

# Использование метода проекта в образовательном процессе ДОУ

Выполнила: Черненко Ольга Викторовна,  
старший воспитатель  
МБДОУ «Детский сад № 40»

# МЕТОД ПРОЕКТОВ

способ организации педагогического процесса, основанного на взаимодействии педагога и воспитанников между собой и окружающей средой в ходе реализации проекта – поэтапной практической деятельности по достижению намеченных целей

## Цель проектного метода в ДОУ – развитие свободной творческой личности

### Задачи развития:

- обеспечение психологического благополучия и здоровья детей;
  - развитие познавательных способностей;
    - развитие творческого мышления;
    - развитие творческого воображения;
    - развитие коммуникативных навыков

# Признаки проекта

- ❑ Присутствие новизны
- ❑ Наличие реальной проблемы
- ❑ Получение нового продукта
- ❑ Практическая направленность (полезность продукта), широта его использования.
- ❑ Презентация результата проекта.

# Типы проектов

- Исследовательские
- Творческие
- Ролевые-игровые
- Информационно-практико-ориентированные

# Классификация проектов

- По количеству участников
- По направленности
- По приоритету метода
- По контингенту участников
- По продолжительности

# УСЛОВИЯ

- **Мотивация**
- **Сотрудничество → самостоятельность**
- **Позиция педагога**
- **Позиция ребенка**
- **Произвольность**
- **Компетентность педагога**
- **Освоение способов исследования**
- **Эмоциональный фон**

# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ В ХОДЕ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Создание семейных проектов
- Участие родителей в подготовке и проведении детских проектов

# Этапы проектной деятельности

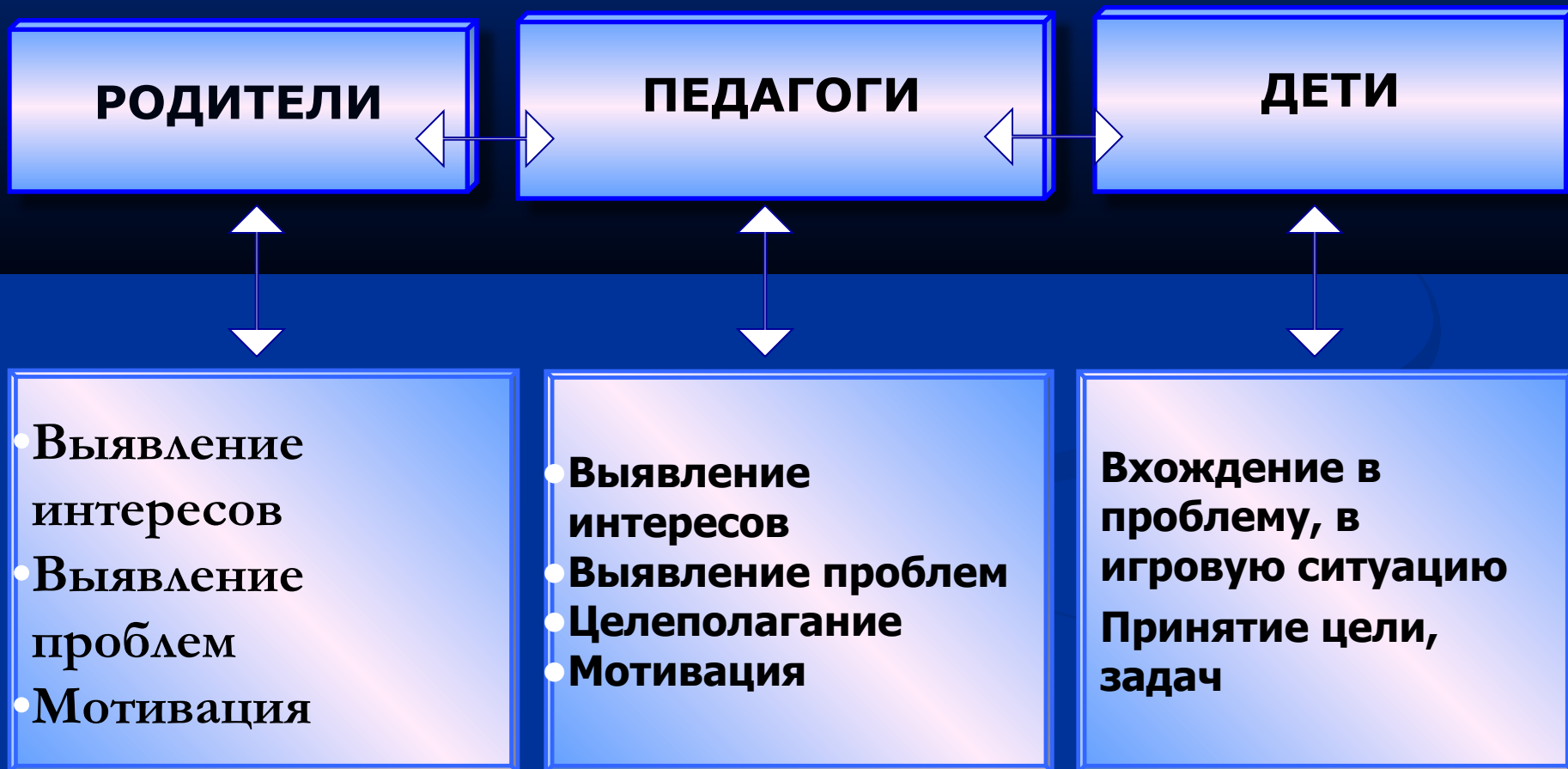
- I. Выявление проблемы (интересов) → Тема проекта.
- II. Постановка цели. Определение задач.
- III. Сбор информации.
- IV. Анализ и классификация.
- V. Создание модели.
- VI. Создание продукта.
- VII. Презентация.
- VIII. Использование продукта. Продолжение проекта. Выход на новый проект.



# Этапы проектной деятельности для детей

- I. «Копилка». Сбор информации.
- II. «Картотека». Анализ и классификация.
- III. Создание модели.
- IV. Создание продукта.
- V. Презентация.
- VI. Использование продукта. Продолжение проекта. Выход на новый проект.

# *Выявление проблемы. Выбор темы.*



# *I ЭТАП. «КОПИЛКА»*



# ПРОДУКТ

- Видеофильмы
- Спектакли
- Шоу (праздники, карнавалы и пр.)
- Подиумы (макеты, плакаты, выставки, стенды наружные или в помещениях)
- Оформление помещения или территории (дизайн)
- Комплексное моделирование по какой – либо теме (мир сказки, фантастическая планета, мир моей семьи и др.)
- Создание новых игрушек, пособий
- Издание печатного органа (газеты, журнала, альманаха и др.)
- Серия репортажей, передач, организация экскурсионных бюро
- Создание иллюстрированных книг, сборников творческих задач, сказок, стихов, рассказов и др.

# ПРЕЗЕНТАЦИЯ (продукта)

- Спектакль
- Экскурсия
- Шоу
- Видеофильм
- Репортаж и др.



# РАЗВИВАЮТСЯ УМЕНИЯ

- видеть проблему (благодаря творческим задачам и упражнениям)
  - выдвигать гипотезы
  - задавать вопросы
- давать определения некоторым понятиям
  - классификационные умения
  - выдвигать идеи и их оценивать
- навыки исследовательского поведения и познавательные функции
  - культура мышления
  - культура общения

ДЕТИ      РОДИТЕЛИ      ПЕДАГОГИ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ