



Преобразование классно-урочной системы средствами практик проектного управления

Сорока Екатерина Юрьевна,

зам.директора МБОУ «Школа № 25»

г. Балашиха, Московская область,

Матвиюк Елена Сергеевна,

учитель МБОУ «Школа № 25»

Рабинович Павел Давидович,

к.т.н., доцент, научный руководитель



Занятие 2:

«Проекты во внеурочной деятельности, дополнительном образовании»

| Время | Содержание |
|-------------|--|
| 11.00-11.10 | Проекты во внеурочной деятельности. Что считать проектом? Типология проектов. Результаты проекта. |
| 11.10-11.30 | Организация проектной деятельности в общеобразовательном учреждении. Опыт ГБОУ Школы №508 г. Москва. (Врубель А.А. учитель информатики ГБОУ Школы №508 г. Москва) |
| 11.30-11.50 | Организация выполнения и защиты индивидуального итогового проекта, как одного из результатов освоения программы ООО ООО (Белова М.А., заместитель директора, учитель математики) |
| 11.50-12.10 | Школьный фестиваль проектов, как одна из форм представления результатов проектной деятельности (Сорока Е.Ю. заместитель директора, учитель русского языка и литература) |
| 12.10-12.50 | Практикум по заполнению проектной документации |
| 12.50-13.00 | Подведение итогов. Рефлексия. |



Так что же такое проект?

РМВоК: это *временное* предприятие, предназначенное для создания *уникальных* продуктов, услуг или результатов

ГОСТ Р 54869-2011: комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленных на создание уникального продукта или услуги в условиях временных и ресурсных ограничений

ПП РФ от 15.10.2016г. № 1050: комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленных на достижение *уникальных* результатов в условиях *временных* и *ресурсных* ограничений

Каким бывает проект?

Профессиональный

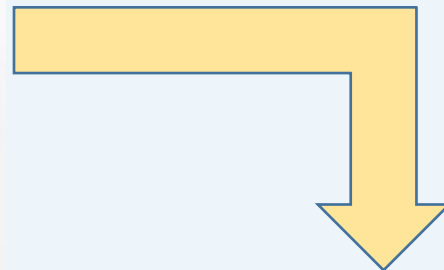
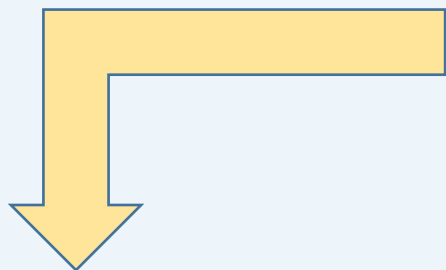
- профессиональная, «реальная» среда
- результат проекта принимается стейкхолдерами (пользователями, заказчиками, инвесторами и т. д.).
- ценность в реальном произведенном воздействии на окружающий мир по итогам проекта
- образовательный результат может возникать в результате специально организованной рефлексии.

Образовательный

- Искусственная, образовательная среда
- результат оценивается экспертами и преподавателями
- ценность в тех образовательных результатах, которые были присвоены участниками в ходе выполнения проекта
- порождение продуктового результата не гарантируется, а образовательные результаты планируются

Кружковой

- Создается совместно профессионалами (включая наставника) и непрофессионалами (школьники, студенты, участники кружка) единой командой, на равных
- Общий результат принадлежит всей команде
- Ценны и образовательный результат, и факт совершенного изменения реальности.



Продуктовый

- Знания, оформленные в статье, схеме
- Художественный объект
- Технология, услуга
- Устройство или прототип устройства и т.д.

Образовательный

- вхождение в контекст профессии,
- прикладные навыки, компетенции,
- способы организации работы в команде,
- ценности

Классификация по ведущей деятельности проекта

| Тип проекта | Ведущая деятельность | Комментарий |
|----------------------------------|--------------------------------|--|
| Исследовательский проект | исследование | порождение нового востребованного (и практического) знания |
| Инженерно-конструкторский проект | конструирование | создание нового инженерного продукта или технологии |
| Организационный проект | организационное проектирование | создание новой практики, бизнеса, управляющей структуры |
| Стратегический проект | стратегическое проектирование | создание программ, инфраструктур, отраслей и т.п. |
| Арт-проект | художественное творчество | создание нового образа, художественного продукта |

Классификация по продуктовому результату проекта

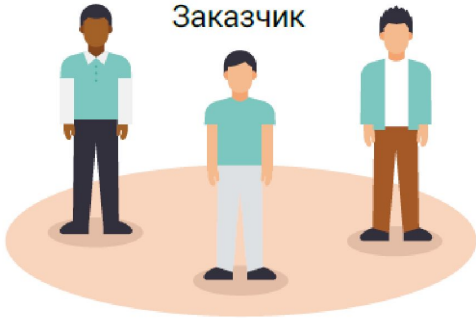
| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Научно-исследовательский проект | знание |
| Опытный проект / НИОКР | объекты / опытные образцы |
| Технологический проект | технология |
| Инфраструктурный проект | инфраструктура, схема отрасли |
| Предпринимательский проект | компания, бизнес, рынок |
| Инновационный проект | инновация (прохождение полного цикла) |

Полученный результат должен быть социально востребованным, решать какую – либо проблему.

Роли в проекте

Инвестор Пользователь

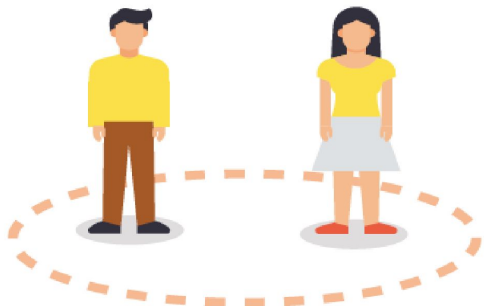
Заказчик



СТЕЙКХОЛДЕРЫ

Куратор

Тьютор



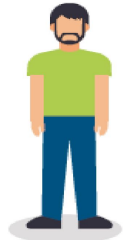
НАСТАВНИК



ПРЕПОДАВАТЕЛЬ



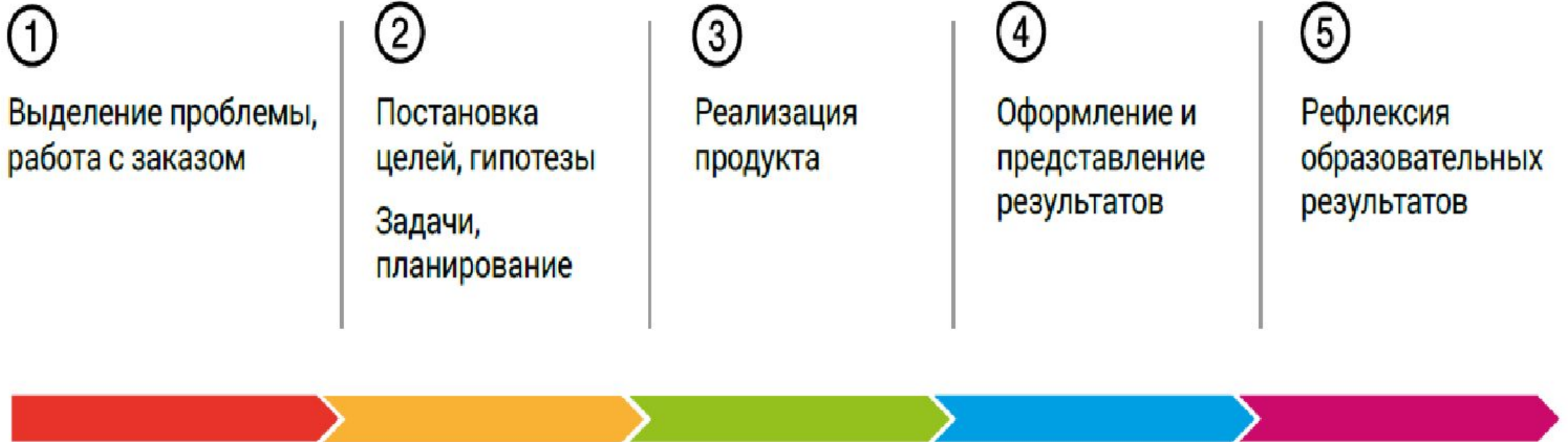
КОМАНДА ПРОЕКТА



ЭКСПЕРТ

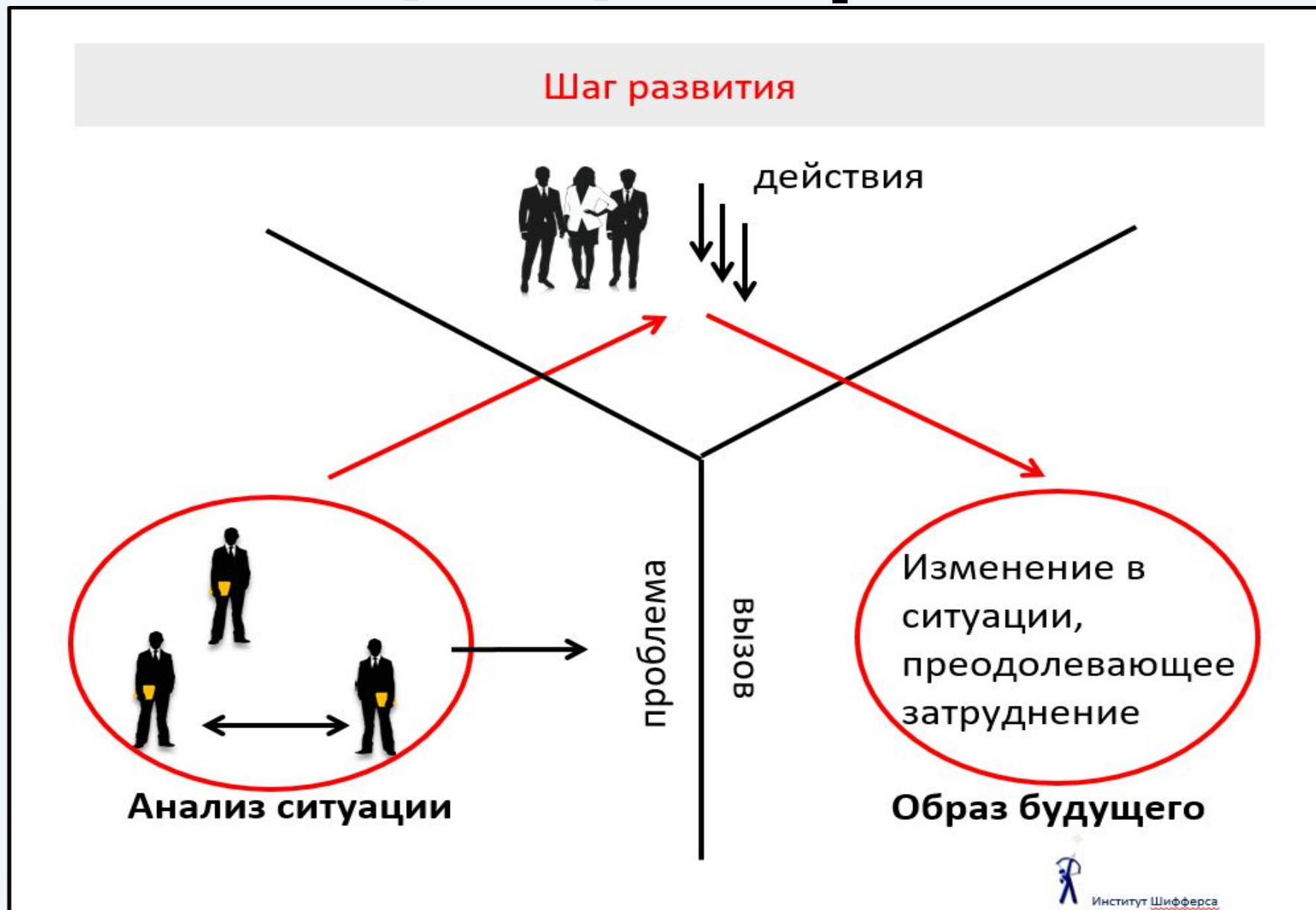
Жизненные циклы

Цикл жизни детско-взрослого проекта:



Выступления коллег

Инициация проекта



Инициация проекта по «Канвас»



Игра: «Метод фокальных объектов»

- Заполнение паспорта проекта

Рефлексия

- Понравилось ли занятие?
- Все ли было понятно?
- Готовы ли Вы использовать полученные инструменты?
- Какие вопросы возникли?