

УДК 37.013

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Ляпина Наталия Андреевна

ФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет», Россия, Пермь, e-mail: ms.lyapina.99@mail.ru

Успех в современном мире во многом определяется способностью человека организовать свою жизнь как проект: определить дальнюю и ближайшую перспективу, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив его, оценить, удалось ли достичь поставленных целей.

Ключевые слова: цифровые технологии, проектная деятельность учащихся, сетевая форма, ресурсы.

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE DESIGN ACTIVITY OF STUDENTS

Lyapina Nataliya Andreevna

Perm State Humanitarian Pedagogical University (PSHPU), Russia, Perm, e-mail: ms.lyapina.99@mail.ru

Success in the modern world largely determines the way of organizing one's life: to determine the long-term and short-term prospects, outline the necessary resources, outline an action plan and implement it, evaluate, achieve the goals set.

Key words: digital technologies, project activities of students, network form, resources.

Актуальность темы обусловлена лавинообразным возрастанием потока информации в современном обществе и стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий, без которых уже немислимы любые виды деятельности. И для того, чтобы адаптироваться в жизни, стать востребованным и компетентным специалистом, ребенку необходимо научиться самостоятельному исследованию и добыванию необходимых знаний и умений, как можно раньше научиться использовать для этого возможности ИКТ.

Новые федеральные образовательные стандарты (ФГОС) ставят перед школой новые задачи: создание обучающей среды, мотивирующей учащихся самостоятельно добывать, обрабатывать полученную информацию, обмениваться ею. Решение этих задач вызвало необходимость применения новых технологий в современной общеобразовательной школе. [3]

Цифровые технологии являются на сегодняшний день максимально эффективными для организации проектной и учебно-исследовательской деятельности ученика. Они позволяют сэкономить время в поиске тех или иных цифровых ресурсов, а также позволяют максимально эффективно

представить результаты проектной деятельности. Проекты, выполненные в виде мультимедийных презентаций, имеют ряд преимуществ: они более зрелищны, информативны, вызывают интерес у слушателей к предлагаемой теме. Активное использование мультимедийных технологий, видео-презентаций, специально обучающих программ повышает мотивацию в обучении.

Использование цифровых технологий в проектной деятельности позволяют:

- развить творческую и познавательную активность ученика;
- самоутверждаться учащимся - раскрывать свои возможности и способности;
- подготовить детей к самостоятельному решению возникающих проблем;
- развивать навыки самообразования и самоконтроля;
- создавать благоприятный фон для достижения успеха, что положительно влияет и на учебную деятельность;
- повышает интерес к поисково-исследовательской деятельности;
- сформировать функционально грамотную личность, предоставляют возможность создания условий для вовлечения учащихся в цифровую среду.
- повысить мотивацию в учебной деятельности.
- использовать широкую базу информационных источников.
- сделать проекты более полными, всесторонними, наглядными и яркими.
- научить планированию собственной деятельности и оценке её результатов. [1]

Основной целью происходящих и планируемых сегодня изменений, связанных с цифровой трансформацией образования, является осуществление перехода к массовому качественному образованию, направленному на всестороннее развитие личности учащегося в условиях жизни в цифровом обществе. [4]

Достижению этой цели способствует решение следующих задач:

-обеспечение цифровой инфраструктуры современной общеобразовательной организации, позволяющей решать ее задачи цифровой трансформации.

- эффективное использование элементов и составляющих цифровой инфраструктуры школы для улучшения образовательных результатов.

- формирование цифровой грамотности у участников образовательного процесса.

Цифровая компетентность у выпускника школы должна быть максимально развита. Информационное умение - умение искать информацию различного рода, получать ее из разных источников, систематизировать, накапливать и перерабатывать в форме схем, таблиц, оформлять в виде текстов, использовать для решения различных практических задач. Эти умения образуют то, что называется информационной культурой.

Хорошее владение цифровыми технологиями помогает учащимся гармонично жить в информационном обществе, глубже и разнообразнее познавать окружающий мир, эффективнее развивать свой интеллектуальный потенциал, успешно участвовать в деятельности различного рода, в том числе проектной, исследовательской.

Какие же цифровые технологии могут помочь для эффективного управления проектной деятельностью обучающихся:

Интерактивная доска. Специальное программное обеспечение для интерактивных досок позволяет работать с текстами и объектами, аудио- и видеоматериалами, Интернет-ресурсами, делать записи от руки прямо поверх открытых документов и сохранять информацию. А также интерактивная доска даёт возможность максимально эффектно представить результаты проектно-исследовательской работы.

Wi-fi роутер в школе. Нужен для того, чтобы иметь доступ к сети Интернет.

Смартфон, планшет, ноутбук или другой цифровой носитель информации должен быть у каждого участника проекта для того, чтобы оформить результаты проектной работы, находить нужную информацию в интернете для организации учебно-исследовательской проектной деятельности.

Лазерная указка необходима для концентрации внимания аудитории на конкретном объекте вовремя защиты результатов проекта.

Конференц-оборудование. Для ознакомления с результатами проектной деятельности для большой аудитории слушателей.

Сканер нужен для переноса информации с физического носителя в файл электронного формата на компьютере (скан документа). Скан(ы) можно использовать при демонстрации полученных результатов в процессе проектной деятельности.

Принтер нужен для переноса информации с цифровых носителей на бумажный вариант.

На всех этапах проектной деятельности в образовательных учреждениях используются такие информационно-коммуникационные технологии как:

- Ресурсы Интернета
- Электронные библиотеки и энциклопедии
- Обучающие онлайн порталы
- Офисные пакеты приложений
- Мультимедиа презентации
- Обобщение статистики

Последним этапом проектной деятельности является представление готового продукта. Представление результатов проекта осуществляется через:

- Мультимедийные презентации
- Публикации в СМИ
- Web-сайта
- Презентации онлайн
- Видеоролика

Компьютерные программные средства могут быть использованы на всех этапах проектной деятельности для поиска и отбора информации, моделирования объекта, оформления документации, презентации проекта [5].

Для проектной деятельности необходимы также такие ресурсы, как:

- 1) **Мотивационные** (ресурсы, влияющие на включение учащихся на осознанную учебно-познавательную деятельность, через способы педагогической поддержки индивидуального стиля учебно-познавательной деятельности учащихся).
- 2) **Технологические и информационные** (поиск информации по теме проекта в электронных библиотеках, в Интернете, разработка и создание продукта проекта и представление его публике).
- 3) **Материальные** (материалы, необходимые для создания проектного продукта).
- 4) **Временные** (промежутки времени, в которые возможно осуществить проект, рациональное распределение времени для разработки проекта).
- 5) **Кадровые** (преподаватель, учитель-консультант, управляющий процессом). [2]

Приведённые выше ресурсы должны быть взаимно дополняемы для результативной работы.

Вне образовательных учреждений проектная деятельность обучающихся может проводиться в сетевой форме с социальными партнёрами:

- Родитель (лицо, заинтересованное в результатах ребёнка);
- Родитель (как носитель своей профессии, он может в рамках проектной деятельности выступить консультантом и предоставить материально-техническую базу);
- Преподаватели ВУЗов (как научные консультанты);
- Информационно-правовые агентства, такие как «Консультант Плюс», «Гарант» (как носители правовой информации).

Суть программы проектной деятельности в сетевой форме заключается в дополнении знаний учащихся с помощью социальных партнёров с целью: расширения кругозора за пределами школьного образования; приобрести коммуникативные умения, работая в различных группах; развитием исследовательских умений и системного мышления.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что сочетание технологии проектирования и информационных технологий является, наиболее эффективной формой организации познавательной и воспитательной деятельности учащихся. Урок с использованием цифровых технологий и ресурсов - это мощный стимул в обучении, возможность изменить традиционное проведение урока в школе, сделать урок более насыщенным, ярким, увлекательным, запоминающимся и интересным.

Список литературы

1. Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс. – Журнал «Начальная школа» №1, 2008.
2. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под ред. Е. С. Полат. — М.: Издательский центр «Академия», 1999.
3. <https://fgos.ru/>
4. <https://legalacts.ru/doc/rasporjazhenie-minprosveshchenija-rossii-ot-18052020-n-r-44-ob-utverzhdanii/>
5. <https://infourok.ru/statya-ispolzovanie-ikt-pri-organizacii-proektnoj-deyatelnosti-shkolnikov-4189225.html>