

# ПРОЕКТНЫЙ МЕТОД

Автор:

Коротенко Александр Александрович,  
учитель информатики и ИКТ  
МБОУ лицея № 4 гор.Краснодара



В современном образовании меняются требования к выпускникам образовательных учреждений.

Индивидуальный подход к каждому ученику ставится во главу угла. В рамках **федеральных государственных образовательных стандартов** второго поколения учитель должен не просто дать ребенку знания, а научить учиться, сформировать личность и гражданина.

Среди многообразия новых педагогических технологий, содержащих личностно-ориентированный подход, **проектный метод** позволяет успешно решать задачи, поставленные перед учителем.



**Проект** – это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта.

**Проектный метод** – это метод, идущий от потребностей и интересов учащихся, стимулирующий их самостоятельность; с его помощью реализуется принцип сотрудничества ребенка и взрослого, позволяющий сочетать коллективное и индивидуальное в образовательном процессе.



*Проект ценен тем, что в ходе его выполнения, школьники учатся самостоятельно приобретать знания, получать опыт познавательной и учебной деятельности.*



**Главная цель проектной деятельности** – разрешение проблемной ситуации, в которую вовлекаются учащиеся. Работая над проектом, учащиеся имеют максимальную возможность для самореализации. Проблемная ситуация создаётся с таким расчётом, что при её решении необходимо применение различных способностей учащихся: аналитических, художественных, музыкальных, артистических, коммуникативных, которые при традиционном процессе обучения остаются невостребованными.

**Обязательная задача педагога** при работе над проектом – дать возможность каждому участнику ощутить собственную значимость и необходимость в выполнении общего дела.



# Основные этапы разработки учебного проекта

1. Разработка проектного задания.
2. Разработка проекта.
3. Оформление результатов.
4. Презентация результатов.
5. Рефлексия.



# Пример: проект по теме «Создание личного веб-сайта»

**Цели:** - презентация проектов, направленных на развитие познавательного интереса учащихся к информатике, демонстрирующие навыки создания веб-сайтов;  
- профессиональная ориентация учащихся в области компьютерного дизайна и веб-программирования;  
- формирование учебно-познавательных и информационных компетенций;  
- повышение самооценки учащихся.

**Задание:** создать многостраничный веб-документ, рассказывающий о своем увлечении.

Документ должен включать не менее **трех страниц**, содержащих:

**текст,**

**фотографии,**

**таблицы,**

**списки,**

**гиперссылки,**

**навигационные карты и фреймы** по своему усмотрению.

Работа выполняется дома и на урок учащиеся приносят файлы проекта.

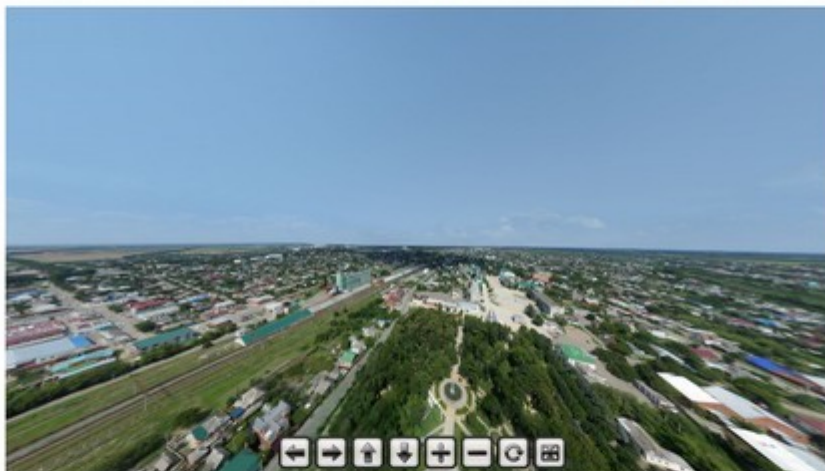


# <http://csscolor.ru/project/>

## Проект, который я сдал на информатику

Всем привет! Моё главное увлечение - математика. Программирование - это процесс, который помогает мне реализовывать идеи. Есть множество языков программирования, каждый решает свою задачу. Мне интересны задачи, связанные с WEB-технологиями. Почему? Потому что это самый гибкий способ передачи информации. Создано около 7 движков, которые одинаково покажут Ваш проект на любом конце сети Интернет, которая проникла во все углы цивилизованного мира.

На этом сайте я хочу продемонстрировать одну из работ, в которой я принял участие.



Это панорама станции Вyselки.

Панорама снята со специальной подвески, крепящейся к леске, которую поднимает воздушный змей. Фотоаппарат устанавливается на режим серийной съёмки. Ветер крутит лопасти подвески, фотоаппарат совершает круговое движение. После этого отбираются подходящие фотографии и сшиваются в одну большую фотографию - развёртку сферической панорамы. Однако наш механизм не позволяет снимать верх и низ местности, поэтому я нарисовал их. Затем, с помощью специального ПО, развёртка натягивается на 3D-модель сферы. Камера устанавливается в центр сферы, а пользователь может перемещать взгляд относительно центра сферы.

Панорама так понравилась администрации Вyselковского района, что я создал веб-страницу с панорамой: <http://csscolor.ru/vyselki/>



[Главная](#)

[Рецепты](#)

[Галерея](#)

[О сайте](#)

## О кулинарии

Обычное приготовление пищи для многих превратилось в увлекательнейшее хобби. Кулинария, а именно так называется искусство приготовления пищи, дает просто безграничные возможности для реализации своего творческого потенциала.



## Введение

В настоящее время существует множество языков программирования. Созданы самые разные языки, удобные для решения любых задач. Большинство этих языков является языками высокого уровня. Ассемблер — это практически самый древний язык программирования. И так, какие же преимущества дает знание ассемблера:

Знание ассемблера позволяет расковырять любую программу дизассемблером и изучить механизм ее работы! Только представьте — можно залезть внутрь любой программы и посмотреть как она работает. Иногда бывает, что попадаете интересная программа и не понятно, что там внутри, как она написана. Зная ассемблер, можно заглянуть внутрь любой программы и удовлетворить свое любопытство, даже не имея исходников. Ассемблер очень может помочь при отладке. Иногда случаются ошибки и в компиляторах — очень злая тема. Вроде бы корректно написанный код выполняется вовсе не так, как предполагалось. Чтобы обнаружить такую ошибку надо посмотреть, во что скомпилился код, а разобраться в этом без ассемблера невозможно.

Данный подход называется реверс-инжинирингом (revers engineering) или просто обратной разработкой. Кроме того, одной из форм является так называемый крэкинг, направленный на анализ программ с целью обхода ее нежелательных элементов.

### Краткий F.A.Q.

Q: С чего начинать обучение анализу программ?

A: Начинать обучение многие люди советуют с изучения языка Ассемблера, с последующей переработкой материалов для начинающих, и самое главное в этом деле - практика.

Q: Какие сайты со справочными материалами посоветуете?

A: Форум "forum.antichat.ru" - там есть раздел по крэкингу и там очень дружелюбные люди. Сайт "www.cracklab.ru" - портал по крэкингу (масса статей для новичков). Сайт "www.wasm.ru" - там есть статьи по крэкингу и форум.

Q: Где взять инструменты для анализа?




A: С разных сайтов посвященных теме крэкинга. Например на cracklab.ru очень много программ для крэкера, также там можно заказать диск со всеми нужными инструментами для начинающих.

Q: Где взять информацию про API функции?

A: Существуют специальные справочники! Введите в google.ru "справочники по API" и наслаждайтесь.

Q: Что такое CrackMe?

A: CrackMe (переводится как "взломай меня") - это специальная программа для тренировки взлома программ. Обычно защита в таких программах довольно простая (хотя есть и сложные crackme), но для новичков, которые начали заниматься крэкингом это идеальный способ потренироваться.

Главная	Увлечения	Музыка	Игры
	<h2 data-bbox="655 970 842 1018">О себе</h2> <p data-bbox="527 1059 953 1369">Имя: Ковальский Алексей Вячеславович Дата рождения: 08.05.1997 Родной город: Краснодар Образовательное учреждение: МБОУ Лицей №4 Класс: 11"А"</p>		

# Плюсы и минусы метода проектов

## **Плюсы проектной деятельности:**

- + навыки самообразования и самоконтроля;
- + моделируется реальная технологическая цепочка: задача-результат;
- + индивидуальный подход;
- + интерес к познавательной деятельности

## **Минусы проектной деятельности:**

- возрастает нагрузка на учителя;
- ученик часто попадает в стрессовую ситуацию (переоценка возможностей, технические накладки);
- психологические коммуникативные проблемы;
- проблема субъективной оценки.



*Проектное обучение не должно вытеснять классно-урочную систему и становиться некоторой панацеей, его следует использовать как дополнение к другим “видам прямого или косвенного обучения”.*

