

ФОРМИРОВАНИЕ У БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИНФОРМАТИКИ КОМПЕТЕНЦИИ В ОБЛАСТИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Беленкова М.А., студентка УрГПУ, *m.a.belenkova@mail.ru*

Рожина И.В., к.п.н., доцент кафедры ИИТиМОИ

Аннотация

Статья посвящена вопросам формирования у будущих учителей информатики компетенции в области проектной деятельности. Предлагаются интерактивные методы для формирования компетенции в области проектной деятельности и методическая разработка ролевой игры.

Ключевые слова: компетенция, проектная деятельность, компетенция в области проектной деятельности, ролевая игра.

В Федеральном законе об образовании в РФ [4, с. 7] сказано, что педагогический работник – это физическое лицо, которое состоит в трудовых, служебных отношениях с организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и выполняет обязанности по обучению, воспитанию обучающихся и (или) организации образовательной деятельности.

У педагогического работника, реализующего основную образовательную программу ФГОСа [3, с. 37], должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения реализации требований Стандарта и успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения основной образовательной программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, курсов, методические и дидактические материалы, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе интернет-ресурсы;
- выявлять и отражать в основной образовательной программе специфику особых образовательных потребностей (включая региональные, национальные и (или) этнокультурные, личностные, в том числе потребности одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов);
- организовывать и сопровождать учебно-исследовательскую и проектную деятельность обучающихся, выполнение ими индивидуального проекта;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся в соответствии с требованиями Стандарта, включая: проведение стартовой и промежуточной диагностики, внутришкольного

мониторинга, осуществление комплексной оценки способности обучающихся решать учебно-практические и учебно-познавательные задачи; использование стандартизированных и нестандартизированных работ; проведение интерпретации результатов достижений обучающихся;

- использовать возможности ИКТ, работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

Проектная деятельность направлена на сотрудничество педагога и учащегося, развитие творческих способностей, является формой оценки в процессе непрерывного образования, дает возможность раннего формирования профессионально-значимых умений учащихся. Проектная технология нацелена на развитие личности человека, их самостоятельности, творчества. Она позволяет сочетать все режимы работы: индивидуальный, парный, групповой, коллективный [5].

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

То есть, в основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Главная цель любого проекта – формирование различных ключевых компетенций, под которыми в современной педагогике понимаются комплексные свойства личности, включающие взаимосвязанные знания, умения, ценности, а также готовность мобилизовать их в необходимой ситуации.

В.А. Красильникова [1, с. 37] определяет компетенцию на основании следующих положений:

- компетенция описывает ту или иную деятельность специалиста, освоение которой является целью обучения;
- компетенции – способность мобилизовать знания, умения и поведенческие отношения в условиях конкретной деятельности;
- компетенция это то, что порождает умение, действие; умение – компетенция в действии;
- компетенция – это сплав традиционных знаний, умений и навыков с личностными особенностями учащегося, с его самоосознанием, саморефлексией в ходе познавательной деятельности.

На основе анализа Федерального закона об образовании в РФ, ФГОС начального, среднего (полного) общего образования, ФГОС ВПО

направление подготовки «050100 Педагогическое образование» (квалификация (степень) «бакалавр»), ФГОС ВПО направление подготовки «050100 Педагогическое образование» (квалификация (степень) «магистр») определим компетенцию в области проектной деятельности следующим образом (Таблица 1).

Таблица 1. Составляющие компетенции в области проектной деятельности

Знания	знания по теме: проект, виды проектов, и т.п.
Умения	<ul style="list-style-type: none"> • управлять своей деятельностью; • контролировать эту деятельность и вносить свои коррективы; • проявлять инициативность и самостоятельность; • понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности; • способность конструктивно действовать в ситуациях неуспеха; • оценивать эффективность способов достижения результата; • выбирать оптимальный вариант и аргументировать свой выбор; • не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций; • слушать собеседника и вести диалог; • признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; • излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; • договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; • осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; • разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.
Навыки	<ul style="list-style-type: none"> • решать проблемы творческого и поискового характера; • планировать учебные действия в соответствии с поставленной задачей; • сотрудничества с людьми в равных социальных ситуациях.
Владение	<ul style="list-style-type: none"> • навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля; • способами проектной и инновационной деятельности.

Для успешного формирования компетенции предлагаем применять интерактивное обучение, так как это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право

каждого на свободу слова, уважать его достоинства;

- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

Для решения воспитательных и учебных задач преподавателем могут быть использованы различные интерактивные методы. Более подробно рассмотрим, ролевую игру.

В педагогическом словаре [2] игра определяется как один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе.

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

Нами разработаны методические материалы для проведения ролевой игры по созданию продуктов проектной деятельности учащихся.

Ролевая игра заключается в следующем: студенту/преподавателю предстоит продумать и представить способы применения Интернета в своем проекте, а потом обсудить, как научить учеников пользоваться Интернетом ответственно и безопасно. Также спланировать и создать работу от имени учащегося в виде презентации, публикации, вики или блога. Нужно будет оценить созданный пример работы учащегося с помощью таблицы критериев оценивания портфолио и, исходя из этой оценки, внести изменения в цели и задачи проекта.

Цель: создать портфолио проекта, который можно применять для дальнейшей работы в педагогической деятельности.

Задачи: разработать проект, с помощью которого будет развита компетенция (управлять своей деятельностью; слушать собеседника и вести диалог; решать проблемы творческого и поискового характера и т.п.) в области проектной деятельности.

Все это осуществляется с использованием Google-документов.

Работа в парах. Использование Интернета для разработки учебного проекта (15 минут).

Задание 1. Анализ примеров работ учащихся (20 минут).

Задание 2. Планирование работы от имени учащегося (35 минут).

Задание 3. Взгляд на обучение с позиции ученика (1 час 45 минут).

Задание 4. Корректировка материалов проекта (15 минут).

Задание 5. Рефлексия результатов (15 минут).

Подробнее стоит рассмотреть задание 3. В этом задании нужно поставить себя на место ученика, и выполнить работу от его имени. А именно, разработать один проект от имени учащегося, базируясь на решениях, принятых в прошлом задании, – презентация, публикация, вики или блог. Эта работа должна показать, как ученик достиг поставленных перед ним дидактических целей.

Таким образом, разработка продукта проектной деятельности от имени ученика в рамках ролевой игры позволяет студентам научиться управлять своей деятельностью, контролировать эту деятельность и вносить свои коррективы; проявлять инициативность и самостоятельность; оценивать эффективность способов достижения результата; слушать собеседника и вести диалог; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; решать проблемы творческого и поискового характера; планировать учебные действия в соответствии с поставленной задачей. Эти умения и навыки включены в содержание компетенции в области проектной деятельности, поэтому занятие направлено на ее формирование у студентов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Красильникова В.А. Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании: учебное пособие / Оренбургский гос. ун-т. – 2-е изд. перераб. и дополн. – Оренбург: ОГУ, 2012. – 291 с.
2. Педагогический словарь. URL: <http://slovo.yaxy.ru/87.html> (дата обращения: 20.05.2014).
3. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования.
4. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации.
5. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». Проектная деятельность в школе. URL: <http://festival.1september.ru/articles/624317/> (дата обращения :14.05.2014).