



***Реализация деятельностного
подхода в обучении через
проектную методику***

Актуальность

Задача школы заключается не в том, чтобы передать детям сумму знаний, а в том, чтобы научить их получать эти знания.

Сегодня неотъемлемой частью учебного процесса становится проектная деятельность, являющаяся лично- и практико-ориентированной. Использование проектной методики в образовательном процессе обеспечивает формирование ключевых компетенций: исследовательской, коммуникативной, информационной, технологической.

Ожидаемые результаты использования современных образовательных технологий

- ***Повышение качества знаний
учащихся***
- ***Овладение учащимися ключевыми
компетентностями***
- ***Формирование научно-
исследовательских навыков
обучающихся***

От проблемы к цели

- **Обсуждение**
- **ситуация**

- **Формулирование**
- **проблемы**
- **Постановка**
- **цели**
- **Организация деятельности**
- **Представление**
- **результата**

Ресурсы

- Информационные
- Материальные
- Трудовые

Как работать вместе

Что такое команда

Кто со мной

«за» и «против»

Как работать вместе

Правила групповой работы.

- Правило «Здесь и теперь»
- Правило открытости
- Правило искренности
- Правило «антисоветизма»
- Правило Я- высказываний
- Правило запрета на ярлыки и диагнозы
- Правило личной ответственности
- Правило котла или скороварки

Командные роли

Председатель	Отвечает за принятие решений, ведет сборы, регулирует конфликты
Организатор	Отвечает за выполнение принятых правил
Генератор идей	Выдает новые идеи, предлагает нестандартные решения
Исследователь ресурсов	Собирает материалы, хорошо работает с источниками информации
Оценщик	Контролирует, дает оценку решениям и продуктам, отвечает за критерии оценки
Сотрудник команды («внутренний связист»)	Отвечает за взаимоотношения членов команды, передает различную информацию и отвечает за ее «доставку»
Завершатель	Отвечает за конечный вид общего результата, совершенствует, устраняет мелкие неполадки
Инициативный исполнитель	«рядовой» сотрудник команды, без которого общего продукта никогда бы не получилось

Способы разрешения конфликтов

Соперничество	Каждая сторона настаивает на своем, пока не окажется победителем или не проиграет: «Чтобы я победил, ты должен проиграть»
Сотрудничество	Каждая сторона готова сотрудничать, предпринимать совместные действия: «Чтобы выиграл я, ты должен тоже выиграть»
Компромисс	Каждая сторона готова уступить в чем-то для принятия решения: «Чтобы каждый из нас что-то выиграл, каждый из нас должен что-то проиграть»
Избегание	Какая-то из сторон делает вид, что не замечает конфликта, уклоняется от его решения: «Никто не выигрывает в конфликте, поэтому я уйду от него»
Приспособление	Одна из сторон подчиняется решению другой: «Чтобы ты выиграл, я должен проиграть»

Способы группового взаимодействия

- **«Пирамида»** – есть признанный лидер, с мнением и авторитетом которого считается вся команда
- **«Весы»** – в команде два лидера объединяют каждый вокруг себя определенное число участников команды
- **«Звезда»** – в группе несколько лидеров или все члены команды пользуются равным авторитетом

Типология учебных проектов

- **Исследовательский проект (научно-исследовательская работа)**
- **Творческие проекты (газета, сочинение, видеофильм, постановка, праздник, статья, альманах, альбом)**
- **Ознакомительно-ориентировочные (информационные) проекты (статья, реферат, доклад, видео, публикация, бюллетень)**
- **Проектно-ориентировочные (прикладные) проекты (словарь, справочный материал, наглядное пособие)**

**С Днём рождения,
школа!**



Преимущества проектной деятельности

- **Междисциплинарный характер обучения**
- **Комплексное решение задач**
- **Мотивирующий характер обучения**
- **Достоверность**
- **Настрой на сотрудничество**
- **Позитивный настрой**