Метод проектов





АГРАРНАЯ ЭПОХА



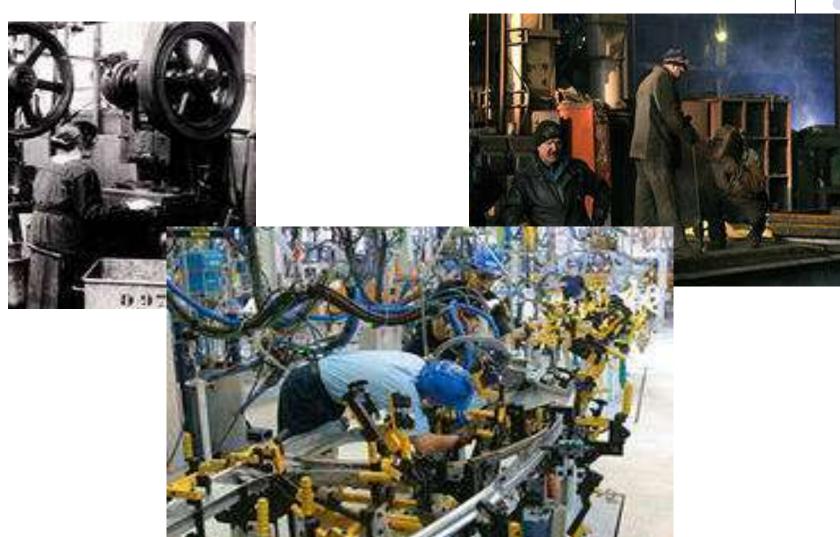








индустриальная эпоха





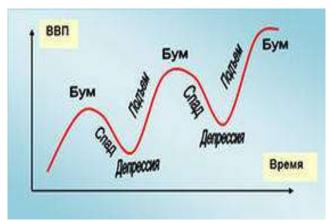






ЭПОХА ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ТУРБУЛЕНТНОСТИ













- В музыке есть сольфеджио (фундамент), но надо уметь играть.
- В кино есть сценарии (фундамент), но надо научиться снимать.
- В медицине есть фармакология (фундамент), но надо научиться лечить.
- В спорте есть тренировка (фундамент), но надо научиться состязаться.
- В бизнесе есть деньги (фундамент), но надо уметь зарабатывать прибыль.
- В жизни есть философия (фундамент), но надо уметь жить хорошо.

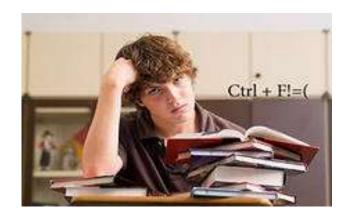
Жизнь заключается не только в том, чтобы заполучить козырные карты. Нужно еще хорошо играть теми картами, которые есть.











ТРЕБУЮТСЯ



повара тренеры



аудиторы **РЛМР** архитекторы **РАТР** рекламисты



строители

дизайнеры

пиарщики

компьютерщики





ТАК БЫЛО

- пол
- возраст
- профессия
- знание компьютера
- водительские права
- образование

OCO "TEMPRICA" RA ZOJENSOCIE ROJENIE ZEROTE		= 3
Busines, sans, cryons		
Боскито учасно		
Доналой кум Теофія		
Снейска положения Дена)î	
Objectioner, come or Death techniques are or	dian yeken hanasse wie nay	
Сициались и ди	in ey	

ТАК СТАЛО: навыки и умения



- смекалка
- работа с информацией
- публичные выступления
- лидерство
- веб-дизайн
- бизнес-планы
- скорочтение
- реклама
- сочинительство

- компромиссы
- бытовые навыки
- фото- и видеосъемка
- музыка
- макияж
- спортивность
- этикет
- умение разбираться в людях и т.д.

Индустрия в спорте

- снаряжение
- питание
- форма
- тренировки
- соревнования
- финансирование
- транспорт
- реклама
- гонорар





Индустрия в культуре

- клипы
- костюмы
- декорация
- реклама
- раскрутка
- райдеры
- гастроли



Учите ли Вы своих учеников?



- как жить?
- как найти свое место в жизни?
- как устроиться на работу?
- как зарабатывать деньги?
- как воспитать волю и характер?
- как стать счастливым, успешным, здоровым и благополучным?
- как максимально использовать свои индивидуальные способности и успешно развивать их?

Требуется УНИВЕРСАЛ



Человек с ярко выраженными новыми характеристиками



XV - XX век

- мел
- доска
- счеты
- учитель
- парта
- параграф
- чернильница
- домашнее задание
- оценка





XXI век

• интернет

• веб-сайт

коуч

• компьютер

• рейтинг

• креатив

• команда





- тьютер
- цель
- результат
- sms
- чат
- деньги...





Прошлое и настоящее







У школьников России:

- На низком уровне сформированы общие умения работы с информацией,
- На низком уровне умения анализировать и моделировать описанную в свободной форме ситуацию, переводить ее в предметную форму,
- На низком уровне умения самостоятельно организовывать свои действия с целью получения искомого результата.





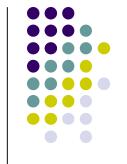
- умения и компетенции
- высокий стандарт качества
- разумность и высокая нравственность выпускника

Учит ли школа сегодня

- как жить?
- как найти свое место в жизни?
- как устроиться на работу?
- как зарабатывать деньги?
- как воспитать волю и характер?
- как стать счастливым, успешным, здоровым и благополучным?
- как максимально использовать свои индивидуальные способности и успешно развивать их?



ФГОС



Знаниевая парадигма



знания, умения и навыки развитие учащегося на основе освоения универсальных способов деятельности

Цель ФГОС – формирование активной личности, способной самостоятельно решать жизненные проблемы



КОМПЕТЕНТНОСТЬ



Думай как человек действия, действуй как человек мысли

Основами развития общества становятся не ресурсы, а...





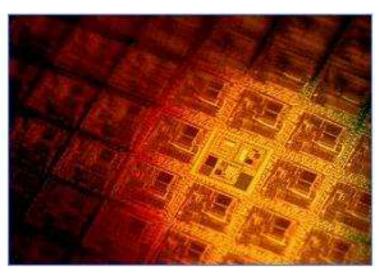




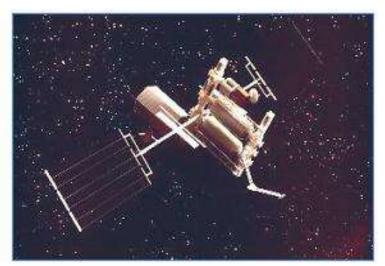


умения . . .









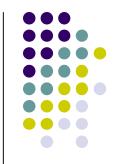


Метод проектов — система обучения, в которой знания и умения учащиеся приобретают в прощессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий — проектов.

Возник во второй половине XIX века в США.

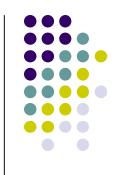
Проект – это буквально "брошенный вперед", т.е. прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности, а проектирование превращается в процесс создания объекта.

Классификация проектов по доминирующей деятельности учащихся



- *Практико-ориентированный проект* нацелен на социальные интересы самих участников проекта или внешнего заказчика. Продукт заранее определён и может быть использован в жизни класса, школы, города, села.
- *Исследовательский проект* по структуре напоминает подлинно научное исследование. Оно включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей её проверкой, обсуждение полученных результатов.
- *Информационный проект* направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью её анализа, обобщения и представления для широкой аудитории.
- **Творческий проект** предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к оформлению результатов. Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т.п.
- **Ролевой проект** является наиболее сложным в разработке и реализации. Участвуя в нём, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев. Результат проекта остаётся открытым до самого окончания.

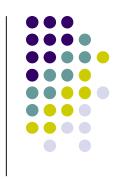
Требования к реализации метода



1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения.

2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов.

Требования к реализации метода



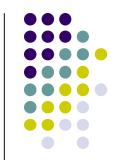
- Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность учащихся.
- 4. Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).



Требования к реализации метода



- 5. Использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий.
 - определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования (использование в ходе совместного исследования метода "мозговой атаки", "круглого стола");
 - выдвижение гипотез их решения;
 - обсуждение методов исследования (статистических методов, экспериментальных, наблюдений, пр.);
 - обсуждение способов оформления конечных результатов (презентаций, защиты, творческих отчетов, просмотров, пр.).
 - сбор, систематизация и анализ полученных данных;
 - подведение итогов, оформление результатов, их презентация;
 - выводы, выдвижение новых проблем исследования.



Проект – это «пять П »:

- Проблема
- Проектирование (планирование)
- Поиск информации
- Продукт
- Презентация.



Шестое «П» проекта – его Портфолио, т.е. папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта. Среди них черновики, дневные планы, отчёты.

• Проблемно – целевой этап

 Для чего создается данный проект; чем вызвана необходимость его создания; как в дальнейшем будет использоваться данный

• Каким должен быть проект;

проект;

 Кто будет создавать проект; какие знания, умения и навыки имеют учащиеся в начале и будут иметь в конце создания проекта.

• Разработка сценария;

- первичное изучение источников;
- отбор содержания;
- определяется примерный объем проекта;
- Прописываются роли всех участников проекта;
- уточнение задач;
- уточнение календарного плана;





Практическая работа;

- воплощение в жизнь поставленных задач;
- выполнение работы;
- координация деятельности участников проекта.

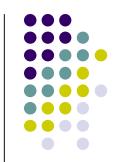
Предварительная защита;

- Выявляются недоработки;
- Намечаются пути устранения недостатков;
- Производится отладка

• Защита проекта;

- Презентация проекта;
- анализ результатов;
- самооценка;
- Отчет.





Проект – это «пять П »:

- Проблема
- Проектирование (планирование)
- Поиск информации
- Продукт
- Презентация.



Шестое «П» проекта – его Портфолио, т.е. папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта. Среди них черновики, дневные планы, отчёты.

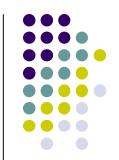
Цель любого проекта – формирование различных ключевых компетенций

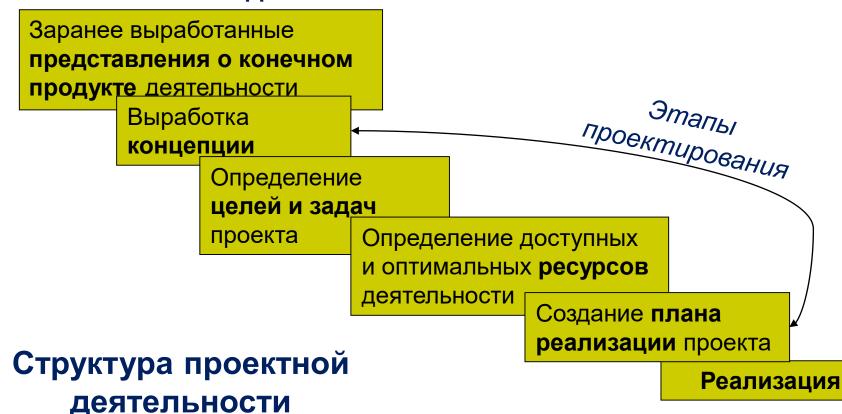


- Рефлексивные умения;
- Поисковые (исследовательские) умения;
- Умения и навыки работы в сотрудничестве;
- Менеджерские умения и навыки;
- Коммуникативные умения;
- Презентационные умения и навыки.

Проектная деятельность учащихся

совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата деятельности.

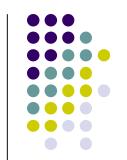




Исследовательская деятельность учащихся

вид деятельности (образовательная технология), направленный на решение учащимися исследовательской, творческой задачи изучения объекта или разрешения проблемной ситуации

деятельности



Поисковая активность (поиск в условиях неопределенной ситуации)

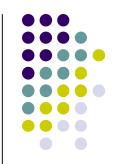
Анализ

Оценка

Прогнозирование развития ситуации

исследовательской

Действие



Учебное исследование и научное исследование

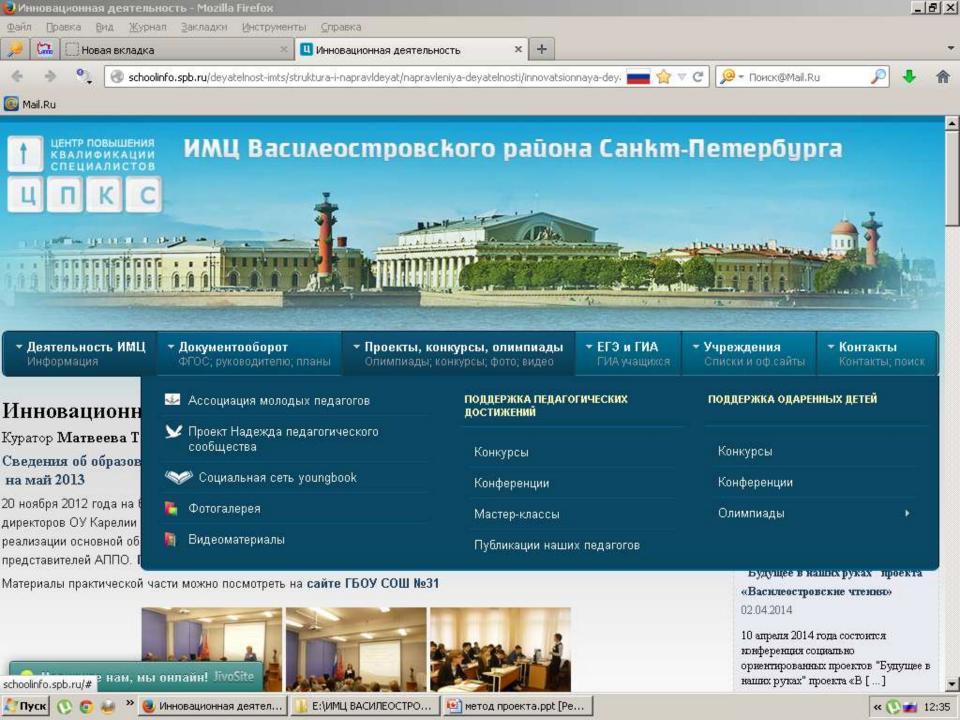
Учебное исследование	Научное исследование
Развитие личности через:	
•приобретение учащимся функционального навыка исследования,	
•развитие способности к исследовательскому типу мышления,	Получение объективно нового результата, новых знаний.
•активизация личностной позиции учащегося в образовательном процессе.	

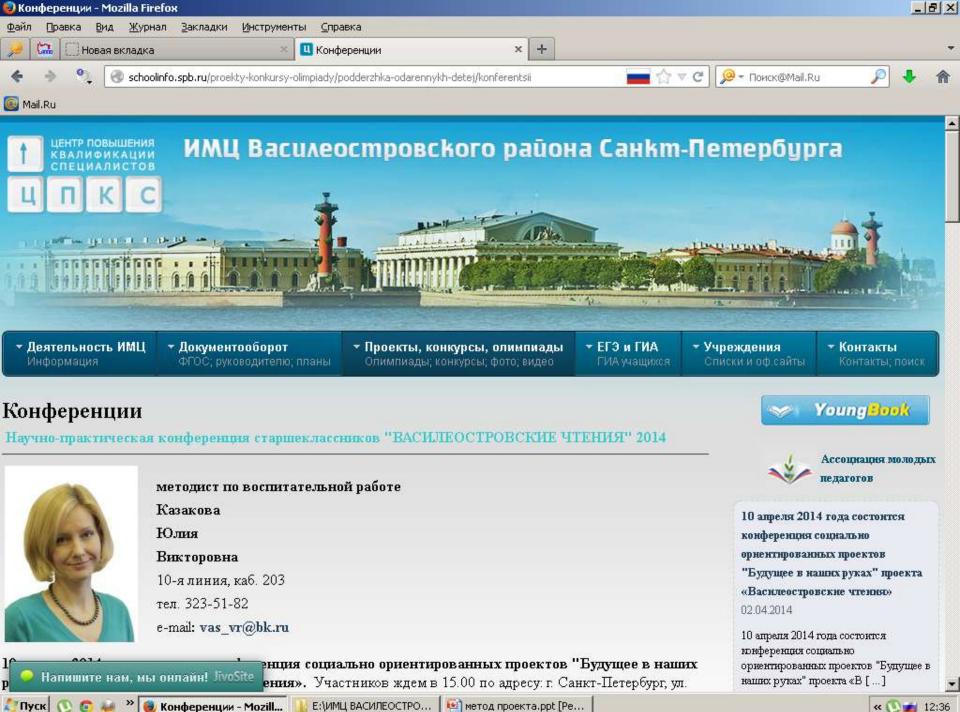
Будущее в наших руках

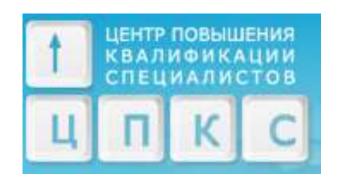
Научно-практическая конференция старшеклассников

> 10 апреля 2014 года Василеостровский район





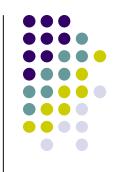




ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»

http://schoolinfo.spb.ru

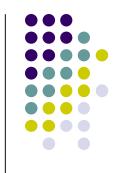
Основные этапы проектной деятельности



- I погружение в проект;
- II организация деятельности;
- III осуществление деятельности;
- IV презентация проектов.



I этап- погружение в проект



- УчительФормулирует
- 1. Проблему проекта
- 2. Сюжетную ситуацию
- з. Цель и задачи

Учащиеся

Осуществляют

- 1. Личностное присвоение проблемы
- 2. Вживание в ситуацию
- з. Принятие, уточнение и конкретизация целей и задач

II этап – организация деятельности



• Учитель

Организует деятельность – предлагает

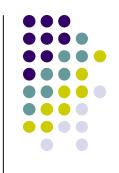
- 1. Организовать группы
- Распределить амплуа в группах
- 3. Спланировать деятельность по решению задач проекта
- 4. Возможные формы презентации результатов

Учащиеся

Осуществляют

- Разбивку на группы
- Распределение ролей в группе
- з. Планирование работы
- 4. Выбор формы и способа презентации предполагаемых результатов

III этап - осуществление деятельности



- Учитель **Не участвует**
- Но консультирует учащихся по необходимости
- Ненавязчиво контролирует
- з. Дает новые знания, когда у учащихся возникает в этом необходимость
- 4. Репетирует с учениками предстоящую презентацию результатов

• Учащиеся

Работают активно и самостоятельно

- Каждый в соответствии со своим амплуа и сообща
- 2. Консультируются по необходимости
- з. «добывают» недостающие знания
- Подготавливают презентацию результатов

IV этап – презентация проектов



- Учитель
 Принимает отчет
- 1. Обобщает и резюмирует полученные результаты
- 2. Подводит итоги обучения
- Оценивает умения общаться, слушать, обосновывать свое мнение, терпимость и др.
- 4. Акцентирует внимание на воспитательном моменте, умении работать в группе, на общий результат и др.

Учащиеся **Демонстрируют**

- Понимание проблемы, цели и задач
- 2. Умение планировать и осуществлять работу
- з. Найденный способ решения проблемы
- 4. Рефлексию деятельности и результата
- 5. Дают взаимооценку деятельности и её результативности