



Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«ИНСТИТУТ РЕГИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ПЕНЗЕНСКОЙ ОБЛАСТИ»

1921

1996

2016

Информационно-
методический
журнал

ПРОСВЕЩЕНИЕ:
проблемы и перспективы

В Юбилей, Институт!

80

лет

2019



**№
5**

ПРОСВЕЩЕНИЕ

5'2019

Выходит 6 раз в год

Журнал издавался
в 1921-1926 годах,
в 1996-2009 годах
Издание возобновлено
в 2016 году

Адрес: 440013, г. Пенза,
ул. Чаадаева, 119, каб. 42
Информационно-
библиотечный центр
Тел. (8412)57-60-63(доб.122)
e-mail: ibc_irr@edu-penza.ru

Главный редактор

О.Ф. Федосеева

Заместитель главного
редактора

Д.Е. Ермолаева

Члены редакционного
совета

А.И. Кислов
Е.Ф. Купецкова
В.В. Огарёва
Н.С. Тюина
А.В. Шиленков

При использовании статей,
опубликованных в журнале
«Просвещение: проблемы и
перспективы», обязательна
ссылка на автора и журнал.

Присланные в адрес ИБЦ
статьи не рецензируются и
не возвращаются

Журнал размещен на сайте
Института

<http://irrpo.pnzreg.ru/>

ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Научно-методический и информационный журнал

Содержание

Институту регионального развития – 80 лет

Институт регионального развития: взгляд сквозь годы ... 4

Итоговая аттестация

Т.М. Фадеева, Е.Н. Шишканова, Л.Е. Кочут.

Государственная итоговая аттестация по образовательным
программам среднего общего образования: основные итоги
и перспективы развития 20

Проектная деятельность

И.Б. Емельянов, Д.В. Кондратов. Компьютерные науки.
Проектная деятельность в рамках ФГОС СОО 24

Т.В. Догадина. Развитие читательского интереса
обучающихся посредством проектной деятельности 28

Фестиваль методических идей «Растим читателя»

Д.А. Вилкова. Н.М. Карамзин – основоположник
сентиментализма. Анализ повести «Бедная Лиза»:
технологическая карта урока в 9 классе 38

Д.А. Вилкова. Н.М. Карамзин. Анализ и художественная
интерпретация повести «Бедная Лиза»: технологическая
карта урока в 9 классе 27

О.А. Маринина. Проект «Книга – лучший друг» в рамках
образовательной технологии «ПРОчтение» 32

Предметная область «Родной язык и родная литература»

А.К. Григорьева. О введении новой предметной области
«Родной язык и родная литература» 37

Цифровая образовательная среда

- Т.Е. Пчелинцева, Е.В. Лебеяднцева, С.В. Лакина.* Цифровая образовательная среда в начальной школе. Использование ЭОР для организации самостоятельной деятельности в «смешанном обучении» **58**

Внеурочная деятельность

- В.Н. Елистратова.* Час поэзии «Поэты земли Пензенской» **66**
- Л.Г. Горбунова.* Перекрёстки естественных наук **75**

Мы помним! Мы гордимся!

- А.В. Волков.* Прерванный полёт генерала Кадомцева **85**
- О.В. Антонова.* Если человек достойно прожил жизнь, память о нём останется: воспоминания об отце – Вячеславе Степановиче Године **91**

Профессиональное образование

- Н.В. Чистякова.* Конкурсное движение как инструмент повышения качества профессионального образования **98**

Страницы истории

- XVII Всероссийская научно-практическая конференция «Моя малая Родина»** **100**
- А.С. Качурина.* По следам Воейковых **102**
- Г.В. Нефёдова.* «Сердце высоких отпечаток...»: пензенское кольцо А.С. Пушкина? **115**
- Сведения об авторах* **131**

И.Б. Емельянов, Д.В. Кондратов

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ НАУКИ. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
В РАМКАХ ФГОС СОО**

Образовательная технология «Компьютерные науки» реализуется в общеобразовательных учреждениях Пензенской области с 2012 года. Эта технология предполагает изучение школьниками старших классов современного объектно-ориентированного языка программирования Java и создание кроссплатформенных приложений для различных операционных систем.



Решая в основном профориентационную задачу, «Компьютерные науки» очень удачно вписываются в Федеральный образовательный стандарт среднего общего образования, реализация которого массово начнется в 2020-2021 учебном году.

Педагоги школ, реализующих ФГОС СОО в качестве эксперимента, отметили, что итоговые проекты курса «Компьютерные науки», представляющие собой практически готовые программные продукты, как нельзя четко отвечают требованиям, которые предъявляются к проектной деятельности школьников.

Проектно-исследовательская деятельность учащихся является неотъемлемой частью федерального стандарта, начиная с требований к результатам освоения основной образовательной программы. Следовательно, каждый ученик должен быть обучен этой деятельности, программы всех школьных предметов должны быть ориентированы на данный вид деятельности. И это нужно не ради «галочки» в отчетах «по реализации ФГОС» – именно в процессе правильной самостоятельной работы над созданием проекта лучше всего формируется культура умственного труда ученика. Таким образом, проектная деятельность учащихся становится все более актуальной в современной педагогике.

Приступая к реализации ФГОС, важно отметить его методологическую основу. В тексте Стандарта мы видим, что «методологической основой Стандарта является системно-деятельностный подход». И проектная деятельность позволяет всесторонне реализовать данный подход. В то же время через проектную деятельность формируются абсолютно все универсальные учебные действия, прописанные в Стандарте. Рассмотрим суть проектной деятельности и ее применение на уроках информатики в рамках реализации образовательной технологии «Компьютерные науки», и определим, какое место занимает проектная деятельность в реализации ФГОС нового поколения.

Основное отличие нового Стандарта заключается в изменении результатов, которые мы должны получить на выходе (планируемые личностные, предметные и метапредметные результаты). Инструментом достижения данных результатов являются универсальные учебные действия. Основным подходом формирования УУД, согласно новым Стандартам, является упомянутый системно-деятельностный подход. Одним из методов (возможно наиболее эффективным) реализации данного подхода является проектная деятельность. Какие умения мы можем сформировать у учащихся посредством проектной деятельности в рамках «Компьютерных наук»?

Проект – временная целенаправленная деятельность на получение уникального результата. В рамках «Компьютерных наук» ученикам предлагается выполнить два полноценных проекта. Первый проект – практически значимое кроссплатформенное приложение для «настольных» операционных систем. Второй проект – аппликацию для мобильной операционной системы «Андроид». Качественный программный продукт только в рамках урочной деятельности создать не получится. Обязательно должна присутствовать самостоятельная работа школьников. Качественно выполненный проект – это поэтапное планирование своих действий, отслеживание результатов своей работы.

Целью проектной деятельности является понимание и применение учащимися знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении различных предметов. В рамках «Компьютерных наук» обучающиеся создают практически значимые программные продукты, которые используют знания, полученные при изучении других школьных предметов. Например, «Построение графиков функций», тестирующая программа по географии.

Задачи проектной деятельности в школе:

- **Обучение планированию.** Приступая к созданию приложения учащийся должен уметь четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы.

- **Формирование навыков получения и обработки информации.** Информации, изложенной в учебных пособиях недостаточно для успешной реализации большинства задуманных учеником проектов. Необходимо получить ее из дополнительных источников, скорректировать, применительно к своему проекту.

- **Умение анализировать.** Анализ и отладка программного кода как нельзя лучше подходит для развития этого умения.

- **Умение составлять отчет.** Защита проекта предусматривает презентацию и защиту, поэтому учащийся должен уметь составлять план работы, презентовать четко информацию, оформлять сноски, иметь понятие о библиографии.

- **Формирование позитивного отношения к работе.** Учащийся должен проявлять инициативу, энтузиазм, стараться выполнить работу в срок в соответствии с установленным планом и графиком работы.

К важным положительным факторам проектной деятельности в рамках образовательной технологии «Компьютерные науки» относятся:

- Повышение мотивации учащихся при решении задач. Создание программного продукта, который впоследствии может быть использован другими пользователями.

- Самостоятельный выбор темы, разработка дизайна приложения способствует развитию творческих способностей.

- Строго установленные сроки сдачи проекта формируют чувство ответственности.

- Тесное сотрудничество между учителем и учащимся, без чего выполнение проекта невозможно.

В процессе выполнения проекта у ученика формируется умение осмысливать задачу. Довольно часто текущих знаний для ее решения недостаточно. Поэтому необходимо заранее определить, где их получить и чему еще необходимо научиться.

Исследовательские умения школьника формируются в процессе генерации идеи, выбора способа действия, применяемых в других областях знаний. Обучающийся самостоятельно ищет недостающую информацию в информационном поле, запрашивает недостающую информацию у учителей, учится находить несколько вариантов решения проблемы, выдвигает гипотезы, устанавливает причинно-следственные связи.

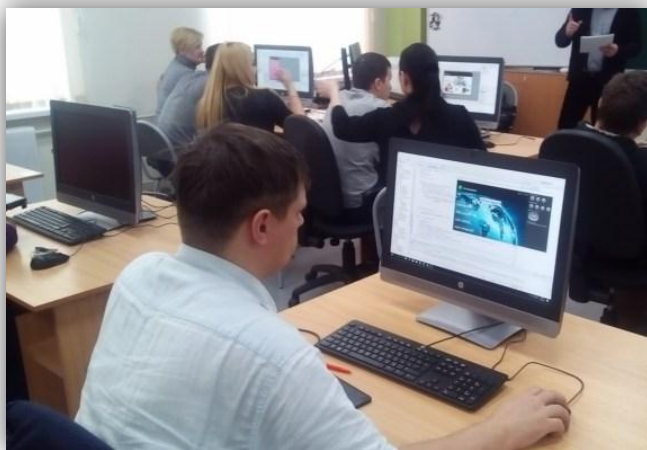
В процессе защиты проектов ученик сравнивает свою работу с работами товарищей, происходит оценочная и самооценочная деятельность.

Большинству обучающихся достаточно трудно выбрать тему итогового программного продукта. Приходится спрашивать совета у учителя, товарищей, взрослых. В результате формируется умение коллективного планирования. При написании программного кода школьники очень тесно взаимодействуют друг с другом, развивается умение взаимодействовать с партнером, умение взаимопомощи в группе в решении общих задач, формируются навыки делового партнерского общения, умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы.

При создании проекта ученику приходится взаимодействовать с другими участниками образовательного процесса. В результате у него развиваются коммуникативные умения. Школьнику необходимо умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы, вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения, находить компромисс.

В процессе презентации и защиты своей работы у школьника формируются презентационные умения и навыки: навыки монологической речи, умение уверенно держать себя во время выступления, артистические умения, умение использовать различные средства наглядности при выступлении, умение отвечать на незапланированные вопросы.

Таким образом, в рамках реализации образовательной технологии «Компьютерные науки» у учащихся формируется культура умственного труда, дети приучаются к исследовательской деятельности, к самостоятельной и осознанной работе над проектом.



В заключении стоит отметить, что для реализации технологии в общеобразовательных учреждениях региона созданы все условия. Во все школы Пензенской области поступило учебно-методическое пособие «Компьютерные науки. Изучение языка программирования Java» в двух частях. В сентябре 2019 года планируется поставка третьей, заключительной части. Разработаны программы курса, планомерно осуществляется профессиональная переподготовка учителей информатики.

С 2014 года функционирует информационный ресурс «Пензенская региональная заочная школа программирования» (<http://it-village.edu-penza.ru>), осуществляющий

поддержку технологии.

Проекты школьников, изучающих «Компьютерные науки», демонстрируются на НПК школьников «Старт в науку» и ежегодном смотре-конкурсе разработок для мобильных ОС.

(фотографии заимствованы с сайта <http://it-village.edu-penza.ru>)