

# ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ



учителя  
русского языка, литературы  
и английского языка

МОУ «Веневская  
средняя школа №2»

Ермаковой  
Елены Валерьевны

**Тема выступления:**

**«Инновационные технологии в современном образовании»**

# Метод проектов



# Что такое метод проектов?

*«Метод проектов предполагает определенную совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути».*

*Полат Е.С.*



# Тезис метода проектов

- *"Все, что я знаю, я знаю, для чего мне это надо и где и как я могу это применить".*



# АКТУАЛЬНОСТЬ



“ Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью...”

( Из Концепции модернизации  
российского образования )

*Использование новых информационных технологий не только оживляет и разнообразит учебный процесс, но и открывает большие возможности для расширения образовательных рамок, несомненно, несет в себе огромный мотивационный потенциал и способствует принципам индивидуализации обучения. Проектная деятельность позволяет учащимся выступать в роли авторов, создателей, повышает творческий потенциал, расширяет не только общий кругозор, но и способствует расширению языковых знаний.*

# ЦЕЛЬ МЕТОДА ПРОЕКТОВ:

- предоставление учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующих интеграции знаний из различных предметных областей.



# ЗАДАЧИ МЕТОДА ПРОЕКТОВ:

- **развить у учащихся познавательную деятельность, научить их самостоятельно овладевать знаниями, формировать свое мировоззрение; развивать критическое мышление;**
- *научить учащихся самостоятельно применять имеющиеся знания в учении и практической деятельности;*
- **формировать высококультурную личность, так как только в самостоятельной интеллектуальной и духовной деятельности развивается человек.**





# НАЧАЛО ВНЕДРЕНИЯ ПРОЕКТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

2005-2006 учебный год

## СРОК СИСТЕМАТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ ПО ПРОЕКТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

9 лет



# Проект -

*это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта.*



# Этапы работы над проектом

- **1. Подготовка к проекту.**

(выбрать тему проекта, сформулировать проблему, предложить учащимся идею, обсудить ее с учениками)

- **2. Организация участников проекта.**

(сформировать группы учащихся, где перед каждым поставить свою задачу)



- **3. Выполнение проекта.**

(поиск новой, дополнительной информации, обсуждение этой информации и ее документирование, выбор способов реализации проекта)

- **4. Презентация проекта.**

(защитить свой проект)

- **5. Подведение итогов проектной работы.**

(анализ работы, выставление оценок)

# Виды метода проектов

- *Конструктивно-практические проекты*
- *Информативно-исследовательские проекты*
- *Игровые проекты*
- *Сценарные проекты*
- *Творческие работы*
- *Издательские проекты*



# РАЗВИТИЕ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МОДЕЛИ



Выполнение проектов по предмету с каждым годом совершенствуется: число учащихся, создающих *проекты с использованием ИКТ технологий и Интернет-ресурсов* становится все больше. Учащиеся осознают, что выполнение проектов на компьютере имеет ряд преимуществ:

- исправление ошибок учителем в проекте не испортит его вида;
- проекты содержат богатый информационный и иллюстративный материал;
- сохранение проекта на дисках или флешках намного удобнее, чем сохранение плакатных вариантов работы.

**А главное, некоторые проекты совершенствуются и развиваются в научно-исследовательские работы.**

# ОЖИДАЕМЫЕ ПОЗИТИВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕНЕНИИ

Положительная

динамика  
учебных  
достижений

–  
повышен  
ие  
качества

Повышение

е

у  
учащихся

мотиваци  
и  
обучения  
и

познавате  
льного  
интереса

Помощь

в

професси  
ональном

самоопре  
делении

выпускни  
ков

Активиза  
ция

научно –  
исследов  
ательской  
деятельн  
ости

учащихся

Рост  
творческ  
ого

потенциа  
ла  
педагога





## **ВЫВОДЫ:**

**Использование на своих уроках метода проектов с привлечением ИКТ технологий и сети Интернет рассматриваю не только как цель, а – как способ постижения мира и расширения кругозора учащихся;**

- как источник дополнительной информации по предмету;*
- как возможность лично-ориентированного подхода к учащимся;*
- как способ расширения зоны индивидуальной активности ребенка и его самостоятельности.*



# Использование метода проектов позволяет:

- 1. улучшить эффективность и качество образования;
- 2. ориентироваться на современные цели обучения;
- 3. повысить мотивацию учащихся к обучению;
- 4. использовать взаимосвязанное обучение различным видам деятельности;
- 5. учитывать страноведческий аспект;
- 6. сделать уроки эмоциональными и запоминающимися;
- 7. реализовать индивидуальный подход;
- 8. усилить самостоятельность школьников;
- 9. изменить характер взаимодействия учителя и ученика;
- 10. объективно оценивать знания учащихся;
- 11. повысить качество наглядности;
- 12. развивать познавательные навыки учащихся;
- 13. развивать умение ориентироваться в информационном пространстве;
- 14. развивать критическое и творческое мышление.





# Буктрейлер

- Использование на уроках презентаций, созданных учителем, стало распространенным и даже обыденным явлением, часто, увы, уже не дающим ожидаемого эмоционального эффекта или импульса к интеллектуальной деятельности учащегося.
- Компьютерные программы открывают новые возможности для творчества учителя. Одна из них – **буктрейлер**.



# Что такое буктрейлер?

- **Буктрейлер** - это небольшой видеоролик, рассказывающий в художественной форме о какой-либо книге (современной или классической).



# Цели создания буктрейлеров

- Цель таких роликов - пропаганда чтения, привлечение внимания к книгам при помощи визуальных средств.



# Виды буктрейлеров

По содержанию буктрейлеры классифицируются как:

- повествовательные (презентующие основу сюжета произведения)
- атмосферные (передающие основные настроения книги и ожидаемые читательские эмоции)
- концептуальные (транслирующие ключевые идеи и общую смысловую направленность текста)

# Создание и использование буктрейлеров на уроках

- Создаются такие видеоролики с помощью программы Movie Maker или других программ.
- 2-3 минутный объем времени содержания ролика делает его очень удобным для использования на уроках.

■

# Веб-квест

## как способ активизации учебной деятельности учащихся



# Что такое веб-квест?

- **Веб-квест** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета, а также другие образовательные средства.
- Разработчиком веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

# Веб-квест – это...

самостоятельная поисковая деятельность на просторах сети Интернет по одной или нескольким ветвям заранее заготовленного маршрута к определенной цели, поставленной в начале маршрута, в ходе которой приходится получать и анализировать встречающуюся информацию для того, чтобы перейти к следующему этапу на пути к цели.



# Образовательный веб-квест

Сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

*Я.С. Быховски*

# Типы веб-квестов

- **кратковременные** - для углубления знаний и их интеграции, рассчитанные на одно-три занятия;
- **долговременные** – для углубления и преобразования знаний учащихся, рассчитанные на длительный срок - может быть, на четверть или учебный год.

# Виды заданий для веб-квестов

- **Пересказ**
- **Планирование и проектирование**
- **Самопознание**
- **Компиляция**
- **Творческое задание**
- **Аналитическая задача**
- **Детектив, головоломка, таинственная история**
- **Достижение консенсуса**
- **Оценка**
- **Научные исследования**
- **Убеждение**
- **Журналистское расследование**

# Этапы работы над веб-квестом

- Начальный этап (командный)
- Ролевой этап
- Заключительный этап



# Web-квест должен иметь:

- Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников
- Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо
- Список информационных ресурсов
- Описание процедуры работы
- Руководство к действиям
- Заключение

# Положительные и отрицательные стороны использования веб-квеста

- **Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию слушателей на достижение наилучших учебных результатов.**
- **Работа над веб-квестом требует больших затрат времени.**

# Примеры веб-квестов

- **«Web-квест по химии»**  
([http://school-sector.relarn.ru/web\\_questions/Chemistry\\_Quest](http://school-sector.relarn.ru/web_questions/Chemistry_Quest))
- **Веб-квест «Цивилизации России»**  
(<http://shatunova58.narod.ru/index.htm>)
- **Веб-квест по литературе "В гостях у помещиков"** (по поэме Н.Гоголя "Мертвые души")  
(<http://www.kvest.blogspot.com>)

**Вместо заключения...**

**Пусть будет радостной всегда  
Труда прекрасного дорога.  
И пусть не меркнет никогда  
Святое звание педагога!**



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

