

## *Проектная деятельность как инновация в современной школе*

### **Слайд 1**

Тема моего выступления - «Проектная деятельность как инновация в современной школе».

### **Слайд 2**

Наши дети – это совсем другое поколение, для которого нет устоявшихся знаний, для них школа – это база, с которой можно брать старт, стремительно опережая своих учителей. Современный ученик может быстро приспосабливаться к новым условиям жизни, активно использовать информационные технологии, живо реагировать на меняющиеся экономические ситуации, хочет получить те знания, которые помогут ему правильно найти свое место в жизни.

*«Все, что я знаю, я знаю, для чего мне это надо и где и как я могу это применить» - основной тезис современного понимания метода проектов, который привлекает многие образовательные системы.*

### **Слайд 3**

Каждые 5-6 лет возникают и становятся востребованными новые области профессиональной деятельности. Это требует от людей высокой мобильности. Неслучайно известный лозунг «Образование на всю жизнь» перестал быть актуальным. В настоящее время его можно заменить лозунгом «Образование через всю жизнь». Каждый выпускник школы должен быть готов к тому, что ему всю жизнь придется учиться: изучать новые материалы, новую технику, новые технологии работы, повышать свою квалификацию, получать дополнительное образование. Ребенок должен быть готов к тому, что ему предстоит уметь действовать не по заданному алгоритму, а самостоятельно проектировать свою деятельность. Давайте подумаем, что для этого нужно.

### **Слайд 4**

**Организация учебного процесса.** Урок должен строиться таким образом, чтобы на нем максимально использовать проблемные вопросы, кейс-технологии, технологии проектного обучения. Это оставляет за ребенком право выбора, пути решения проблемы, как и что он будет делать.

### **Слайд 5**

**Ситуация успеха.** Результативность данной деятельности будет видна только тогда, когда уровень поставленной проблемы и выбор пути ее решения будет соответствовать возможностям ребенка, когда он сам сможет прийти к конкретным результатам. Это создает для каждого ситуацию успеха, позитивное отношение к учебе, желание что-то делать самому.

### **Слайд 6**

**Мотивация.** Как-то в Роттердамской школе менеджмента преподаватель организационной психологии задал вопрос недоумевающим слушателям: «Вы никогда не задумывались, как напоить лошадь?» Оказалось, что лошадь нельзя заставить пить.

Можно выкрасить ведро в красный цвет, заменить воду на квас, включить музыку Паганини. Можно, наконец, рассердиться и ткнуть лошадь мордой в ведро. Но, если она не испытывает жажды, пить она не будет. Данный пример четко показывает, что нельзя заставить ребенка заниматься каким-либо видом деятельности без его желания. А для этого нужна мотивация. Мотивацию нельзя создать извне. Она должна прийти изнутри. И наша задача - организовать учебный процесс так, чтобы у ребенка возникло желание что-то делать.

### **Слайд 7**

Перед современными школьниками стоят следующие задачи:

- *научиться организовывать свою деятельность;*
- *научиться объяснять явления действительности и ориентироваться в мире современных проблем;*
- *уметь применить к себе разные социальные роли;*
- *подготовиться к профессиональному выбору.*

Для реализации этих задач, на наш взгляд, наиболее удачным является применение элементов проектной технологии в учебной и внеучебной деятельности.

### **Слайд 8**

Проектная деятельность – инновационная деятельность, так как предполагает преобразование реальности, строится на базе соответствующей технологии, которую можно унифицировать, освоить и усовершенствовать.

Проект – это замысел. Метод проектов (в дословном переводе) – путь замысла или способ планирования.

### **Слайд 9**

Цель проектной деятельности - понимание и применение учащимися знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении различных предметов (на интеграционной основе).

### **Слайд 10**

Учебный проект – это комплекс поисковых, исследовательских видов работ, выполняемых учащимися самостоятельно (в парах, группах или индивидуально) с целью практического или теоретического решения значимой проблемы.

### **Слайд 11**

Для чего нужен метод проектов?

- Научить учащихся самостоятельному, критическому мышлению.
- Размышлять, опираясь на знание фактов, закономерностей науки, делать обоснованные выводы.
- Принимать самостоятельные аргументированные решения.

· Научить работать в команде, выполняя разные социальные роли.

## **Слайд 12**

Проектная деятельность в школе охватывает все ступени.

В начальной школе (1-4 классы) проектная деятельность осуществляется на уроках, на свободной самостоятельной работе, во внеурочное время. Практикуются совместные проекты всего класса по какой-либо проблеме, проекты, выполненные совместно с родителями, индивидуальные проекты.

## **Слайд 13**

В основной школе (5-9 классы) проекты чаще всего носят творческий характер. Метод проектов на данном этапе дает возможность накапливать опыт самостоятельно, и этот опыт становится для ребенка движущей силой, от которой зависит направление дальнейшего интеллектуального и социального развития личности.

## **Слайд 14**

Особенностью проектов на старшей ступени образования (10-11 классы) является их исследовательский, прикладной характер. Старшеклассники отдают предпочтение межпредметным проектам, проектам с социальной направленностью.

## **Слайд 15.**

Метод проектов - это набор техник и приемов, позволяющих создавать образовательные ситуации, в которых учащийся ставит и решает собственные проблемы, и технология сопровождения самостоятельной деятельности учащегося.

Метод проектов имеет ряд **преимуществ**:

- он дает возможность организовать учебную деятельность, соблюдая разумный баланс между теорией и практикой;
- успешно интегрируется в образовательный процесс;
- этот метод гуманистический, обеспечивает не только успешное усвоение учебного материала, но и интеллектуальное и нравственное развитие детей, их самостоятельность, доброжелательность по отношению к учителю и друг к другу;
- проекты сплачивают детей, развивают коммуникабельность, желание помочь другим, умение работать в команде и ответственность за совместную работу;

## **Слайд 16**

- позволяет сместить акцент с процесса пассивного накопления учеником суммы знаний на овладение им различными способами деятельности в условиях доступности информационных ресурсов.

## **Слайд 17**

Проектное обучение стимулирует истинное учение самих учащихся, потому что оно:

- лично ориентировано;
- использует множество дидактических подходов;
- самомотивируемо, что означает возрастание интереса и вовлеченности в работу по мере ее выполнения;
- позволяет учиться на собственном опыте и опыте других в конкретном деле;
- приносит удовлетворение учащимся, использующим продукт своего труда.

### **Слайд 18.**

Взросший интерес к методу проектов объясняется тем, что он позволяет реализовать основные направления **модернизации** общего образования:

- интеграцию учебного содержания;
- развитие пользовательских навыков в информационных технологиях;
- формирование информационных, коммуникативных и социальных компетенций;
- формирование у учащихся особого отношения к себе как к субъекту знаний, практических умений и способностей.

### **Слайд 19**

**В образовательной программе ООО в целевом разделе есть пункт 1.3. Система оценки достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования 1.3.2. Особенности оценки метапредметных результатов.**

Основным **объектом и предметом** оценки метапредметных результатов являются:

- способность и готовность к освоению систематических знаний, их самостоятельному пополнению, переносу и интеграции;
- способность работать с информацией;
- способность к сотрудничеству и коммуникации;

### **Слайд 20**

- способность к решению лично и социально значимых проблем и воплощению найденных решений в практику;
- способность и готовность к использованию ИКТ в целях обучения и развития;
- способность к самоорганизации, саморегуляции и рефлексии.

Оценка достижения метапредметных результатов осуществляется администрацией образовательной организации в ходе **внутришкольного мониторинга**. Содержание и

периодичность внутришкольного мониторинга устанавливается решением педагогического совета.

### Слайд 21

Инструментарий строится на межпредметной основе и может включать диагностические материалы по оценке читательской грамотности, ИКТ-компетентности, сформированности регулятивных, коммуникативных и познавательных учебных действий.

Такие диагностические работы проводятся с периодичностью не менее, чем один раз в два года.

Основной процедурой **итоговой оценки** достижения метапредметных результатов является **защита итогового индивидуального проекта**.

Поэтому в плане ВШК необходимо запланировать проведение диагностической работы по освоению метапредметных результатов обучения в рамках проектной и учебно-исследовательской деятельности. В качестве примера рассмотрим, какую работу мы проводим в этом учебном году в 7 классах.

Диагностика проводится в рамках внутреннего мониторинга качества образования, организаторами выступают учитель, школьный психолог. Для оценивания ИКТ-компетентности учащихся привлекается учитель информатики. Для наблюдения за работой группы и заполнения карты наблюдений приглашаются наблюдатели (например, старшеклассники) – по одному-два человека на каждую группу.

Учащиеся класса делятся на группы по 4 – 5 человек. Для работы групп организуются рабочие зоны

В ходе выполнения заданий учащиеся, работая в группах, создают общий продукт, требующий вклада от каждого из участников группы.

Учащимся предлагается два проекта: «Сергиев Посад глазами художника» и «Настольная игра».

- В **познавательном проекте** («Сергиев Посад глазами художника») основной акцент сделан на *работу с информацией* (поиск, обработка, обобщение, структурирование, представление информации).
- В **конструкторском проекте** («Настольная игра») основной акцент сделан на *владение навыками конструкторской деятельности*.

### Слайд 22

1. Перед вами технологическая карта, в которой отражен алгоритм действий ребенка при выполнении проекта. Учащиеся должны сформулировать цели, задачи.

### **Слайд 23**

2. Выбрать из предложенного перечня 5-7 картин в соответствии с выбранной тематикой и составить **композицию** из выбранных картин.

### **Слайд 24**

3. На выходе обучающиеся должны представить продукт в виде презентации, плаката или буклета. Критерии оценивания представлены.

### **Слайд 25**

Проект предполагает защиту полученного продукта.

### **Слайд 26**

Мы разрабатываем критерии оценки выполнения проекта. Для оценки метапредметных результатов нужно учитывать:

- качество созданного продукта,
- полноту использованных средств,
- активность каждого участника проектных групп и степень взаимодействия в группе,
- самооценку.

### **Слайд 27**

Подводя итоги выше сказанному, хотелось бы подчеркнуть, что проект – метод обучения, который может быть использован в изучении любого предмета. Он может применяться на уроках и во внеклассной работе. Он ориентирован на достижение целей самих учащихся, и поэтому он уникален. Он формирует невероятно большое количество умений и навыков, и поэтому он эффективен. Он формирует опыт деятельности, и поэтому он незаменим.

**Проект 1 («Сергиев Посад глазами художника») предусматривает выполнение следующего задания:**

1. Используя раздаточный материал, сформулируйте **цели и задачи** выставки, которую вам хотелось бы организовать. Исходя из целей выставки, придумайте **тематику и название выставки**. Картины для выставки можно объединить по одному или нескольким признакам:
  - жанр или тематическая принадлежность (памятники архитектуры, городские зарисовки, бытовой жанр, времена года и т.д.);
  - стиль (реализм, импрессионизм, сюрреализм);
  - техника изобразительного искусства;
  - исторический период создания картин и т.д.
2. Выберите из предложенного перечня 5-7 картин в соответствии с выбранной тематикой и составьте **композицию** из выбранных картин. Картины должны быть размещены на одном выставочном вертикальном плоском стенде (стене выставочного зала). *Нежелательно* строить композицию на произведениях одного автора.
3. Подготовьте краткую презентацию выставки в форме **компьютерной презентации, плаката или буклета**.

Компьютерная презентация (не менее 5 слайдов), плакат или буклет должны содержать:

- заголовок – название выбранной вами темы;
  - указание авторов проекта;
  - краткое описание выставки (целей, задач и темы);
  - композицию картин с указанием автора и названия картины.
4. В **комментариях** к презентации выставки (защите проекта) укажите цель и тему выставки, сформулируйте критерии, по которым вы отобрали картины, опишите картины, которые вошли в композицию, и построение композиции в целом. Если возможно, дайте краткую информацию о художниках – авторах картин.

При подготовке выставки и комментариев пользуйтесь не только раздаточными материалами, но и другими источниками информации (книгами, энциклопедиями, ресурсами сети Интернет и т.д.)

В раздаточном материале (распечатанные материалы и файлы на рабочем столе компьютера) представлены картины о Сергиевом Посаде, дана информация о техниках и стилях в изобразительном искусстве, художниках, а также сформулированы общие правила по оформлению выставки картин.

**Проект 2 («Настольная игра») предусматривает выполнение следующего задания:**

1. Используя раздаточный материал, **сформулируйте цели и задачи** игры, которую вам хотелось бы сконструировать. Исходя из целей игры, определите её тематику и сформулируйте название. Определите возраст игроков, на которых она рассчитана:

- учащиеся начальной школы;
- одноклассники;
- родители и т.д.

**Сконструируйте** интеллектуальную настольную игру, основываясь на игровой механике «брось кубик и передвинь фишку», разработайте макет игрового поля, продумайте правила игры и составьте краткое описание в соответствии с требованиями, содержащимися в информационных материалах. Постарайтесь красиво оформить свою игру, используйте иллюстрации.

2. В целях рекламы своего продукта (настольной игры) подготовьте и представьте **компьютерную презентацию, плакат или буклет.**

Компьютерная презентация (не менее 5 слайдов), плакат или буклет должны содержать:

- заголовок – название настольной игры;
- указание авторов проекта;
- краткое описание игры: тематика, возраст, количество игроков, длина партии;
- макет игрового поля;
- правила игры.

3. В **комментариях** к презентации настольной игры (в описании игры) укажите цель игры и задачи, которые решаются в процессе игры. Укажите, на какие игры похожа сконструированная вами настольная игра, как быстро объясняются правила незнакомому человеку, каковы преимущества сконструированной вами игры по сравнению с аналогичными играми. Каковы особенности сконструированной вами настольной игры, благодаря которым она будет пользоваться большей популярностью, чем игры ваших одноклассников.