

**Шварцкоп О.Н.**, студентка

Костанайский государственный педагогический институт

**Олейников Г.А.**, ученик СШ. № 23, г. Костанай

**РЕАЛИЗАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ WINDOWS MOVIE MAKER  
МЕТОДОМ ПРОЕКТОВ**

В условиях огромного информационного потока последних десятилетий актуальной становится задача развития активности, творчества и самостоятельности школьника, его способности к познанию нового и решению сложных жизненных проблем. В ходе инновационного поиска мы пришли к тому, что для построения образовательного процесса, опирающегося на потребности, способности и возможности всех его субъектов, нам необходимо использовать деятельностные, групповые, игровые, ролевые, практико-ориентированные, проблемные и прочие формы и методы обучения. Среди разнообразных направлений современных методик и технологий наиболее адекватным поставленным целям, с нашей точки зрения, является метод проектов.

Метод проектов – это совокупность приёмов, действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи – решения определенной проблемы, значимой для учащихся и оформленной в виде определенного конечного продукта [1]. Главной особенностью метода проектов является обучение на активной основе, через целесообразную деятельность ученика, соответствующую его личным интересам [2].

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» [3].

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве, развитие творческого мышления. Учителю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути.

Метод проектов не является новым в мировой педагогике. Он возник еще в начале нынешнего столетия в США. Его называли также методом проблем, и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником В.Х. Килпатриком. Дж. Дьюи предлагал строить обучение на активной основе, через целесообразную деятельность ученика, соотносясь с его личным интересом именно в этом знании. Отсюда чрезвычайно важно было показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания и новые знания, которые еще предстоит приобрести [4].

Историографию метода проектов можно проследить в работах Д. Дьюи, С. Пайперта, У.Х. Килпатрика, Э. Коллингса, П.П. Блонского, Б.В. Игнатье-

ва, Л.Э. Левина, С.Т. Шацкого. Общим теоретическим вопросам организации обучения учащихся проектной деятельности на современном этапе развития школы посвящены исследования Л.В. Городией, Л.М. Иляевой, А.А. Карачева, П.С.Лернера, Н.В. Матяш, В.Д. Симоненко, Ю.Л. Хотунцева и др.

Сейчас метод проектов – один из основных современных активных инновационных методов обучения, так как он дает возможность организовать учебную деятельность, соблюдая разумный баланс между теорией и практикой; успешно интегрируется в образовательный процесс; обеспечивает не только интеллектуальное, но и нравственное развитие детей, их самостоятельность, активность; позволяет приобретать обучающимся опыт социального взаимодействия, сплачивает детей, развивает коммуникативность и творческое мышление.

Метод проектов предоставляет учителю широчайшие возможности для изменения традиционных подходов к содержанию, формам и методам учебной деятельности, выводя на качественно новый уровень всю систему организации процесса обучения.

Метод проектов предполагает организацию учебного процесса, который бы обеспечивал возможности для самовыражения учащихся на основе:

- взаимного доверия и уважения учителя и ученика;
- обеспечения свободы творческой деятельности и самореализации школьника как личности;
- принципа коллективного труда;
- использование личностно-ориентированного обучения.

Использование метода проектов в информатике позволяет организовать учебный процесс таким образом, что ученик оказывается вовлеченным в познавательный цикл, где внешний результат можно будет увидеть, осмыслить, применить на практике, а внутренний результат – опыт деятельности

– станет личным достоянием, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

Главная цель метода проектов или творческих проектов – научить школьников организовывать свою творческую деятельность, создавать собственный образовательный продукт, в нашем случае фильм, используя для этого программные средства, так как в развивающемся информационном обществе, представить молодое поколение без знания компьютерных технологий сегодня невозможно. Обычно дети начинают осваивать компьютер с игр, а наша задача показать другие стороны применения инструмента, помогающего обрабатывать огромные потоки информации, представлять ее в наглядном и удобном виде, распространять, обмениваться и уметь получать информацию и, главное, отбирать нужную. Работа с видеоматериалами практически всегда способствуют развитию любознательности учащихся, росту их интереса к изучению предмета. При использовании этого средства обучения существенно возрастает интенсивность процесса обучения.

Работа учащихся над творческим проектом (создание фильма) допускает как индивидуальную, так и коллективную работу.

Компьютерное творчество – вид творческой деятельности человека, осуществляемой посредством компьютера. В качестве объекта творчества рассматривается информация, а инструментом творчества, преобразующим объектом в новое, служат программные средства. Анализируя объект и инструмент компьютерного творчества, учитывая тенденции развития новых информационных технологий, опираясь на собственный опыт овладения новыми программно-инструментальными средствами, мы выделяем ряд специфических отличий компьютерного творчества от других видов творчества:

1. Информационный характер компьютерного творчества. Объект творчества – информация.

2. Непрерывно-обновляемый характер компьютерного творчества. Инструмент творчества – программные средства, которые стремительно развиваются и заставляют человека постоянно обновлять свои знания, умения, навыки работы на компьютере, потому что творчество рождается только на основе того, что человек хорошо знает или хорошо умеет делать.

3. Прикладной характер результата компьютерного творчества. Результатом компьютерного творчества является завершённый компьютерный проект, раскрывающий конкретную проблему учебной или профессиональной направленности.

При использовании на уроках информатики метода проектов, т.е. компьютерного творчества, в данном случае использование методов проекта в изучении программного средства Windows Movie Maker, мы ставим перед собой следующие цели и задачи:

1. Развитие творческой деятельности учащихся с интенсивным использованием информационных технологий.

2. Активизация учебно-исследовательской деятельности учащихся в групповых проектах.

3. Выявление лучших авторов творческих работ.

4. Обмен опытом, сравнение и оценка собственной работы по отношению к работам сверстников, увиденных на уроке.

Метод проектов чаще всего используется на уроках контроля и обобщения знаний. Необходимо отметить, что на таких уроках ученики начинают понимать, где и как они смогут применить полученные знания, а при работе традиционным способом ученику зачастую остается неясным для чего и почему ему необходимо выполнять те или иные упражнения, ре-

шать те или иные задачи. При работе над проектом ученик сам видит, насколько удачно он поработал, отметка становится менее важным фактором по сравнению с достижением цели проекта. Оценка учителем его личностных качеств, проявленных в процессе работы, становится для ученика более весомой, чем отметка по предмету за предъявленные знания.

Перед работой над проектными заданиями, учитель должен:

- Определить для себя и озвучить для учеников, какие цели преследуются при работе над проектом.

- Определить основные требования к создаваемому проекту, выдать техническое задание.

- Продемонстрировать (по возможности) примеры удачных и неудачных проектов.

- Продемонстрировать при необходимости работу программ, которые могут быть использованы при работе над проектом или указать источники со справочным материалом.

В проектной работе необходимо использовать возможности видеоредактора Windows Movie Maker, который превращает импортируемый материал (видео, статические изображения, музыкальные файлы) в профессионально смонтированный фильм, наполненный звуковыми фрагментами, различными аудио- и видеоэффектами. Для создания высокопрофессиональных видеоматериалов с помощью Windows Movie Maker не обязательно быть видеооператором. Возможности данного видеоредактора обеспечивают высокое качество результата, а использование всех возможностей Windows Movie Maker позволяет создавать эффектные проекты, т.е. фильмы.

Перед изучением программы Windows Movie Maker учащимся необходимо раскрыть цель данного элективного курса и в процессе изучения создать индивидуальный проект по выбранной ими теме. Таким образом, уча-

щимся с самого начала будет ясна цель изучения программы, они подойдут к изучению ее осознанно и у них будет сформирована сильная мотивация.

**Этапы реализации проекта:**

1. Выбор темы, постановка индивидуального проекта.
2. Подбор видео- и аудиоматериала, статических изображений во всемирной сети Интернет.
3. Составление плана реферативной части проекта.
4. Создание фильма в программе Windows Movie Maker.
  - 1) Запуск программы Windows Movie Maker:
  - 2) Настройка интерфейса программы: проверьте меню Вид, активными являются (установлены флажки) пункты Панель инструментов, строка состояния, Панель задач.
  - 3) Импорт видео и статических изображений в проект.
  - 4) Добавление видеозаписей.
  - 5) Добавление эффектов перехода между кадрами.
  - 6) Добавление титульного кадра и финального кадра фильма.
  - 7) Создание титров в конце фильма.
  - 8) Добавление звукового сопровождения к фильму.
  - 9) Сохранить созданный проект в видео фильма под своей фамилией.
2. Итоговая аттестация в форме защиты проекта.

Знания, полученные учащимися на теоретических занятиях, можно проверить практически на материалах индивидуальных проектов. Если в ходе выполнения проектов у учащихся возникают вопросы, то их необходимо решать совместно, так как решение вопросов коллективно способствует к более детальному изучению возможностей программы Windows Movie Maker.

При защите творческого проекта, т.е. презентации фильма перед клас-

сом, необходимо вспомнить основные ключевые моменты, технологию и правила публичного выступления. Для проведения урока можно выбрать ведущего из числа учеников и передать ему все полномочия, а сам учитель занимает место слушателя.

При проведении защиты желательно активизировать внимание учеников, например, посредством составления конспектов в ходе защиты творческих проектов с последующим контролем, или составлением оценочной карты, с целью проведения анализа предлагаемых творческих проектов и их публичной защиты.

Как показывает опыт, метод проектов как нельзя лучше решает задачи новой школы. Учащиеся должны почувствовать, пропустить через себя весь учебный материал, а для этого особенно подходит обучение через проектную работу. Проектирование помогает учащимся осознать роль знаний в жизни и обучении. Знания перестают быть целью, а становятся средством в образовании, позволяют каждому самостоятельно осваивать культурные ценности. Активное включение учащегося в создание тех или иных проектов даёт возможность осваивать новые способы человеческой деятельности. К положительным факторам проектной деятельности можно отнести:

- повышение мотивации учащихся;
- развитие способности к активной практической деятельности;
- создание условий для отношений сотрудничества между учителем и учеником, совместной творческой деятельности учителя и учеников, способствующей демократизации учебно-воспитательного процесса.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Словарь-справочник педагогических инноваций в образовательном про-

- цессе. / Сост. Л.В. Трубайчук. – М; 2001.
2. Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: Учебник для студ. пед. вузов: М; 2000.
  3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / ред. Е.С. Полат. – М., 2000.
  4. Горлицкая С.И. История метода проектов //Статья на сайте журнала «Вопросы интернет образования».

#### ***Түйіндеме***

*Мақалада оқушыға білімнің өмірдегі және оқудағы ролін түсінуге көмектесетін жобалаудың мәні көрсетілген. Тәжі-*

*рибе көрсеткендей жобалау әдісі жаңа мектептің есептерін шешуді жақсартды. Оқушылар оқу материалын толық, нақты түсінуге үшін оқытуда жобалау жұмысын қолдану өте ыңғайлы.*

#### ***Conclusion***

*In article is shown importance of the designing, which helps the pupils to realize the role of the knowledges in lifes and education. What the experience shows, method project as it is impossible better solves the tasks of the new school. The pupils must feel deeply, skip through itself whole scholastic material, but for this particularly approaches education through design functioning.*