символів, автофігур.*
- Запис питань і відповідей до кросворду;*
- Представлення результатів роботи вчителю.*

В ході виконання проекту моя роль полягає в організації самостійної пізнавальної, творчо-практичної діяльності учнів. Вони можуть звернутися за допомогою і до своїх товаришів. Причому той, що допомагає отримує при цьому не меншу допомогу, чим що звернувся до нього, оскільки його знання закріплюються саме при поясненні своєму одногрупникові.

Проект «Я- журналіст»,

рекомендується для 3-х курсів, для узагальнення і поглиблення прийомів роботи в текстовому редакторі на уроках інформаційних технологій. Міні проект такого типу розглядався в розділі базового курсу. Але тут завдання ускладнюється: створюваний документ повинен мати гіперструктуру, матеріал має бути ретельно вивчений, зроблені висновки. Виконання даної проектної роботи дозволяє учням набути таких умінь як:

- використання основних опцій меню для створення і збереження файлів;
- форматування тексту до і після його набору;
- виділення заголовків з використанням різних шрифтів;
- вставка в текст малюнків, файлів тощо.;
- використання спеціальних програм для підготовки ілюстрацій.

Робота за проектом розбивається розрахована на 10 уроків.

На початковому етапі здійснюється попередня підготовка. Робота починається з перегляду декількох газет і визначення загальних особливостей такого друкарського видання, як газета. Потім будується макет майбутньої газети.

На другому етапі учні готують екранну сторінку до створення на ній тексту.

На третьому етапі учні за допомогою відповідних команд задають розміри майбутніх статей, фотографій, малюнків і ін.

Додому учні отримують завдання: написати тексти статей, які будуть розміщені в газеті, враховуючи при цьому розміри, відведені під кожну статтю.

Четвертий етап присвячений оформленню заголовків. Його мета – самостійно познайомитися з різними видами шрифтів, правильно розташувати текст на аркуші.

П'ятий етап - набір статей. На цьому етапі учні закріплюють уміння редагувати документ, вчать переносити текст з одного файлу в інший.

Мета шостого етапу - підготовка ілюстрацій, у тому числі, знайомство учнів з роботою сканера.

На сьомому етапі (збірка смуги) метою є використання сервісних можливостей даного редактора (перевірка орфографії, перенесення слів, форматування тексту, заміна символів і т. д.), закріплення уміння переміщати малюнок і змінювати його

здійснювати підгонку тексту, оскільки частенько набраний текст статті трохи менше або більше відведеного для неї місця.

І останній етап - збірка газети, метою якого є закріплення уміння виробляти виправлення тексту за допомогою різних сервісних опцій.

Ліна Костенко



Ліна Костенко 1948 р

українська письменниця-шістдесятниця, поетеса

Народилась 19 березня 1930, Ржишів, Київська обл. У родині вчителів. У 1936 році родина перебралась із Ржищева до Києва, де майбутня поетеса закінчила середню школу. Після закінчення середньої школи навчалася в Київському педагогічному інституті, а згодом — у Московському літературному інституті імені О. М. Горького, який закінчила в 1956 році.



Ліна Костенко 2006р

Досвід показує, що учні, які виконали таку проектну роботу, можуть самостійно виконати практично будь-яку роботу в текстовому редакторі. Знаючи принципи роботи редактора, вони здатні самостійно або, отримавши невелику допомогу від викладача-консультанта, впоратися з поставленими завданнями.

Іван Франко Біографія та творчість



Іван Франко народився в селищі Нагуєвичі Дрогобицького повіту в Східній Галичині, поблизу м. Борислав, в родині селянина-коваля. Франко завжди говорив про себе як про «сина селянина, мужика».

Його батько, коваль, заробляв не тільки на власну сім'ю, але й на всю рідню, він дуже хотів дати синові хорошу освіту. Мати Івана Франка — Марія Кульчицька походила із зuboжілого польського роду. Це був не зовсім бідний селянський рід.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андреев В.І. Діалектика виховання і самовиховання творчої особистості: Основи педагогіки творчості. – Казань, 1988. – 237 с.
2. Апатова Н.В. Інформаційні технології в шкільній освіті. – М., 2002. – 180 с.
3. Барташнікова І.А., Барташніков А.А. Вчитися граючись. – Харків, 1997. – 284 с.
4. Богоявленська Д.Б. Психологія творчих здібностей. – М., 2002. – 260 с.
5. Бочкін А.І., Гордєєва З.Ю. Інформатика: від ремесла – до технологій і творчості // Інформатика і освіта, 2004. – №1. – С. 12 – 14.
6. Виготський, Л.С. Уява і творчість в дитячому віці.– М.: Наука, 1967.– 93 с.
7. Гузєєв, В.В. Метод проектів як окремий випадок інтегрованої технології навчання М.: Знання, 1995.– 86 с.
8. Давидова Є.В. Розвиток дослідницької творчості учнів 10 – 11 класів // Інформатика і освіта, 2003 – №7. – С. 9 – 13.
9. Дубов В.М. Розвиток творчих здібностей старшокласників на уроках інформатики // Профільна школа, 2006. – №6. – С. 15 – 18.
10. Ємельянова Л.М. Творче єство людини. – К., – 2002. – 28 с.
11. Залогова Л.А. Практикум по комп'ютерній графіці. – М.: Лабораторія Базових Знань, 2001 – 287 с.
12. Зелінська Т.Я. Прикладна спрямованість шкільного курсу інформатики і шляхи її реалізації // Педагогічна інформатика, 1999. – № 2. – С. 3 – 10.
13. Лапчик А.М. Методика викладання інформатики. – М., 2001– 724 с.
14. Лернер І.Я. Проблемне навчання - М., 1974 - 364 с
15. Молочков В.П. Наочність як принцип навчання // Інформатика і освіта, 2004. – № 3. – С. 15–16.
16. Пакліна Є.П. Вправи при навчанні інформатиці. Від педагогічної теорії до реального уроку. // Газета Інформатика – 2002 – №44. – С. 42 – 43.
17. Пахомова Н.Ю. “Педагогічні знахідки. Дев'ять граней досвіду вчителя інформатики”, К., – 1994 – 496 с.
18. Педагогічний енциклопедичний словник гол. ред. Б.М. Бім-Бад; М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова М.: Велика рос. енцикл., 2002.– 528 с.
19. Підкасистий, П.И. Мистецтво викладання – М., 1998.– 202 с.
20. Полат Є.С., Бухаркіна М.Ю., Моїсєєва М.В., Петров А.Є. Нові педагогічні і інформаційні технології в системі освіти: Освіта. – М., 2001. – 156 с.
21. Пономарьов, Я.А. Психологія творчості.– М.: Наука, 1990.–150 с.
22. Роберт І.В. Сучасні інформаційні технології в освіті: дидактичні проблеми, перспективи використання. – М., 1994. – 167 с.
23. Рубінштейн, С.Л. Основи загальної психології - Пітер, 2006.– 713 с.