

# *Технология проектного обучения*



***Технология проектного обучения*** — альтернативная технология, которая противопоставляется классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов. Проектное обучение является непрямым, и здесь ценен не только результат, но в большей мере сам процесс.

***В полной форме работа над проектом  
проходит шесть стадий:***

- ПОДГОТОВКА,
- планирование,
- исследование,  \_\_\_\_\_
- ВЫВОДЫ,
- представление или отчет,
- оценка результата и процесса.

***Преподаватель превращается в  
консультанта:***

- помогает обучаемым в поиске источников;
- сам является источником информации;
- поддерживает и поощряет учащихся;
- координирует и корректирует весь процесс;
- поддерживает непрерывную обратную связь.

# ***Эффективность применения проектной деятельности***

- 1) происходит развитие творческого мышления,**
- 2) качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность.**
- 3) вводятся элементы исследовательской деятельности;**
- 4) формируются личностные качества воспитанников (в групповых проектах, в процессе его совместной деятельности появляется совместный продукт, отсюда развивается умение работать в коллективе, брать ответственность за выбор, решение;**
- 5) формируются личностные качества — способность к рефлексии и самооценке, умение делать выбор и осмысливать как последствия данного выбора, так и результаты собственной деятельности.**



# *Типологические признаки*

1. Доминирующая в проекте деятельность: исследовательская, поисковая, творческая, ознакомительно-ориентировочная и пр.
2. Предметно-содержательная область: монопроект (в рамках одной области знания) и межпредметный проект.
3. Характер координации проекта: **непосредственный** (жесткий, гибкий), **скрытый** (неявный, имитирующий участника проекта).
4. Характер контактов (среди участников одной школы, класса, города, региона, страны, разных стран мира).
5. Количество участников проекта.
6. Продолжительность выполнения проекта.

# Виды проектов

- *Досуговые проекты*
- *Каникулярные проекты*
- *Педагогическое проектирование*
- *Проектно-созидательные технологии*
- *Квест-проект*

## *Досуговые проекты.*

В общем виде они включают предварительную разработку основных компонентов предстоящей деятельности педагогов и воспитанников, которые могут быть встроены в более широкую систему подготовки к организации отдыха, но могут стать вполне самостоятельным процессом. В результате рождаются разные виды проектов.



# *Каникулярные проекты*

Под *каникулярным проектом* подразумевается определенный документ, в котором описывается с разной степенью точности и в разных масштабах процедура создания и действия педагогических систем, процессов, ситуаций, развивающихся — и функционирующих — в каникулярное время. Таким документом может быть концепция воспитательной работы школы в каникулярное время, сценарий какой-либо педагогической акции, план работы на смену, положение о детском фестивале и др.

# *Педагогическое проектирование*

Логика *педагогического проектирования* в пространстве отдыха аналогична общей логике проектной деятельности. Специфика заключается в формате каникулярного проекта, который жестко «привязан» к регламенту организации жизни лагеря (период смены), к определенному времени года, на которое выпадают каникулы, к территории, на которой располагается место отдыха.

# *Проектно-созидательные технологии*

Для системы дополнительного образования большое значение имеют *проектно-созидательные технологии*. При использовании таковых основой учебного процесса становится усвоение как знаний, так и способов самого усвоения, становление познавательных сил и творческого потенциала школьника. Они основаны на деятельностном принципе. В таких технологиях происходит «вживание» в окружающий мир, интеграция гуманитарной и естественнонаучной культур. Они развивают творческое, критическое мышление, умение разрабатывать и решать проблемы, принимать решения, делать выбор, сотрудничать в коллективе. В их основе лежит диалог. Знания, умения, навыки в них рассматриваются не как цель обучения, а как средство развития личности обучаемого в контексте освоения им жизненного и социокультурного опыта.

# *Квест-проект*

Цель реализации — объединение опыта участников для постановки творческой задачи, выбора методов ее реализации и преодоления трудностей, возникающих в процессе ее решения. Эмоциональная отзывчивость делает детей наиболее активными участниками квест-проектов. При его реализации учащиеся учатся коллективному взаимодействию, избавляясь от личностной неуверенности, создавая позитивную зависимость участников коллективного проекта.

Важнейшей особенностью квест-проекта является его игровая направленность. Внешне развлекательный квест-проект на самом деле выполняет серьезные задачи, помогает подросткам приобщаться к нормам и ценностям общества, адаптироваться к условиям окружающей среды посредством освоения диалектики общения, приобретая навыки межличностного сотрудничества.



# ЭТАПЫ ПРОЕКТА

## ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- МОТИВАЦИЯ
- ПЛАНИРОВАНИЕ
- ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ

## ОСНОВНОЙ

- ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОЕКТА
- ОФОРМЛЕНИЕ ПРОЕКТА

## ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ

- ПОДГОТОВКА И ОФОРМЛЕНИЕ ДОКЛАДА И ПРЕЗЕНТАЦИИ
- ОБЪЯСНЕНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ
- ЗАЩИТА
- АНАЛИЗ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ
- ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ, ВЫЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ПРОБЛЕМ