

**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!

