



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

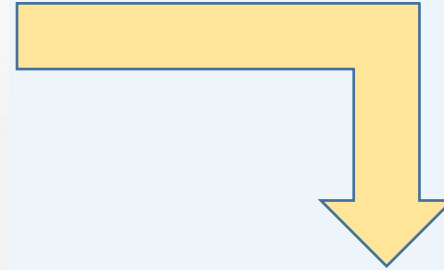
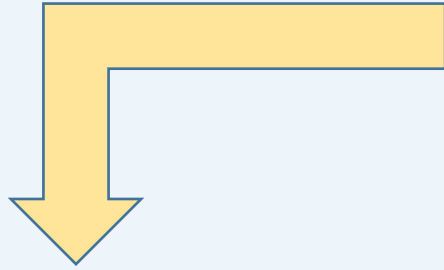
- профессиональная, «реальная» среда
- результат проекта принимается стейкхолдерами (пользователями, заказчиками, инвесторами и т. д.).
- ценность в реальном произведенном воздействии на окружающий мир по итогам проекта
- образовательный результат может возникнуть в результате специально организованной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

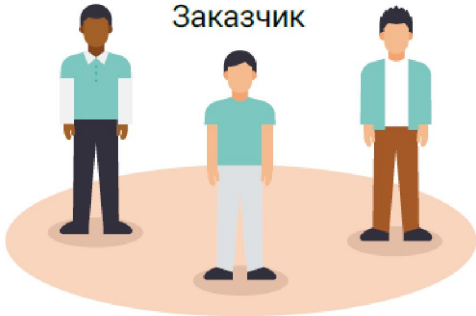
Научно-исследовательский проект	знание
Опытный проект / НИОКР	объекты / опытные образцы
Технологический проект	технология
Инфраструктурный проект	инфраструктура, схема отрасли
Предпринимательский проект	компания, бизнес, рынок
Инновационный проект	инновация (прохождение полного цикла)

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

Роли в проекте

Инвестор Пользователь

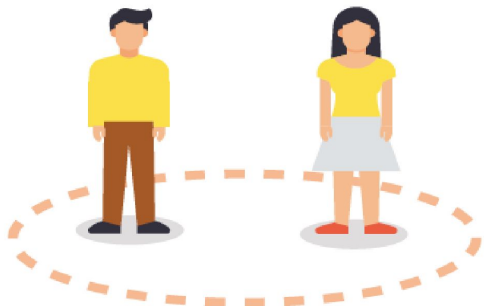
Заказчик



СТЕЙКХОЛДЕРЫ

Куратор

Тьютор



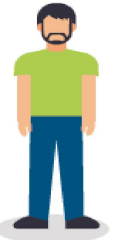
НАСТАВНИК



ПРЕПОДАВАТЕЛЬ



КОМАНДА ПРОЕКТА



ЭКСПЕРТ

Жизненные циклы

Цикл жизни детско-взрослого проекта:

①

Выделение проблемы,
работа с заказом

②

Постановка
целей, гипотезы
Задачи,
планирование

③

Реализация
продукта

④

Оформление и
представление
результатов

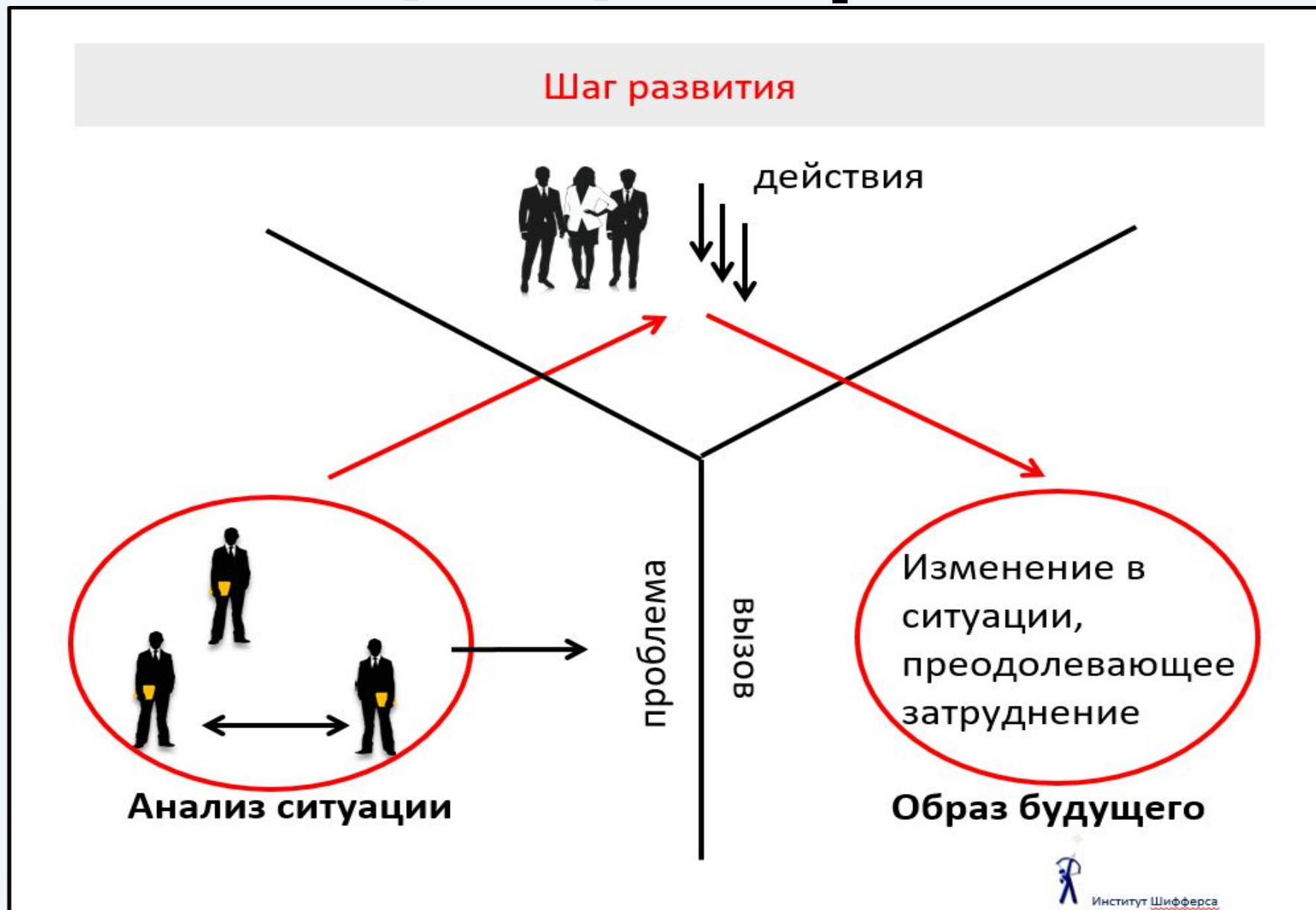
⑤

Рефлексия
образовательных
результатов



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?