

**Семинар-практикум
«Проектное управление в образовательной
организации»**



**«Эффективные практики
сопровождения проектной
деятельности учащихся в формате
ФГОС среднего общего образования»**

Автор : Словогородская Виктория Викторовна,
учитель истории, обществознания ГБОУ гимназия №271
Красносельского района Санкт-Петербурга им.П.И.

Федулова
2019

**Свободная
личность**

**Самостоя-
тельно
мыслить**

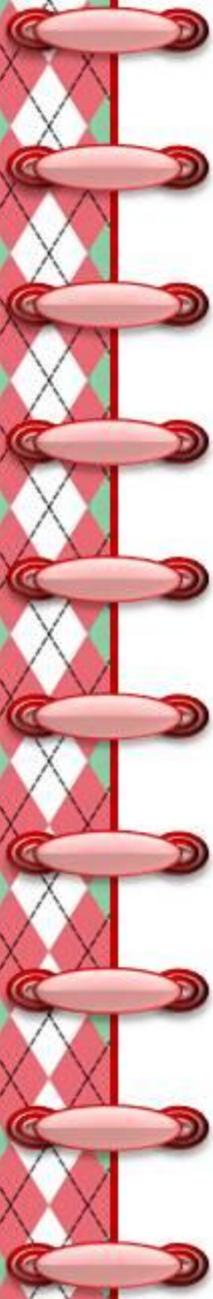
**Обдумывать
принима-
емые
решения**

**Добывать и
применять
знания**

**Планирова-
ние
действий**

**Быть
открытым
для новых
контактов**

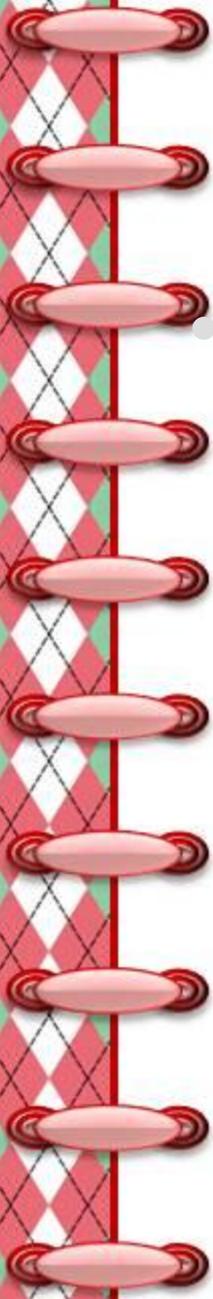




Проект- (лат.) выброшенный вперед, выступающий, бросающийся в глаза

Проект- работа, направленная на решение конкретной проблемы, на достижение запланированного результата

Энциклопедический словарь



Педагогическое сопровождение проектной деятельности учащихся – это учебно-воспитательное взаимодействие, в ходе которого ученик совершает действие, а педагог создает условия для эффективного осуществления этого действия.





Педагогическое сопровождение проектной деятельности

- **Создание условий для развития:**
 - метапредметных компетенций проектной деятельности
 - навыков самообразования
 - интереса к познавательной деятельности
- **Роль учителя**
 - специалист
 - консультант
 - руководитель
 - организатор
 - координатор
 - эксперт

Какого роду-племени...

Начни с самого близкого: со своей семьи. Унай историю жизни твоих бабушек и дедушек. Кто и где работают, чем любят заниматься. Вероятно они еще достаточно молоды и сами смогут рассказать тебе о своей жизни. Не упускай времени. Поговори с ними. Они смогут рассказать тебе о самых мажках и палках, бабушках и дедушках. Так ты получишь чужие вести летописи своей семьи. Сможешь составить родословное древо. Чем больше будет количество поколений, о которых ты узнаешь, тем интересней получится дерево, тем больше интересных фактов из жизни своей семьи ты получишь. И сможешь рассказать о них детям, внукам и правнукам, а они будут гордиться тем, что у них такая замечательная семья. И с благодарностью вспомнят тебя, изучающего вести семейную летопись.

Может быть, совсем мало и тебе придется поблуждать по родословному древу своей семьи.

"Наши деды - славные победы!"



Распутывая клубок истории своей семьи ты, наверное, узнаешь о тех родственниках, которые когда-то, в грозные годы Великой Отечественной войны, стояли на защите нашей Родины. Воевали на различных фронтах или ювелили Победу в тылу. Возможно у твоих прадедушек и прабабушек есть награды: военные или трудовые. Только самыми лучшим, самым достойным сынам и дочерям даёт награды Родина. Узнав об этом, ты поймешь: что члены твоей семьи принимали активное участие в жизни страны.

Опиши все самые важные события

в жизни своей семьи. Проиллюстрируй фотографии и у тебя получится замечательная творческая работа. С которой ты сможешь выступить на «III Краеведческих чтениях» для учащихся начальной школы.

Твоими главными помощниками в работе станут родители и классные руководители. Родители помогут собрать историю семьи. Педагоги помогут красиво оформить ваш совместный труд. А ты сможешь порадовать всех своим рассказом.

Если твой рассказ пройдёт отборочный тур, то тогда история твоей семьи выйдет в сборник, традиционно выпускаемый школой-садик «Родничок».



Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

**1. Выбор
темы
(учитель-
специалист)**

**4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-**

**5. Положение
квест-игры
(Учитель-
координато
р,
организо
р, эксперт)**

**7. Результат
проекта**

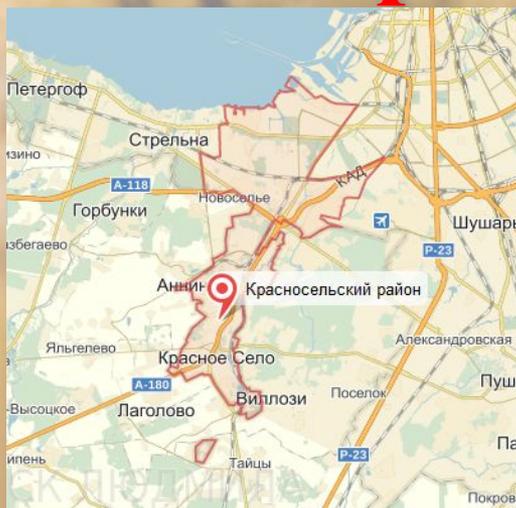
**2. Форма
проекта
(учитель-
консультан
т,
энтузиаст)**

**3. Поиск
информации
(учитель-
консультан
т)**

**6.
Структура
игры**



13 апреля 2018 г.- 45 лет району!



Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

**1. Выбор
темы
(учитель-
специалист)**

**4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-
специалист)**

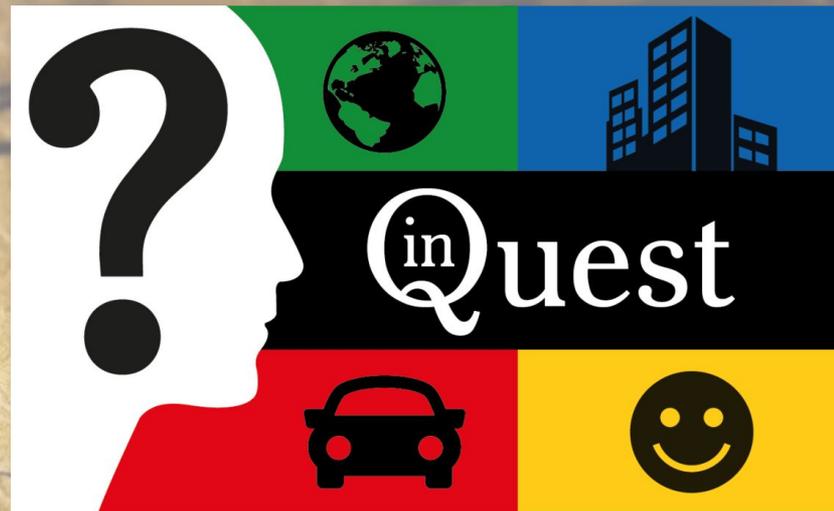
**5. Положение
квест-игры
(Учитель-
координато
р,
организо
р, эксперт)**

**7. Результат
проекта**

**2. Форма
проекта
(учитель-
консультан
т,
энтузиаст)**

**3. Поиск
информации
(учитель-
консультан
т)**

**6.
Структура
игры**



Квест (от англ.«Quest» – поиск)

один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету.



• **Квест- игра**

- **знания по теме**
- **нестандартное мышление**
- **сообразительность**
- **коллективное решение поставленных задач**
- **сплочение членов команды**
- **воспитание стремления к победе**
- **умение быстро ориентироваться на местности**

Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

**1. Выбор
темы
(учитель-
специалист)**

**4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-
специалист)**

**5. Положение
квест-игры
(Учитель-
координато
р,
организо
р, эксперт)**

**7. Результат
проекта**

**2. Форма
проекта
(учитель-
консультан
т,
энтузиаст)**

**3. Поиск
информации
(учитель-
консультан
т)**

**6.
Структура
игры**

Литература, интернет- ресурсы:

1. А.М.Рожков «На Юго-Западе Санкт-Петербурга» (Из истории Красносельского района), СПб., 1997 г.
2. Редакционная комиссия: В.В.Фролов, С.В.Иванов, И.А.Зимовец «Санкт-Петербург, Красносельский район 1973-2008 гг. Из-во «САВОЖ», СПб, 2007 г.
3. В.Пежемский «Юго-Западная перспектива Санкт-Петербурга». Из-во «Фотодом «Магнат», СПб, 2010
4. О. Бородина. — Санкт-Петербург : СПб ГБУК «ЦБС Красносельского района», 2016.
5. И.Шадрин, Т.Лабза,, Г.Богданова, И.Старикова «70-летию Великой Победы посвящается» Муниципальный округ УРИЦК. Из-во «Первый издательско-полиграфический холдинг», Спб, 2015
6. <http://krasnoselmuseum.narod.ru/man.htm>
7. <http://urizk.spb.ru/home/memorials/>
8. <http://polinasdashak.narod.ru/>
9. <http://www.ligovo-spb.ru/>

Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

1. Выбор
темы
(учитель-
специалист)

4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-
эксперт)

5. Положение
квест-игры
(Учитель-
координато
р,
организо
р, эксперт)

7. Результат
проекта

2. Форма
проекта
(учитель-
консультан
т,
энтузиаст)

3. Поиск
информации
(учитель-
консультан
т)

6.
Структура
игры

Цель: разработать и организовать проведение квест-игры по Красносельскому району.

Задачи:

1. Изучить особенности организации квестов, методику их проведения.
2. Познакомиться с историей Красносельского района.
3. Выбрать и определить объекты района (микрорайона), отражающие его развитие в прошлом, настоящем и будущем времени для проведения игры.
4. Объединить выбранные объекты в логистически продуманный маршрут.
5. Создать карту-маршрут микрорайона.
6. Разработать интерактивные задания для команд участников и привязать их к станциям экскурсионного маршрута.
7. Разработать положение о проведении квест-игры для образовательных учреждений Красносельского района и организовать его рассылку.
8. Опробировать квест-игру в мае 2019 г.

Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

1. Выбор
темы
(учитель-
специалист)

4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-

5. Подготовка
кест-игры
(Учитель-
координато
р,
организо
р, эксперт)

7. Результат
проекта

2. Форма
проекта
(учитель-
консультан
т,
энтузиаст)

3. Поиск
информации
(учитель-
консультан
т)

6.
Структура
игры

Положение квест-игры:

- Участники квеста;
- Сроки и место проведения квеста;
- Состав жюри;
- Итоги, награждения участников;
- Станции игры;
- Критерии оценивания квест-игры;
- Маршрутный лист;
- Маршрут (карта) квест-игры

Станции игры

Критерии оценивания квест-игры

1	Правильность выполнения заданий на станциях	«Маркизова лужа»: 3 балла «Балтийская жемчужина»: 3 балла «Воронцова дача»: 3 балла «Кировский вал»: 6 баллов «Администрация»: 6 баллов
2	Распределение ролей в группе	- Вся деятельность равномерно распределена между членами команды: 3 балла - Несколько членов группы отвечают за работу всей команды: 1 балл
3	Степень самостоятельности работы в группе	- Полная самостоятельность при выполнении работы: 3 балла - Частичная самостоятельность работы группы: 1 балл - Несамостоятельная работа группы: 0 баллов
4	Соблюдение времени, отведённого на участие в квесте	- Своевременное прибытие на финиш: 3 балла - Опоздание на финиш (5-10 минут): - 3 балла - Опоздание на финиш (15 и более минут): -5 баллов
5	Дополнительный балл за представление команды	-оригинальность - 1 б.
	ИТОГО	Максимальный - 33 б

Места присуждаются командам по количеству набранных баллов.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ (фрагмент)
квест-игры «Тропой любви к родному краю»

Время отправления команды: _____

Команда

« _____ »

Станция №1

« _____ »

Ответ задания (мак.3 балла): _____

Доп.баллы _____ балла

Итого _____ баллов

Станция №2

« _____ »

Ответ задания (мак. 3 балла): _____

Доп.баллы _____ балла

Проект «Квест-игра «Тропой любви к родному краю»

**1. Выбор темы
(учитель-
специалист)**

**2. Форма проекта
(учитель-
консультант,
энтузиаст)**

**3. Поиск
информации
(учитель-
консультант
)**

**6. Структура
игры**

**5. Положение квест-
игры (Учитель-
координатор,
организатор,
эксперт)**

**4. Цели и
задачи
проекта
(Учитель-
эксперт)**

**7. Результат
проекта**

Памятка – правила квест-игры (фрагмент)

1. К участию в командной квест-игре приглашаются учащиеся образовательных учреждений Красносельского района и их руководители.
2. Состав команды – не более 5 человек, включая капитана и обязательно сопровождающий (учитель, родитель)
3. Обязательным условием квест-игры является выполнение правил дорожного движения и техники безопасности. За их нарушение команды выбывают из квест-игры....

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1 (Станция 1 «Финский залив»)

Шифровка

«ФИНСКИЙ ЗАЛИВ» (используя Азбуку Морзе)

..- . . - . . . - . - . . .---

--- . . - . - -

Зашифровано: Администрация (используя шифр «Человечки»)



Расшифруйте названия улиц нашего района, которые названы в честь Героев ВОВ

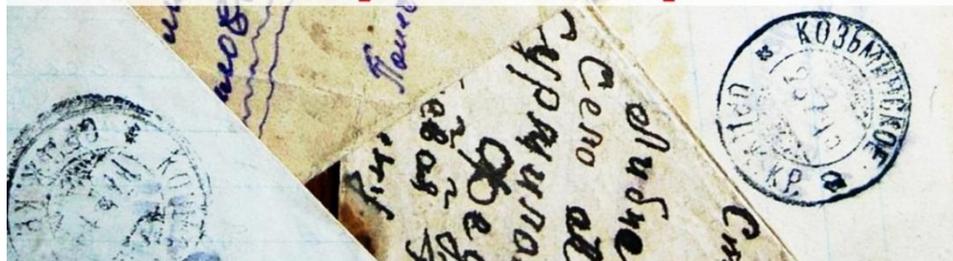


Ответ: ул.Маршала Жукова



Книга Вторая

МОЯ СЕМЬЯ В ИСТОРИИ СТРАНЫ



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГИМНАЗИЯ № 271
КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА ИМЕНИ П.И. ФЕДУЛОВА

«Вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее»

Евгения Семёновна Полат, доктор педагогических наук, профессор, заведующая лабораторией дистанционного обучения ИСМО РАО. Автор исследований по обучению иностранным языкам, методу проектов, теории и практики дистанционного обучения; педагогическим технологиям личностно-ориентированного подхода, использованию Интернет-технологий и ресурсов в системе