
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ



«СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»,
«КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОДХОД К
ФОРМИРОВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ И
ОЦЕНКЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ»

ОБЩЕУЧЕБНЫЕ УМЕНИЯ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ

ПОНИМАНИЕ ПРОБЛЕМЫ – использование знаний и умений для понимания текста, диаграмм, схем, формул, таблиц, пр. и интегрирование информации из разных источников.

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОБЛЕМЫ – определение переменных, присутствующих в проблеме и связей между ними, выдвижение гипотез, критическая оценка информации.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ – разработка формы представления информации, переход с одной формы к другой.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ – принятие решения в соответствии с условиями поставленной проблемы, проведение анализа системы, планирование достижения цели.

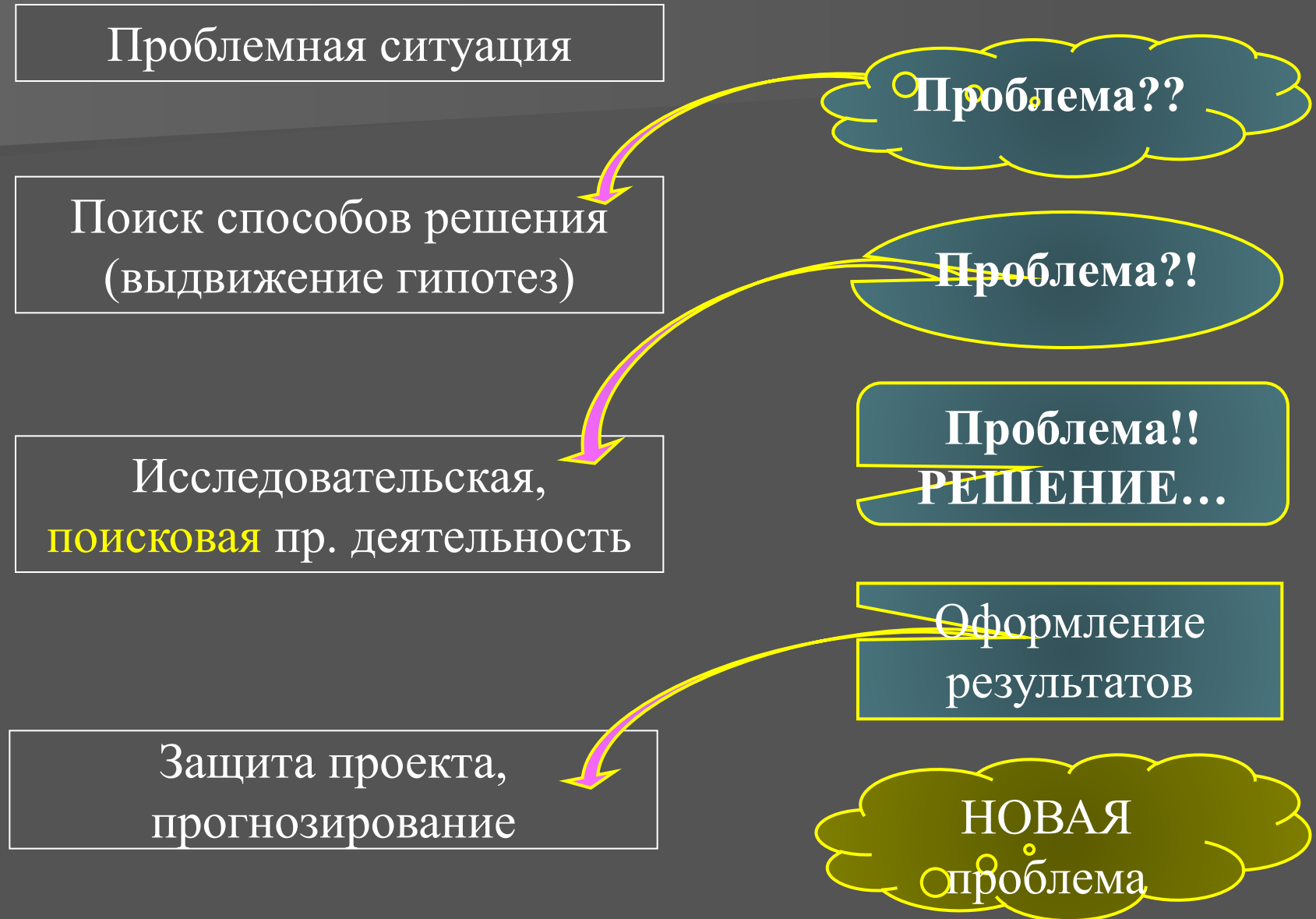
РАЗМЫШЛЕНИЕ НАД РЕШЕНИЕМ – исследовать полученное решение и при необходимости искать дополнительную информацию, оценивать решение, пр.

МЕТОД ПРОЕКТОВ

это совокупность приемов, действий обучающихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи – решения определенной ПРОБЛЕМЫ, значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного ПРОДУКТА.

Основным назначением внедрения проектных методов обучения является формирование человека с мышлением нового типа – преимущественно продуктивного.

СУЩНОСТЬ МЕТОДА ПРОЕКТОВ



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- **Метод проектов** (от греческого «исследование») – система обучения, при которой обучающиеся приобретают знания в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов.
- **Проект** – замысел переустройства того или иного участка действительности согласно определённым правилам.
- **Проектное мышление, проектная деятельность** – процесс обобщённого и опосредованного познания действительности, в ходе которого человек использует технологические, технические, экономические и другие знания для выполнения проектов по созданию культурных ценностей.
- **Результат проектной деятельности** – творческие проекты.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- **Учебный творческий проект** – это самостоятельно разработанный и изготовленный **продукт** (материальный или интеллектуальный) от идеи до её воплощения, обладающий **субъективной** или **объективной новизной**, выполненный под контролем и при консультации преподавателя.
- **Технология проектного обучения** рассматривается как гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на **творческую самореализацию личности** обучаемого путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ И ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

различаются уровнем проработки новизны:

- Для проектной деятельности характерна

УЧЕБНАЯ ПРОБЛЕМА – столкновение **личного знания и незнания** для отдельного человека или группы людей.

- Для исследовательской деятельности характерна

НАУЧНАЯ ПРОБЛЕМА – столкновение всеобщего знания с всеобщим незнанием.

В проектной деятельности совершается **маленькое собственное** открытие.

При этом, для учебного процесса важно другое – **активизация самостоятельной исследовательской деятельности.**

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ

❖ РАЗВИТИЕ **важнейших компетенций**

для современной жизни:



- способность брать на себя **ответственность**;
- участие в совместном **принятии решения (коммуникации)**
- регулирование **конфликтов** ненасильственным путём;
- владение устным и письменным общением;
- использование приобретенных знаний для решения познавательных и практических задач;
- способность **учиться всю жизнь** как основы непрерывной подготовки в профессиональной и общественной деятельности, а также в личной жизни.



❖ РАЗВИТИЕ **исследовательских умений**: анализа (**выявления проблем**, сбора информации **самостоятельно**), **наблюдения**,

КОМПОНЕНТЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. ПРОБЛЕМА

2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ (планирование)

3. ПОИСК ИНФОРМАЦИИ

4. ПРОДУКТ

5. ПРЕЗЕНТАЦИЯ

(6.) Портфолио - папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта. Среди них черновики, дневные планы, отчёты.

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МЕТОДА ПРОЕКТОВ

1. Наличие **значимой** в исследовательском, творческом плане **проблемы/задачи**, требующей интегрированные знания.
2. Практическая, теоретическая, познавательная **значимость** предполагаемых **результатов**.
3. **Самостоятельная** (индивидуальная, парная, групповая) **деятельность** партнеров.
4. **Структурирование** содержательной части проекта (с указанием **поэтапных результатов**).
5. Использование исследовательских **методов**, предусматривающих определенную последовательность действий.

ТИПОЛОГИЯ УЧЕБНЫХ ПРОЕКТОВ

По доминирующей в проекте деятельности:

- Исследовательские (напоминает научное исследование),
- Поисковые,
- Творческие (свободные и нетрадиционные подходы),
- Ролевые (игровые, выступают в роли кого-то, чего-то),
- Прикладные

По уровню проработки новизны:

- Практико-ориентированные (определенный продукт),
- Ознакомительно-ориентировочные,
- Информационные (сбор информации),
- Творческие.

ТИПОЛОГИЯ УЧЕБНЫХ ПРОЕКТОВ

По предметно-содержательной области:

- ❑ **МОНОПРОЕКТ** – в рамках одной области знания
- ❑ **МЕЖПРЕДМЕТНЫЙ** – привлекаются знания из различных предметных областей

По характеру координации проекта:

- ❑ **НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ** (жесткий или гибкий)
- ❑ **СКРЫТЫЙ** – не явный, имитирующий деятельность участника проекта (**характерен для телекоммуникационных проектов**)

По количеству участников проекта...

- ❑ индивидуальный, парные, групповые

ТИПОЛОГИЯ УЧЕБНЫХ ПРОЕКТОВ

По характеру контактов:

В зависимости от охвата системного этажа в пределах

- одной группы
- одного потока
- одного факультета, вуза
- города, региона, страны и т.д.

По продолжительности проекта:

- краткосрочные (2...6 часов);
- среднесрочные (16...18);
- долгосрочные (на семестр).



ВИДЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Телекоммуникационный проект

В рамках
учебного заведения

В рамках
группы
вне занятий

На занятии

ПРОЕКТН
АЯ
деятельнос
ТЬ

```
graph LR; A[ПРОЕКТНАЯ деятельность] --> B[Телекоммуникационный проект]; A --> C[В рамках учебного заведения]; A --> D[В рамках группы вне занятий]; A --> E[На занятии];
```

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ ПРОЕКТЫ



1

Многоуровневый зал на 150 человек в институте управления, экономики и социологии (г. Королёв)



2

Круглый стол



3

Мультимедийный зал



4

Конференц-холл



5

Лекционный зал

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ ПРОЕКТЫ

СОВМЕСТНАЯ учебно-познавательная, исследовательская, творческая или игровая **ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ** участников-партнеров, организованная в среде **компьютерной телекоммуникации** на основе **соревнования** или **сотрудничества** (предпочтительнее)

ЦЕЛЬ – достижение совместного результата деятельности

УСЛОВИЯ:

общая проблема,
цель,
согласованные методы,
способы деятельности,

ТРЕБОВАНИЯ – совместные знания должны :

быть интегрированными
касаться собственно предмета проблемы
учитывать особенности национальной культуры
учитывать особенности мироощущения партнеров

МП и УЧЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ГРУППА 1 относительно **низкая** эффективность внедрения МП
Формирующие специальные и общеучебные знания и умения:
русский язык, литература, история, география, биология, химия, физика, математика.

Систематическое построение учебной программы как условие высокого качества знаний «на выходе» диктует жёсткий отбор форм и методов обучения.

ГРУППА 2 относительно **высокая** эффективность внедрения МП
Формирование компетентностей (гражданской, информационной, коммуникативной и др.) и носят интегрированный и (или) прикладной характер:
иностранные языки, информатика, изо, технология, экология.

Для данных предметов вопрос о том, **как их изучать**, имеет не меньшую, а нередко и большую значимость, чем вопрос о том, что изучать в рамках данных курсов.

СТАДИИ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ



1. Подготовительно-организационная стадия

(проблематизация, разработка проектного задания)

2. Планирование

(планирование и организация деятельности)

3. Исследование

(осуществление деятельности)

4. Выводы

5. Представление

(презентация и оценка результатов)



ПАРАМЕТРЫ ВНЕШНЕЙ ОЦЕНКИ ПРОЕКТА

- 1) **значимость**, актуальность выдвинутых проблем, **адекватность** их изучаемой тематике;
- 2) **корректность** методов исследования и обработки получаемых результатов;
- 3) **активность** каждого участника проекта в соответствии с его индивидуальными возможностями;
- 4) **коллективный** характер принимаемых решений;
- 5) характер общения и взаимопомощи, взаимодополняемости;
- 6) необходимая и достаточная глубина проникновения в проблему;
- 7) **привлечение** знаний из других областей;
- 8) **доказательность** принимаемых решений, аргументированность своих заключений, выводов;
- 9) **эстетика** оформления результатов проведенного проекта;
- 10) умение отвечать на вопросы оппонентов, **лаконичность** и

СВЯЗЬ МЕТОДА ПРОЕКТОВ С ЛИЧНОСТНО ОРИЕНТИРОВАННЫМИ МЕТОДАМИ



МОТИВАЦИЯ ВЗРОСЛЫХ СЛУШАТЕЛЕЙ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДА ПРОЕКТОВ

1 Взрослым слушателям **еще более важно знать**, что получаемые ими знания:

- имеют практическую ценность,
- могут быть использованы ими в дальнейшем.

ВЫВОД 1. Метод проектов как активный метод обучения, является для взрослых более актуальным, чем для детей и студентов.

ВЫВОД 2. Необходим более тщательный выбор проблемы исследования.

2 Учителя должны научиться и быть готовы:

- организовывать проектную деятельность,
- к участию в телекоммуникационных проектах,
- к изменению своей позиции при реализации метода

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Эффективность использования метода проектов зависит от **качества подготовки педагогов к организации и управлению** усвоения студентами новой информации в процессе **проектной деятельности – творческой по характеру.**

Функции преподавателя в процессе проектирования:

- Планирование (этапы проектирования)
- Организация (не подача информации, а организация процесса)
- Координация
- Мотивация

Учебно-воспитательная работа переносится на самостоятельную. Эти процессы в педагогике связывают с **педагогическим проектированием.**

РЕЖИМ СОТРУДНИЧЕСТВА и СОРЕВНОВАНИЯ

В проекте **сотрудничества**:

- тема должна быть делимой на несколько примерно эквивалентных по объему и сложности задач (частей)
- до определенного этапа группы работают над своими задачами независимо друг от друга
- предпочтительно использовать **качественные оценки** хода выполнения проекта

В проекте **соревновательном**:

- все группы получают одну задачу или задачи одинаковой сложности
- соревнование между группами предполагает сотрудничество внутри групп
- предпочтительно использовать **количественные оценки**

ПОДХОДЫ К ПРОБЛЕМАМ И ПОИСКУ ИНФОРМАЦИИ В ПРОЕКТЕ

Проблема, поставленная в проектной задаче должна содержать в своих условиях некоторое **противоречие**.

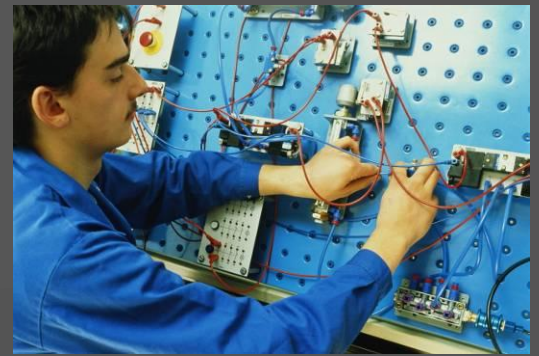
Противоречие будет носить **учебный** характер, если **информация** в задаче будет вносить следующие данные:

- избыточные,
- недостающие,
- ложные,
- альтернативные.

БЕЗ методологии творчества проекты ориентированы на работу с уже существующей информацией и не требуют ее самостоятельного получения

Обнаружение противоречивости данных приводит участников к интеллектуальному затруднению и осознанию недостаточности ранее усвоенных знаний.

Вместо попытки **разрешения противоречия**, возникает субъективная потребность в **новых знаниях**, но не **генерируемых**, а к поиску **СУЩЕСТВУЮЩЕЙ** информации.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

