

МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Свердловской области
«Свердловский областной педагогический колледж»



Проектные технологии в обучении

©ГБПОУ СО СОПК, 2016

Что такое технология?

- Где технология используется в дополнительном образовании?
- Чем технология отличается от метода?



Проектные технологии

- **Технология** (от греч. – искусство, а также др.-греч. – методика, способ производства) – **комплекс организационных приемов и операций**, которые направлены на изготовление, эксплуатацию изделия с оптимальными затратами, и обусловленных текущим уровнем развития техники, науки и общества в целом.
- **Проектное обучение** – это особая **организация образовательного процесса**, направленная на решение обучающимися поставленных задач на основе **самостоятельного анализа информации**, а так же, **представление результата**.

Метод проектов

- **способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы** (технология), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим **результатом**, оформленным тем или иным образом (проф. Е. С. Полат)
- Это **совокупность приёмов, действий** учащихся в их определённой последовательности **для достижения поставленной задачи — решения проблемы**, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего **конечного продукта**

Цель проектного обучения

обеспечить учащимся возможность и необходимость **самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы**, привлекая для этой цели:

- *знания из разных областей;*
- *способность прогнозировать результаты и возможные последствия;*
- *умение устанавливать причинно-следственные связи*

Проект

- от латинского project us.– «брошенный вперед».
- совокупность документов, необходимых для создания какого-либо сооружения или изделия
- предварительный текст какого-либо документа
- какой-либо замысел или план

Главная цель проекта

- формирование различных **ключевых компетенций**, под которыми в современной педагогике понимаются **комплексные свойства личности**, включающие взаимосвязанные знания, умения, ценности, а также готовность мобилизовать их в необходимой ситуации

В процессе проектной деятельности формируются следующие компетенции:

- Рефлексивные умения
- Поисковые (исследовательские) умения
- Умения и навыки работы в сотрудничестве
- Менеджерские умения и навыки
- Коммуникативные умения
- Презентационные умения и навыки

Цель технологии

- стимулирование интереса участников проекта к определенным **проблемам**, предполагающим владение определенной **суммой знаний** и через проектную деятельность, предусматривающим **решение этих проблем**
- умение **практически применять** полученные знания
- развитие **критического мышления**

Основные требования к использованию метода проектов:

- Наличие значимой в исследовательском, творческом плане **проблемы/задачи**, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения
- Практическая, теоретическая, познавательная **значимость предполагаемых результатов**
- **Самостоятельная** (индивидуальная, парная, групповая) деятельность учащихся
- **Структурирование** содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов)
- Использование **исследовательских методов**

Использование исследовательских методов, предусматривает определенную последовательность действий:

1. определение **проблемы** и вытекающих из нее **задач** исследования (использование в ходе совместного исследования метода "мозговой атаки", "круглого стола");
2. выдвижение **гипотез** их решения;
3. обсуждение **методов** исследования (статистических методов, экспериментальных, наблюдений, пр.);
4. обсуждение **способов оформления** конечных **результатов** (презентаций, защиты, творческих отчетов, просмотров, пр.).
5. **сбор, систематизация и анализ полученных данных;**
6. подведение итогов, **оформление результатов, их презентация;**
7. **выводы, выдвижение новых проблем** исследования.

Классификация типов проектов

по продолжительности времени

краткосрочные

среднесрочные

долгосрочные

по использованию дидактических средств

информационные
и коммуникативные
(компьютерные)

классические

исследовательские

познавательные

творческие

игровые

практико-ориентированные

по способу преобладающей деятельности

индивидуальные

коллективные

парные

групповые

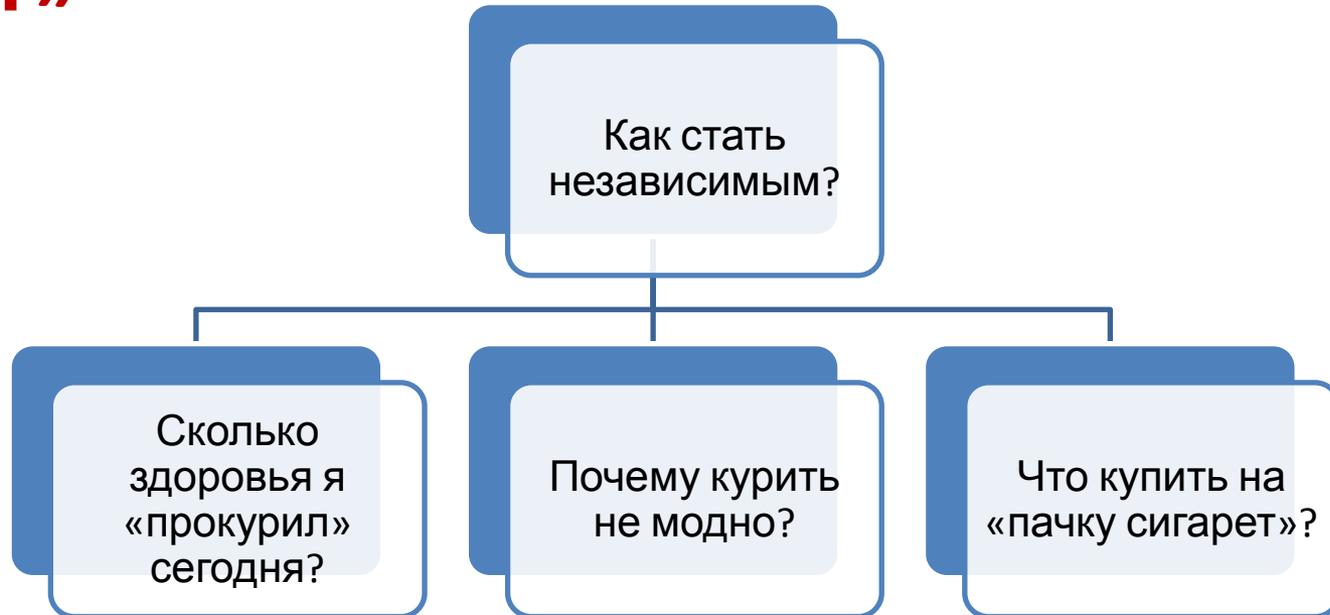
по количеству участников в проекте

предметные

межпредметные

по уровню интеграции

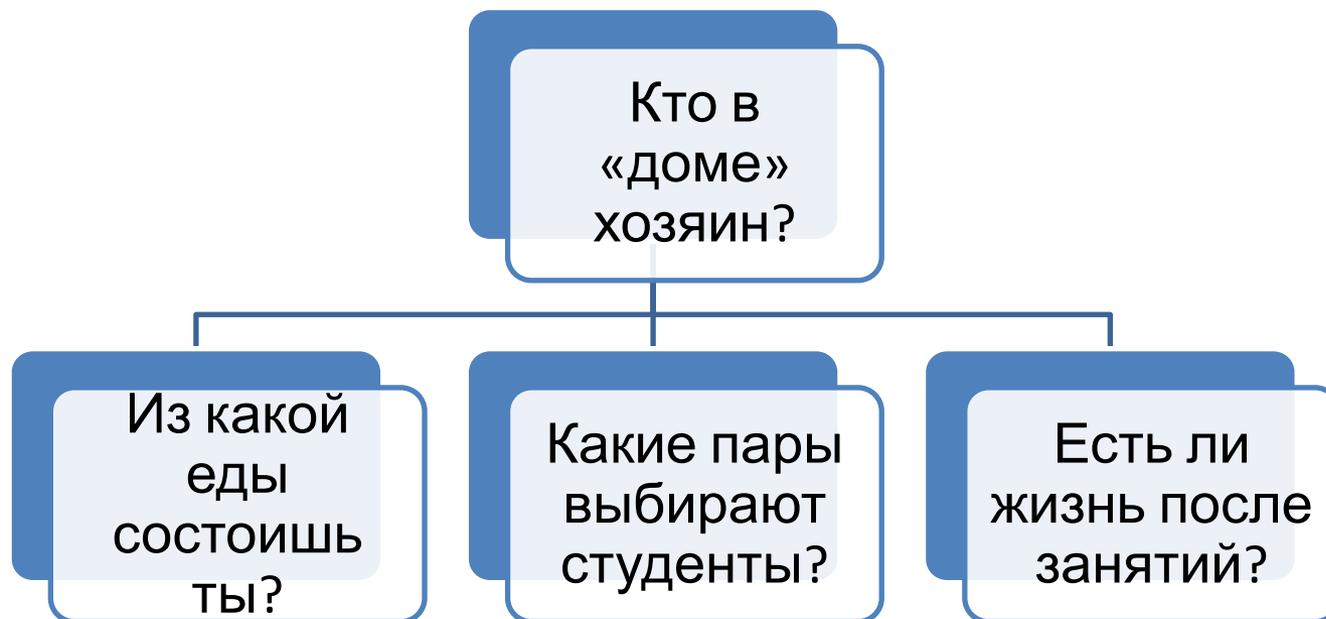
Студенческий проект «Сильные не курят»



Яркие моменты:

- акция «Нет места курению»;
- дебаты «Мальчики против курящих девочек!»;
- конкурс «Письмо будущей невесте»;
- круглый стол «Сколько стоит спайс на самом деле?»;
- оформление стенда «Как я поборол привычку?»;
- Конкурс сочинений школьников ««Будущий учитель, не кури!»

Проект «Переворот по-студенчески»



Яркие моменты:

- акция «Соблюдай очередь»;
- конкурс дизайн-проектов «Создай столовую сам!»;
- флешмоб «Ты - есть то, что ты ешь!»;
- информационный марафон «Задай свой вопрос!»;
- конкурс видеороликов «Жизнь студента после пар»;
- акция «Мы выбираем живое общение».

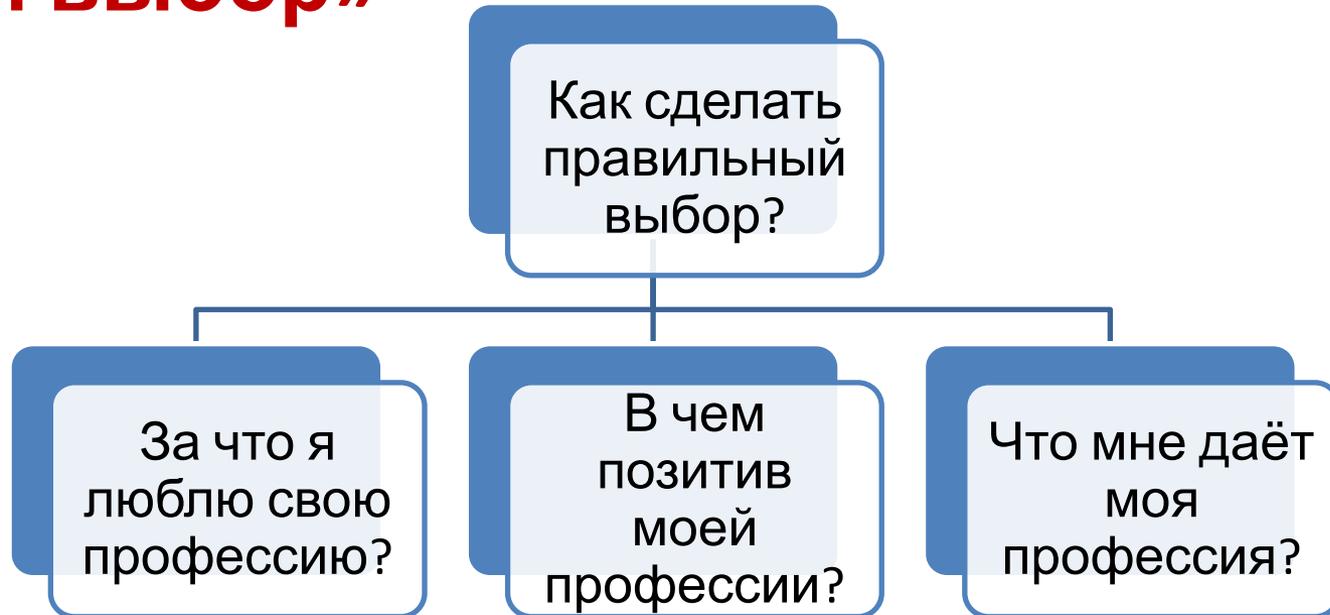
Проект «Студенческая корпорация»



Яркие моменты:

- «Профосмотр»- диагностика внешнего вида студентов на входе в колледж;
- викторина «Мой колледж»;
- фотоэксперимент «Идеальный сотрудник» (Предложи свое фото для эксперимента и мы узнаем мнение работодателя о тебе);
- «День вежливости»

Студенческий проект «Моя профессия – мой выбор»



Яркие моменты:

- выставка «Хобби наших педагогов»;
- фото-пробег «Я люблю свою профессию!»;
- круглый стол «Мифы и правда о профессии педагога»;
- конкурс эссе «Кем я вижу себя в профессии через 5, 10 лет. Что мне для этого нужно?»
- Квест «Моя профессия мой выбор»



**Бодрящего настроения
и интересных проектов!**

