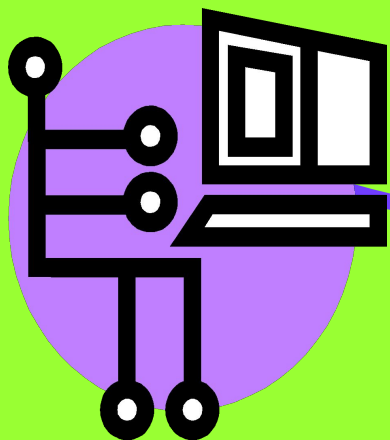
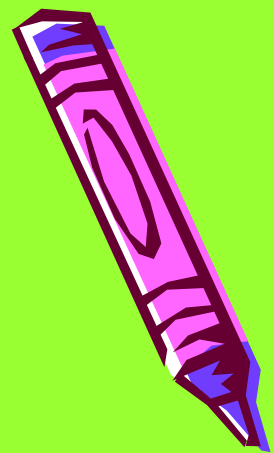


ПРОЕКТНІ
ТЕХНОЛОГІЇ:
ВІД ТЕОРІЇ ДО
ПРАКТИКИ
(ПЕРША ЧАСТИНА)

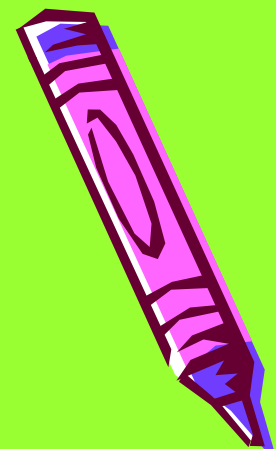


- Технологія - у перекладі з грецької - сукупність способів переробки матеріалів, виготовлення виробів і процеси, що супроводять ці види робіт. (Словник іншомовних слів).

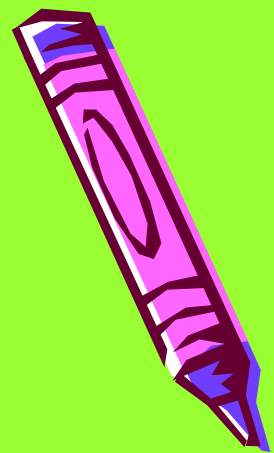




ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ТЕХНОЛОГІЇ



- Метод проектів виник у 20-роки минулого століття у США.
- Спершу його називали "методом проблем" з ідеєю побудови навчання на активній основі, через доцільну діяльність учня.
- Під проектом у той час розуміли цільовий акт діяльності, в основі якого знаходиться інтерес дитини.
- Проблема мусила походити з реального життя, знайома і значуща для дитини.





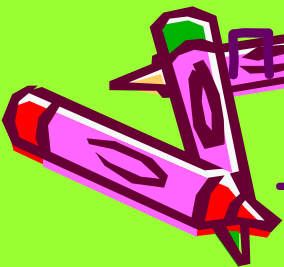
В. Х. Кілпатрик дав таку класифікацію проектів:

- створювальний проект, пов'язаний із трудовою діяльністю;

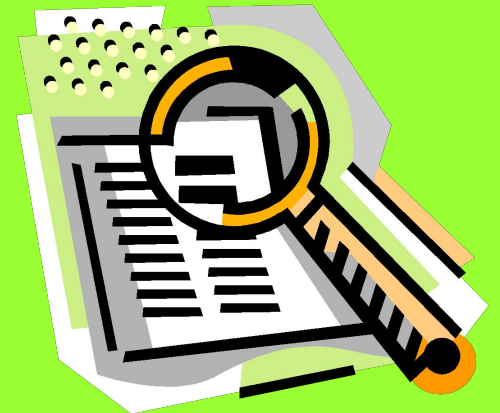
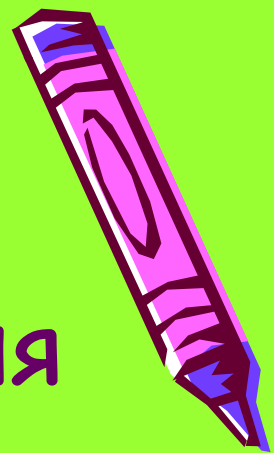
- споживчій - підготовка екскурсій, розробка і надання різних послуг;

- проект розв'язання проблеми;

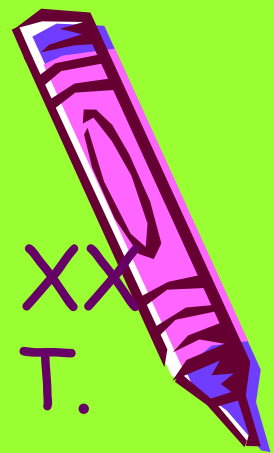
- проект - вправа.

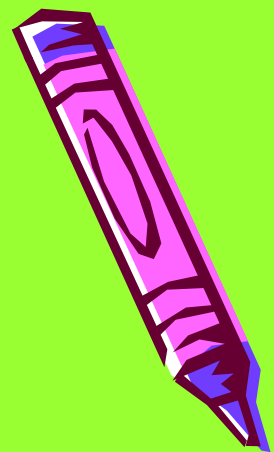
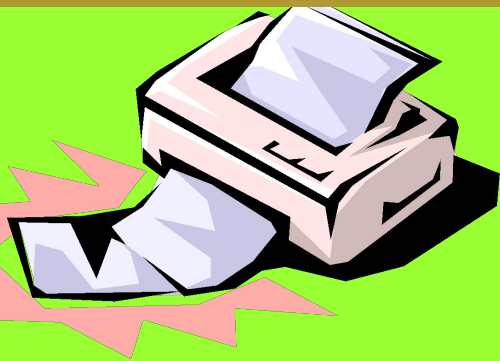


- Робота над проектом складається з усвідомлення учнем мети, оформлення задуму, розробки організаційного плану, роботи за планом, підбиття підсумків у вигляді письмового звіту.

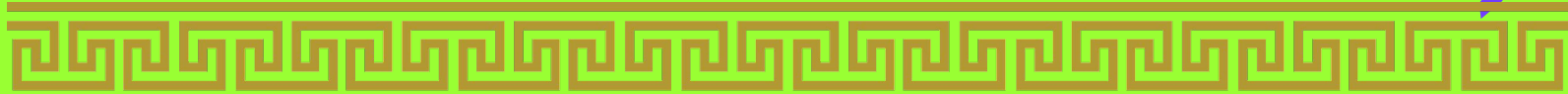


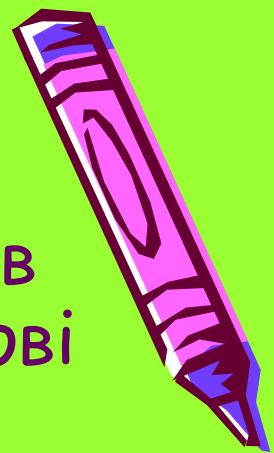
- Метод проектів привернув увагу російських педагогів на початку ст. У 1905 р. під керівництвом Шацького було організовано групу працівників, які намагалися запроваджувати проектні технології у практику викладання.
- Це було недостатньо продумано і послідовно, через що метод проектів було засуджено і заборонено в 1931 р.





КОНЦЕПТУАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ



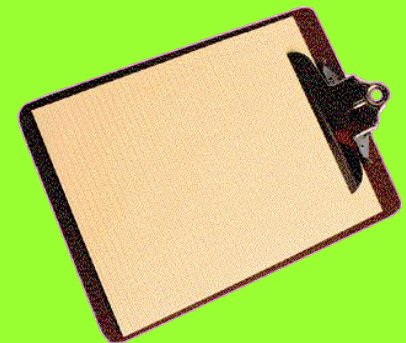


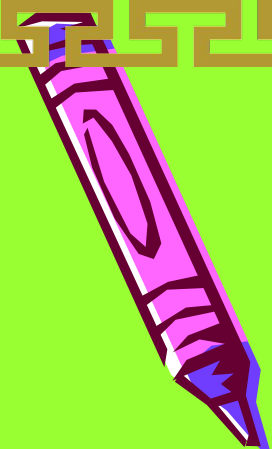
- Робота над проектом - це практика особистісно - орієнтованого навчання в процесі конкретної праці учня, на основі його вільного вибору, з урахуванням його інтересів.
- Навчальне проектування орієнтоване на самостійну діяльність учнів. Воно передбачає розв'язання проблеми, яка передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, а з іншого - інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки, творчості.





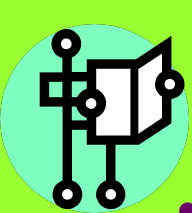
- Суть проектної технології – стимулювати інтерес учнів до певних проблем, що передбачають володіння визначеною сумою знань та демонструвати практичне застосування надбаних знань





МЕТА І ЗАВДАННЯ





- Метою навчального проектування є створення педагогом таких умов під час освітнього процесу, за яких його результатом є індивідуальний досвід проектної діяльності учня.
- Під час використання технології розв'язується ціла низка різнорівневих дидактичних, виховних і розвивальних завдань, розвивається критичне мислення.

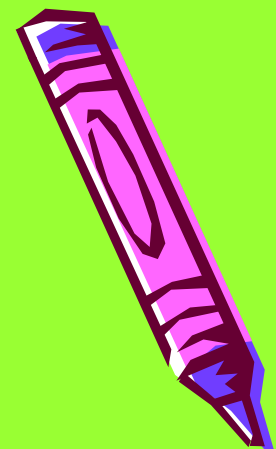
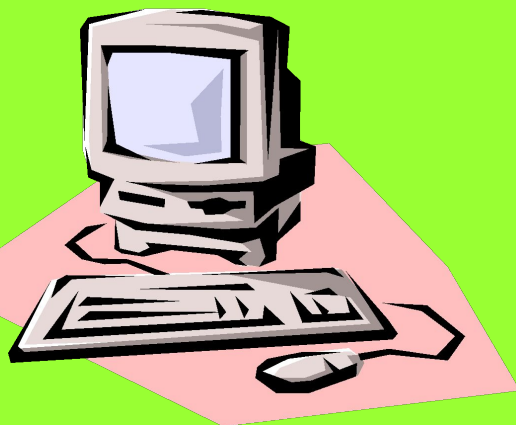


ОСНОВНІ ЗАВДАННЯ

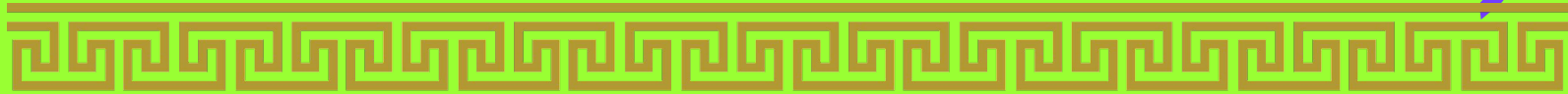


1. Не лише передати учням суму тих чи інших знань, а навчити здобувати ці знання самостійно, вміти їх аналізувати з різних точок зору, висувати різні гіпотези, вміти робити висновки.
2. Сприяти здобуттю учнем комунікативних навичок, виконуючи різноманітні соціальні ролі (лідера, виконавця).
3. Прищепити учням уміння користуватися дослідницькими прийомами: збирати необхідну інформацію, вміти її аналізувати, робити висновки.

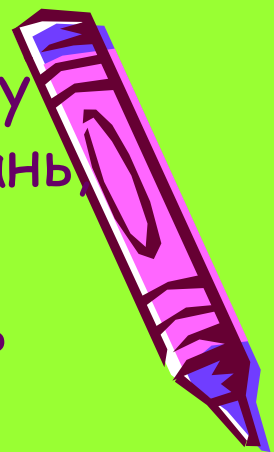




ЗМІСТ ТЕХНОЛОГІЇ

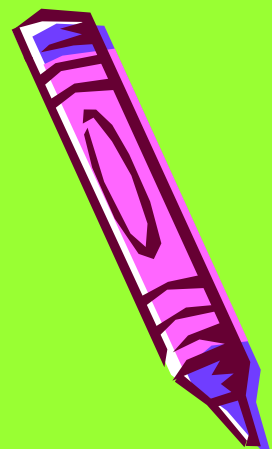


- Наявність значущої у дослідницькому, творчому плані проблеми, що потребує інтегрованих знань, дослідницького пошуку для її розв'язання.
- Практична, теоретична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів.
- Самостійна (індивідуальна, групова, парна) діяльність учнів.
- Структурування змістової частини проекту.
- Використання дослідницьких методів: визначення проблеми, висунення гіпотези, обговорення методів дослідження, оформлення кінцевих результатів, аналіз, підбиття підсумків, коригування, висновок.






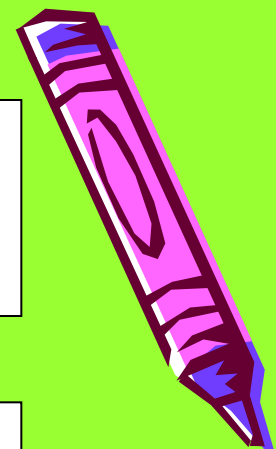
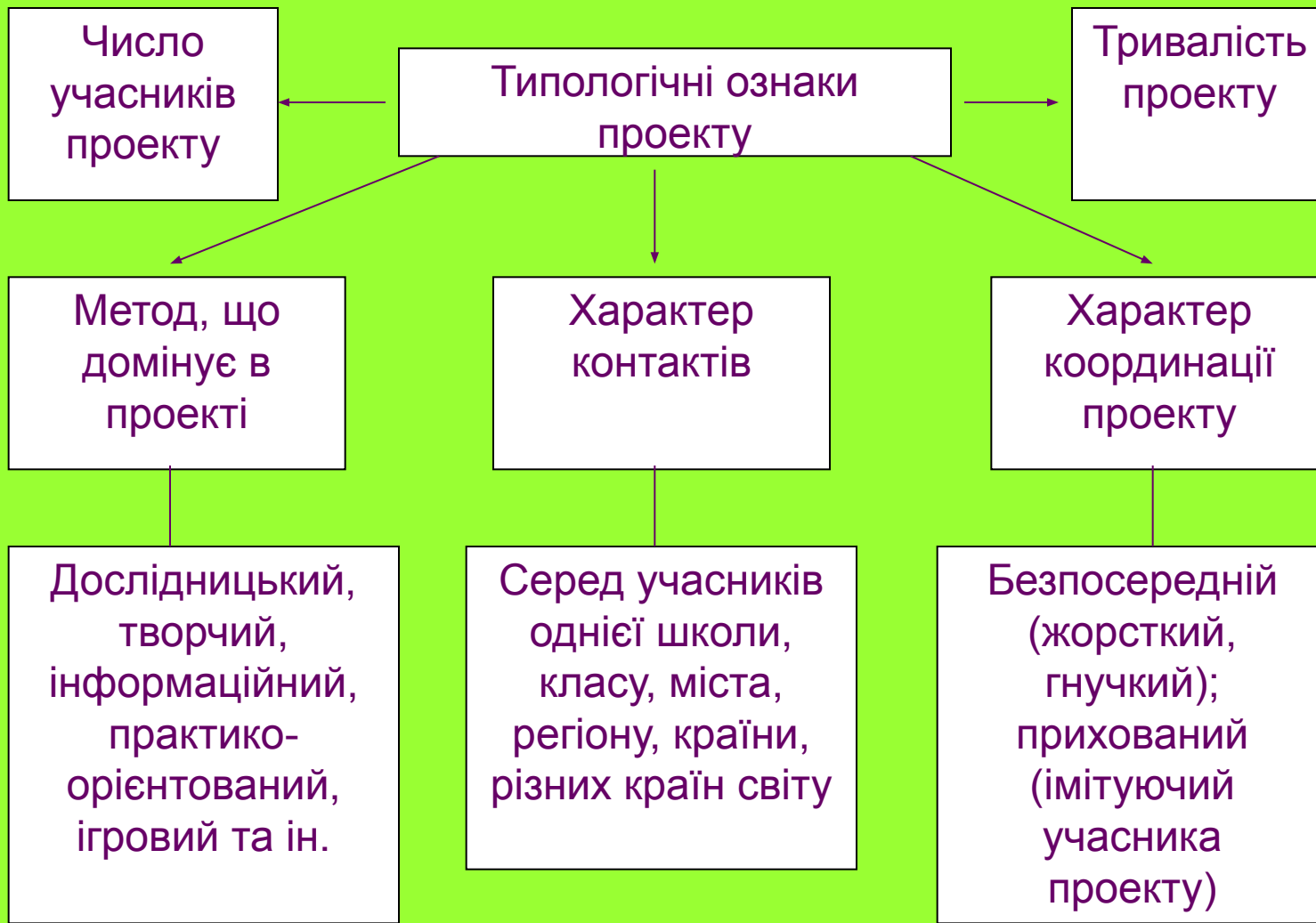
Результати проектів повинні бути матеріальними, тобто відповідно оформленими - відеофільм, альбом, бортжурнал, комп'ютерна газета, альманах тощо.





ТИПОЛОГІЯ ПРОЕКТІВ







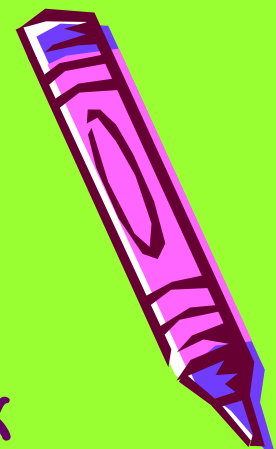
ХАРАКТЕР КООРДИНАЦІЇ



- Безпосередній, тобто з відкритою координацією. Учитель бере участь у проекті у своєму власному статусі, направляє роботу, організує окремі етапи проекту. Тут важливою є відмова від авторитарного керівництва, робота в співдружності з учнями, зберігаючи консультуючі функції, але не нав'язуючи своє рішення.

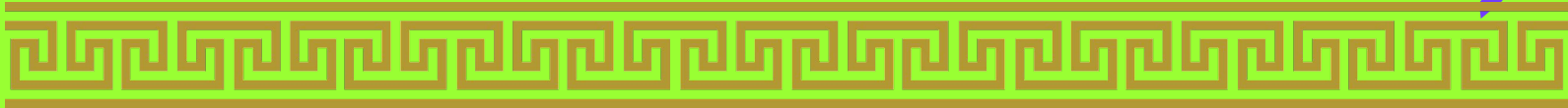


- З прихованою координацією (можливо у телекомунікаційних проектах). Координатор виступає як повноправний учасник проекту й не виявляє свій статус учителя в період діяльності груп - учасників. Свій вплив він здійснює за рахунок лідерських і професійних якостей за критерієм компетентності.





ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЕКТИ



Інформаційні проекти спрямовані на навчання збирання інформації, її аналізу та використання.

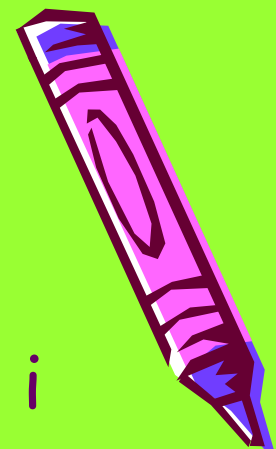
Учні відшуковують і накопичують відомості, наприклад, про композиторів, музичні інструменти, музичні стилі та напрямки.

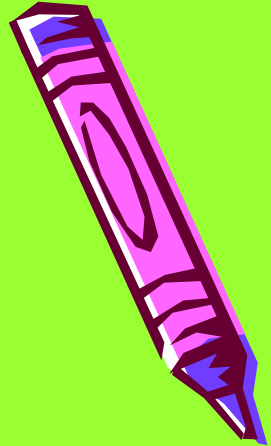
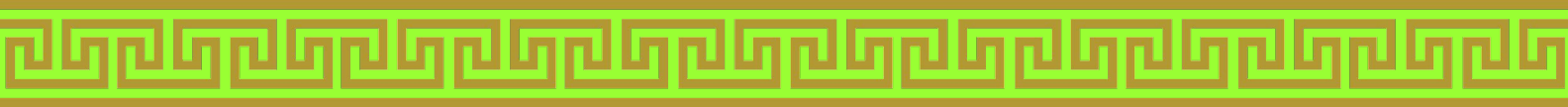
Кінцевим продуктом інформаційного проекту може бути реферат, опитування, оформлення стенду, колаж тощо.



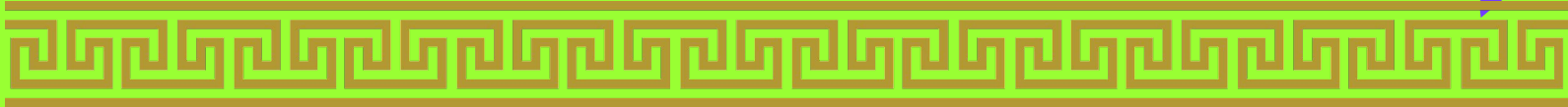

Організація роботи

1. Записати та вивчити відповідну інформацію, що вже відома.
2. З'ясувати, яка інформація ще потрібна і де її можна здобути.
3. Здобути інформацію з різних доступних джерел, зібрати дані.
4. Зафіксувати зібрані дані у вигляді нотаток, діаграм, таблиць, схем, записів на плівку, фотографій, електронних файлів.
5. Порівняти зібрані дані та впорядкувати матеріал.



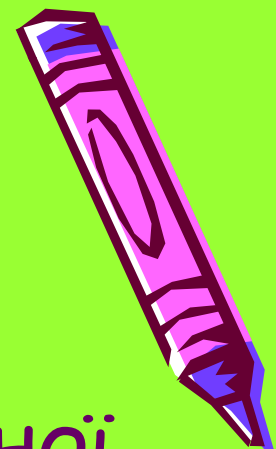


ДОСЛІДНИЦЬКІ ПРОЕКТИ

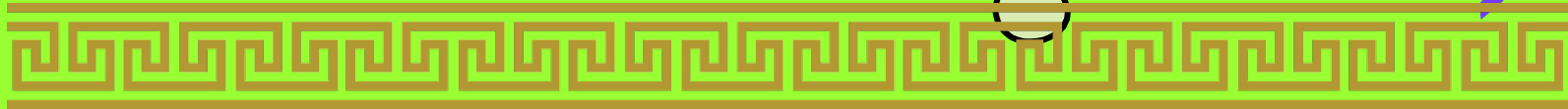
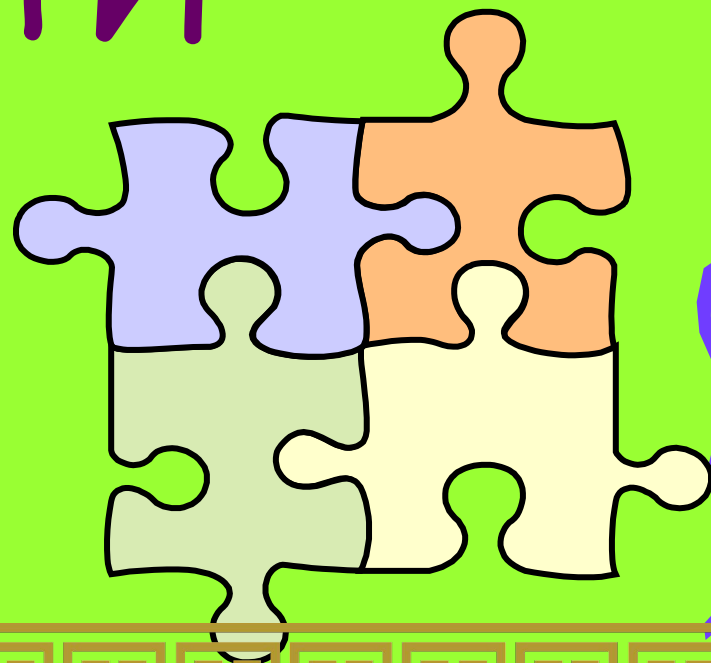


Дослідницькі проекти вимагають чіткого визначення загальної проблеми дослідження, його головної мети, конкретних завдань та методів їх розв'язання. Вони мають структуру, наближену до наукових досліджень.

Робота за таким проектом може мати циклічний характер і відбуватися впродовж тривалого часу.



ІГРОВІ ПРОЕКТИ

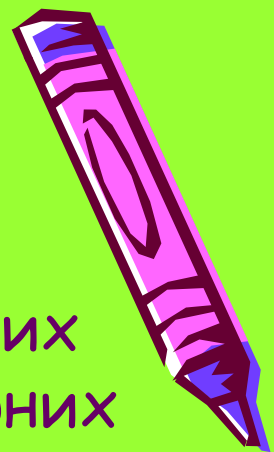


Ігровий проект передбачає виконання ігрових ролей у моделях. Це можуть бути ролі історичних постатей, казкових героїв, персонажів літературних творів, соціальні або професійні ролі.

Обов'язково намічаються проблема й мета проекту.

Ігрові проекти можуть здійснюватися у формі явної подорожі, конференції, симпозіуму, журналістського розслідування.

Також може бути використані сюжети літературних творів, казок. Кінцевим продуктом проекту буде вистава чи виступ театрального



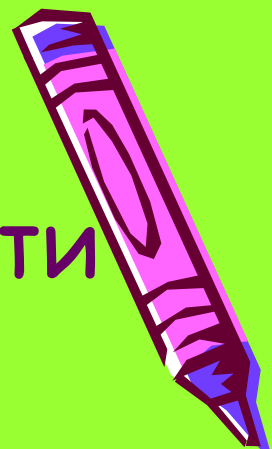


ТВОРЧІ ПРОЕКТИ

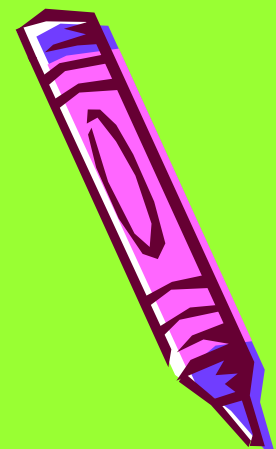


Не завжди можна чітко визначити структуру творчого проекту.

Проте у цьому випадку діяльність учасників проекту спрямована на те, щоб створити оригінальне есе або вірш, придумати казку або оповідання, малюнок, колаж, відеофільм, свято тощо.



- За характером контактів проекти поділяються на внутрішні та міжнародні.
- За кількістю учасників проекти поділяються на особистісні, парні та групові.
- За тривалістю проведення розрізняються короткодійочі (кілька уроків з програми одного предмета), середньої тривалості (від тижня до місяця), довготривалі (кілька місяців).



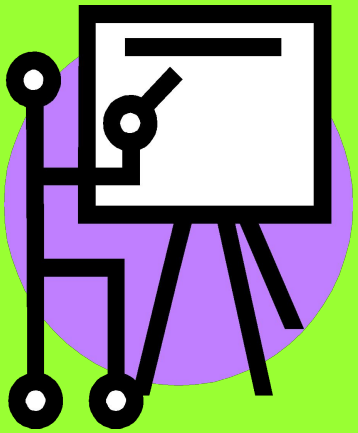
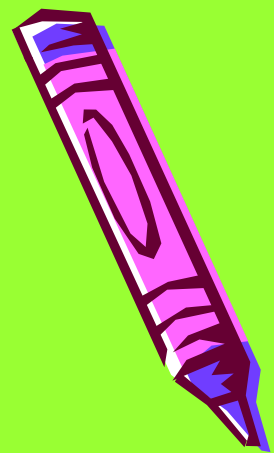
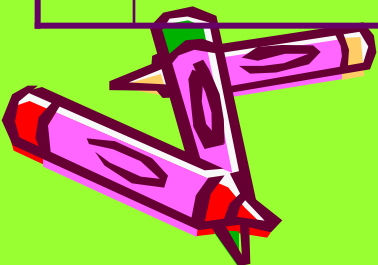
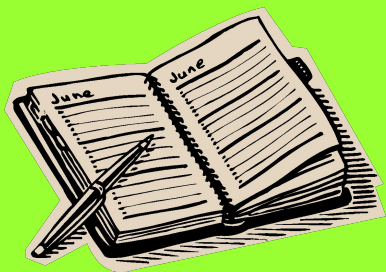


СХЕМА ТЕХНОЛОГІЇ ПРОЕКТНОГО НАВЧАННЯ



№	Етапи діяльності	Зміст діяльності
1.	Підготовка. Визначення теми і мети проекту.	<p><i>Учні:</i> обговорення, пошук інформації.</p> <p><i>Учитель:</i> заява задуму, мотивація, допомога у постановці завдань</p>
2.	<p>Планування:</p> <ul style="list-style-type: none"> -визначення джерел, засобів збору, методів аналізу; -установлення критеріїв оцінювання результату 	<p><i>Учні:</i> формулювання завдання і вироблення плану дій.</p> <p><i>Учитель:</i> коригування, пропагування ідей, висування пропозицій</p>
3.	Збір інформації	<p><i>Учні:</i> збір інформації.</p> <p><i>Учитель:</i> спостереження, непряме керування діяльністю</p>
4.	Аналіз інформації, формулювання висновків	<p><i>Учні:</i> аналіз інформації.</p> <p><i>Учитель:</i> коригування, спостереження, поради</p>
5.	Подання та оцінка результатів	Колективне обговорення учителя та учнів, оцінення зусиль, використаних можливостей, творчого підходу





Роль учителя

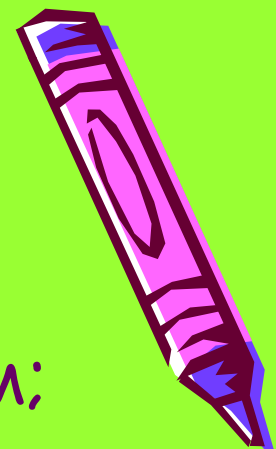


1. Вчитель, як організатор проектної діяльності, виконує такі функції:

- допомагає учневі у пошуку інформації;
- координує процес роботи над проектом;
- підтримує і заохочує учнів, допомагає їм не виконуючи за них їх роботу.

2. Вчитель мусить сприяти розвитку критичного і творчого мислення учнів.

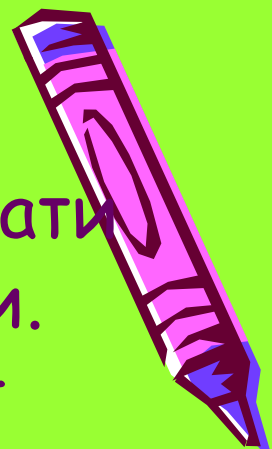
3. Він має сприяти колективній чи індивідуальній роботі, створювати доброзичливу атмосферу. ↓



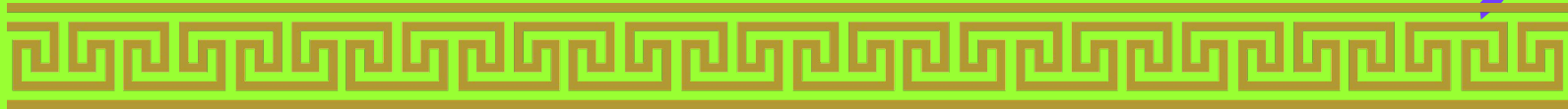
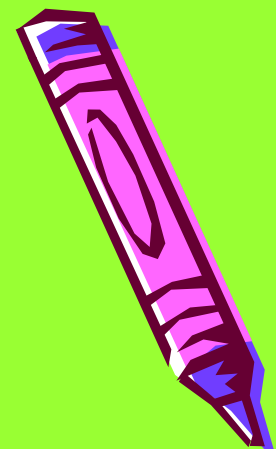
4. Він має вільно орієнтуватися у міждисциплінарному середовищі, опанувати сучасні комунікативні інтерактивні методи.

5. Під час перших застосувань проектної технології, вчитель є ініціатором і спрямовує роботу учнів.

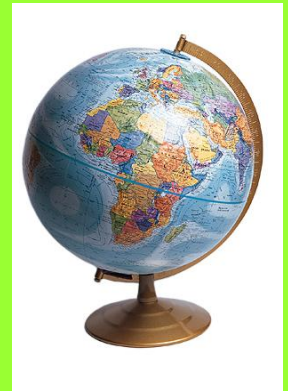
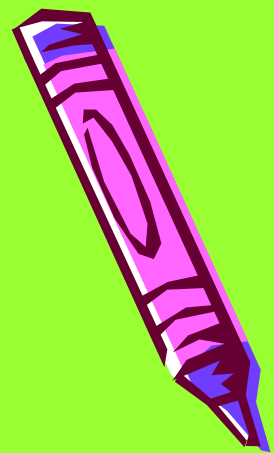
6. Учитель заохочує учнів висловлювати свою думку, брати участь в обговоренні та виконанні проекту, використовуючи фрази на зразок: "Відмінно!", "Прекрасно!", "Фантастично!", "Дуже гарно!", "Молодець!".



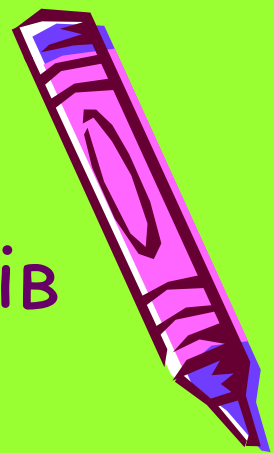
ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ



Проектна технологія дозволяє одночасно і більш ефективно формувати в учнів низку ключових компетентностей, перш за все - "уміння вчитись", тобто вміння самостійно здобувати знання у будь - якому вимірі "простору навчання".



- Співпраця учнів між собою та з учителем під час виконання проектів сприяє формуванню соціальної компетентності.
- Учні навчаються спільно визначати проблеми і мету діяльності, ефективно співпрацювати, бути ініціативними і відповідальними за прийняття рішень, обґрунтовано долати суперечки. ↓



- Проектна технологія дає можливість широко використовувати комп'ютер та Інтернет для пошуку, обробки інформації та роботи з нею, для презентації матеріалів проекту і, таким чином, формувати компетентності і інформаційних і комунікативних технологій.
- У цьому найбільш плідними виявляються телекомунікаційні проекти.



- До переваг проектної діяльності належить розвиток різноманітних здібностей учнів:
 - вільне і точне володіння мовою;
 - вибір засобів досягнення кінцевого результату самими виконавцями;
 - конструктивне спілкування, співпрацювання, взаємодія, взаємодопомога, подолання суперечок;
 - використання різних організаційних форм роботи;
 - використання різноманітних засобів дизайну (плакатів, друкованих матеріалів, колажів тощо).
 - добирання різноманітних наочних матеріалів: фотографій, малюнків, графіків тощо).

