

**Учебный проект
как средство активизации
познавательной деятельности
обучающихся**

«Как правило, можно принять, что учитель знает свой предмет и владеет соответствующим материалом, но не всегда он умеет сделать его интересным. Вот где корень зла. Умеет учить тот, кто учит интересно»

А. Эйнштейн:

Учебный проект

Система обучения, ориентированная на творческую самореализацию личности учащихся, развитие их интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания нового продукта под контролем учителя, обладающего объективной и субъективной новизной и имеющего практическую значимость.



Учебный проект

Совокупность приемов, действий учащихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи – решения определенной проблемы, значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.



Учебный проект



Форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению образовательной продукции за определенный промежуток времени.

В отличие от занятия или учебного мероприятия, ориентирован на изучение законченной учебной темы или учебного раздела и составляет часть стандартного учебного курса или нескольких курсов.

Учебный проект

Совместная учебно-познавательная, исследовательская, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата по решению какой-либо проблемы, значимой для участников проекта.



Учебный проект с точки зрения учащегося:

- это возможность делать что-то интересное самостоятельно, в группе или самому, максимально используя свои возможности;
- это деятельность, позволяющая проявить себя, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу и показать публично достигнутый результат;
- это деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной самими учащимися в виде цели и задачи, когда результат этой деятельности — найденный способ решения проблемы — носит практический характер



Метод учебного проекта – один самых эффективных методов обучения



Учебный проект с точки зрения учителя:

- это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки проектирования, а именно учить:
- Проблематизации;
- целеполаганию и планированию деятельности;
- самоанализу и рефлексии;
- презентации (самопредъявлению) хода своей деятельности и результатов;
- умению готовить материал для проведения презентации в наглядной форме;
- поиску нужной информации, вычленению и усвоению необходимого знания из информационного поля;
- практическому применению знаний, умений и навыков;
- выбору, освоению и использованию адекватной технологии изготовления продукта проектирования;
- проведению исследования (анализу; синтезу, выдвижению гипотезы, детализации и обобщению).

Проектный метод направлен на

Развитие критического мышления:

- аналитическое;
- ассоциативное;
- логическое;
- системное.



Развитие творческого мышления:

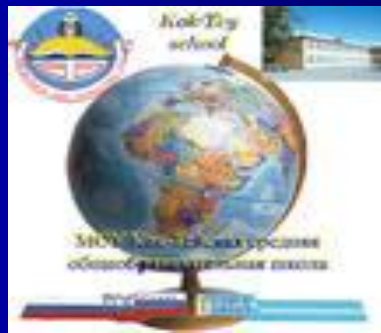
- пространственное воображения;
- самостоятельный перенос знаний;
- комбинаторные умения;
- прогностические умения.



Проектный метод направлен на

Умения работать с информацией:

- отбирать нужную;
- анализировать;
- систематизировать и обобщать;
- выявлять проблемы;
- выдвигать обоснованные гипотезы их решения;
- ставить эксперименты;
- статистически обрабатывать данные; -
- генерировать идеи; работать в коллективе; -
- владеть культурой коммуникации.



Метод проектов

целесообразно применять, если

- Существует значимая проблема (интеграция знания, исследование).
- Есть значимость результата (теоретическая, практическая).
- Предполагается самостоятельная деятельность учащихся.
- Возможно структурирование (этапность) проекта.
- Используются исследовательские методы:
 - формулировка задач исследования;
 - выдвижение гипотез их решения;
 - обсуждение методов исследования;
 - обсуждение способов оформления результатов;
 - сбор, систематизация, анализ экспериментальных данных;
 - **ВЫВОДЫ.**
- Результат – материальный продукт.



Тип проекта	Название проекта	Продукт
Творческий	Тепловые явления (8 класс, физика)	Урок физики, результатом которого стали страницы журнала «хочу все знать!», заполненные по ходу урока.
Ролевой игровой	«Мы любим учиться!» Прогресс науки и будущее человечества (10-11 классы, физика, английский и немецкий языки)	«Открытое заседание инициативного молодежного комитета при ЮНЕСКО по проблемам сохранения мира на Земле».
Ознакомительный	«Нептун, Плутон, Куаоар и другие загадочные планеты Солнечной системы» (астрономия, 11класс)	Защита реферата на конференции НОУ.
Исследовательский	«Роль национального характера в исторической судьбе России» (обществознание, 11класс)	Результат практической работы, выполненной в лаборатории МФТИ, защита на экзамене.
Практико-ориентированный	«Доброе сердце» (5класс, внеклассная работа)	Выступление перед ребятами, живущими в детском доме, с собственной программой учеников 5 класса

Результат (продукт) проекта

- Буклет
- Публикация
- Реферат
- Устный журнал
- Презентация
- Дебаты
- Защита исследования
- Моделирование
- Веб-сайт



Ознакомительно-ориентировочные (информационные) проекты

- Направлены на сбор информации об объекте
- Структура: цель, актуальность -> источники информации -> обработка информации -> презентация
- Интегрируются в исследовательские



Практико-ориентированные, прикладные

- Четко обозначен результат деятельности участников
- Результат практико-ориентирован
- Структура проекта детализирована
- Известна функция каждого участника



Ролевые, игровые

- Структура только намечается и корректируется до завершения работы
- Участники выступают в определенной роли
- Результаты конкретизируются в конце проекта



Творческие

- Не имеют детально проработанной структуры совместной деятельности
- Четко определен результат и форма представления
- Оформление результатов требует четко продуманной структуры



Исследовательские

- Предполагают выбор темы исследования
- Выдвижение гипотез
- Поиск и предложение возможных вариантов решения
- Сбор материала
- Обобщение полученных данных
- Подготовку проекта (презентация, буклет, публикация)
- Защиту проекта.



Монопроект

- проводится:
 - в рамках одного предмета;
 - по наиболее сложной теме;
 - структуризация по урокам;
 - заранее планируется работа на каждом уроке по группам.



Межпредметные (экологический центр)

- Выполняются во внеурочное время.
- Требуют квалифицированного координатора.
- Группы имеют четкие исследовательские задания.
- Хорошо продуманы формы промежуточных и итоговых результатов.



Надпредметные

- школьный пресс-центр
- школьный театр
- юридическая клиника
- литературно-музыкальная гостиная
- Конференция
- круглый стол



Участники проекта (количество)

- Личностные
- Парные
- Групповые



Игра-соревнование по группам «Архивариус»

- **Цель игры** - формировать умения учащихся самостоятельно выявлять проблемные факты в источнике, добывать недостающую информацию в различных источниках (в том числе – в Интернет-ресурсах), определять по ключевым словам текста время создания исторического источника, оценивать достоверность его сведений, обосновывать свои решения.

Ход игры

- **Задание.** Перед вами - письменная запись фрагмента одного из источников (используется устный исторический источник, например – былина). Сюжеты этого вида источников использовали в своих трудах об истории Руси уже древнейшие летописцы. Для того чтобы данный источник мог найти свое место в архиве, вы должны заполнить на него «регистрационную карточку».

Условия игры

- Выигрывает та группа, которая точнее, полнее и быстрее всех справится с заданием. Для это надо определить:
- Вид источника
- Условное название произведения
- Век, о котором идет речь в тексте
- Имя героя (героев), о котором идет речь в тексте
- Примерное время (век) появления данного текста
- За обоснование каждого решения прибавляются дополнительные баллы.

«Вотум доверия произведению исторической живописи»

- **Цель** игры – формировать умения давать исторический анализ живописных произведений исторического жанра, сопоставляя содержащуюся в них информацию о прошлом с данными других источников, оценивать достоверность сведений, обосновывать свои решения.
- **Суть** данной игры заключается в том, чтобы при обсуждении итогов работы каждой из групп по своим источникам возникла проблемная ситуация, убедительно показывающая школьникам, что однозначного отношения к достоверности сведений, содержащихся в живописных произведениях, быть не может.
- **Данная игра позволяет** подвести учеников к пониманию интерпретационного характера исторических сведений, содержащихся в произведениях художественного жанра.

Ход игры

- **Задание:** Рассмотрите картину и сделайте заключение, можно ли, с точки зрения историка, считать достоверным изображение на картине. **Условия игры:** выигрывает та группа, которая правильно сравнит сведения двух источников, определится в своей позиции и приведет наиболее убедительные аргументы в пользу своего решения.

Игра «Историческое расследование»

- **Цель игры** – в процессе самостоятельной работы учащихся с текстами подвести учеников к пониманию зависимости их собственного восприятия исторических фактов от того, какими источниками они пользуются, показать им возможность извлечения знаний о способах исследовательской деятельности на основе анализа работ ученых историков.

Ход игры

- **Задание:** каждая группа получает свои источники информации о каком-либо загадочном событии истории (ряд источников может содержаться в Сети). Предлагается попытаться разгадать тайну этого события и изложить связанные с ней другие события от лица историка по плану:
- Виды источников, на основании которых излагается материал.
- Дата события, о котором идет речь.
- Сведения об участниках событий.
- Содержание события по данным источника.
- Отношение к достоверности сведений, полученных из источника информации.

Примеры учебных проектов

- Виртуальная экскурсия
- Виртуальная лаборатория
- Рецензируем работу историка
- Пишем историю сами...



Практические советы

1. Творческие и организаторские способности, увлеченность своим предметом, добрые и открытые отношения с учениками.
2. Навыки работы с большим объемом методической и популярной литературы, Интернет-ресурсами.



Практические советы

3. Владение методами исследовательской деятельности.
4. Педагогическое сотрудничество, использование межпредметных связей в подготовке учебных проектов.



Практические советы

5. Владение информационно-коммуникативными технологиями.

6. Владение знаниями о современных педагогических технологиях.



Практические советы

7. Систематическое повышение квалификации.

8. Больше творчества и полета мысли, вам это понравится!

