

Метод учебного проекта

История возникновения и развития

Американский философ **Джон Дьюи** (1859 - 1952) является **основоположником «прагматической педагогики»**.

Суть воззрения: ценным является только то, что полезно людям, что дает практический результат и направлено на благо всего общества. Опыт и знания ребенок приобретает путем «делания» (изготовление различных макетов, схем, производство опытов).

В основе теории Д.Дьюи лежат следующие принципы:

- ребенок в процессе развития повторяет путь человечества в познании;
- ребенок усваивает материал не только воспринимая органами чувств, а благодаря возникшей у него потребности в знаниях, тем самым являясь активным субъектом своего обучения.

Условия успешности обучения по Д.Дьюи:

- Проблематизация учебного материала;
- Активность ребенка;
- Связь обучения с жизнью, игрой, трудом.

Вывод: ценность его метода обучения в возможности освоения учеником способа самостоятельного познания.

Последователи Д.Дьюи

Американские педагоги: Е.Пархерст и В. Кильпатрик – обозначили 4 типа проектов:

1. Воплощение мысли во внешнюю форму (пьеса в школьном театре).
2. Получение эстетического наслаждения (обсуждение картины).
3. Решение задачи, разрешение умственного затруднения, проблемы (освоение какой-либо деятельности – писать, решать и т.д.).
4. Получение новых данных, усиление степени познания, таланта.

Советские педагоги: С. Шацкий, А.Макаренко – разработаны комплексы-проекты «Поможем фабрике», «Научимся разводить кур» и т.д.

Основные понятия

«Проект» - в переводе с латинского –
«брошенный вперед»:

- «план, замысел, текст или чертеж чего-либо, предваряющий его создание»;
- Прототип , прообраз какого-либо объекта.

Проект = 5 «П»

1. Проблема
2. Проектирование (планирование)
3. Поиск информации
4. Продукт
5. Презентация (портфолио)

Структура создания учебного проекта

Проблема	«Почему?»	Актуальность проблемы
Цель проекта	«Зачем?»	Целеполагание
Задачи	«Что?»	Постановка задач
Методы и способы	«Как?»	Выбор способов и методов
Результат	«Что получится?»	Результат

Классификация проектов по деятельности учащихся

1. Практико-ориентированный (социальные интересы).
2. Исследовательский проект (научное исследование, эксперимент, моделирование).
3. Информационный проект (публикации в СМИ, работа в Интернете).
4. Творческий проект (альманах, спортивные игры, дизайн, видеофильм).
5. Ролевой проект (литературные и исторические персонажи, выдуманные герои).

Классификация проектов по характеру контактов

1. Монопроекты (один-два предмета) – экологические, языковые, исторические, музыкальные.(урочное время)
- 2. Межпредметные (внеурочное время):
 - Внутриклассные;
 - Внутришкольные;
 - Региональные;
 - Межрегиональные.

Классификация проектов по продолжительности

1. Мини-проекты (1 урок или менее).
2. Краткосрочные проекты (4-6 уроков).
3. Недельные (в группах) – 30-40 часов.
4. Годичные (в группах или индивидуально).

Этапы работы методом проектов

1. Погружение в проект:

- Формулировка проблемы, цели, задачи;

2. Организация деятельности:

- Организация групп;
- Распределение ролей в группах; составление графика выполнения своего проекта
- Планирование своей работы (в группах).

3. Осуществление деятельности

- Подборка материала в разнообразных источниках информации;
- Консультации с профессионалами;
- Подготовка презентации

4. Презентация результатов:

- Демонстрация результатов;
- Умение преподнести материал, отвечать на вопросы;
- Представить продукт проектной деятельности (рисунки, плакаты, видеосюжеты, Web-сайт).

Формы продуктов проектной деятельности

1. Web-сайт;
2. Анализ социологического опроса;
3. Бизнес-план;
4. Видеофильм;
5. Видеоклип;
6. Газета;
7. Законопроект;
8. Коллекция;
9. Костюм;
10. Макет;
11. Музыкальное произведение;
12. Мультимедийный проект;
13. Письмо в ...
14. Праздник;
15. Сказка;
16. Экскурсия.

Паспорт проекта

1. Название проекта.
2. Руководитель проекта.
3. Консультанты проекта.
4. Учебный предмет по проекту.
5. Учебные дисциплины, близкие к теме.
6. Возраст учащихся.
7. Состав проектной группы (Ф.И.О. учащихся, класс).
8. Тип проекта (реферативный, информационный, исследовательский, творческий, практико-ориентированный, ролевой).
9. Заказчик проекта.
10. Цель.
11. Задачи.
12. Вопросы проекта.
13. Необходимое оборудование.
14. Аннотация.
15. Предполагаемые продукты.
16. Этапы работы над проектом.
17. Предполагаемое распределение ролей в группе.

Оформление проектной папки (портфолио)

1. Паспорт проекта.
2. Планы выполнения проекта (поэтапно).
3. Промежуточные отчеты группы.
4. Вся собранная информация по теме (рабочие материалы).
5. Результаты исследований и анализа.
6. Записи всех идей, гипотез, решений.
7. Отчеты о проведенных дискуссиях.
8. Краткое описание всех проблем, с которыми сталкивались проектанты, способы их преодоления.
9. Эскизы, чертежи, наброски.
10. Материалы к презентации (сценарий).
11. Прочие материалы и черновики группы.

Виды презентаций проекта

- Деловая игра.
- Демонстрация видеофильма.
- Диалог персонажей.
- Защита на Ученом Совете.
- Игра с залом.
- Инсценировка события.
- Научная конференция.
- Путешествие.
- Реклама.
- Соревнования.
- Спектакль.
- Спортивная игра.
- Экскурсия.

Темы проектных работ

- 1. Организация архитектурно- ландшафтного пространства
- 2. Ты- архитектор
- 3. Мой дом- мой образ жизни
- 4. Интерьер, который мы создаем.
- 5. Дизайн и архитектура моего сада
- 6. Цветы- частица сада в доме
- 7. Композиционно- конструктивные принципы дизайна одежды.
- 8. Встречают по одежке.
- 9. Автопортрет на каждый день
- 10. Моделируя себя- моделируешь мир.

Темы годовичных проектных работ

- Архитектурная тема в русской литературе.
Быт и нравы древней Японии по произведениям Сэя Сенага и Мурасаки Сикибу.
- В чем секрет бессмертия античного искусства и эпоса?
- География любовных сюжетов.(изобр.искусство)
- Город мастеров. Немецкое средневековье.
- Два разных мира — мальчики и девочки.
- Дикари и разбойники в мировой литературе.
- Динамика употребления личных имен у русских в XIX-XX вв. по произведениям изобразительного искусства.
- Интерактивный музей.
- История создания памятников культуры района.
- К истокам русской литературной классики.
- « Как влияют науки и искусства на нравы людей? »(Ж. -Ж. Руссо).
- Как научиться делать то, что не могут научиться делать другие?
- Как сделать школьную газету?
- Какой быть школе будущего?
- Красота спасет мир.
- Личные коллекции учащихся.
- Математика и искусство.
- Математика — теория или практика?
- Материалы будущего.

- Мир на ладони (геоцентрическая система мира).
 - Мой здоровый образ жизни (наглядная агитация).
 - Музей истории школы.
 - Музей символов любви.
 - Музыкальная гостиная: любимые песни — наши и наших родителей.(Дизайн)
 - Мусор нашего города.
 - Наш дом. Наш двор.
-
- Планирование городского парка.
 - Разработка и постановка сценок, связанных с историческим памятниками, находящимися в микрорайоне школы.
 - Создание программы школьного фестиваля искусств.
 - Страны, годы, одежда, мода.
 - Тема Рождества в поэзии и в живописи.
-
- Художественные коллекции Московского музея личных коллекций.
 - Цветовое восприятие любви в драме «Гроза».
 - Что делает произведение шедевром?
 - Школа, в которой я бы хотел учиться.
 - Школа принимает гостей.

