

Введение в проектную деятельность

История

Проектная деятельность появилась как составляющая инженерной деятельности в виде изобретательства. Первые инженеры-изобретатели появились в эпоху Возрождения - это были ремесленники-самоучки.

В начале XX столетия - под проектированием понимали процесс перевода изображения трехмерного объекта в плоскостное - двумерное.

Во второй половине XX века меняется определение объекта проектирования и самой сущности проектной деятельности:

- **объект проектирования** - вместо отдельного технического устройства, механизма, машины и пр., объектом исследования и проектирования становится сложная человеко-машинная система;

- **сущность проектной деятельности** все больше усложняется и требует организации и управления. Происходит расчленение проектируемой сложной технической системы на более простые подсистемы.

В настоящее время сформировался новый вид проектной деятельности, который вышел за рамки инженерной деятельности и становится самостоятельной сферой современной культуры.

- ▶ Проект (от лат. projectus) - замысел, идея, образ, намерение, обоснование, план.
- ▶ Проект - деятельность, предназначенная для создания уникального, не существовавшего ранее результата, нового продукта (устройства, работы, услуги).
- ▶ Проектная деятельность - это выполнение проекта.

Главным компонентом проектной деятельности является интеллектуальный поиск и решение поставленной задачи - то, что изменяет мир.

- ▶ Проектная культура - знания, умения и готовность самостоятельно определять потребности и возможности деятельности при выполнении проекта.

ПРОЕКТ - это «пять П»:

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

Типология проектов

1. По доминирующей в проекте деятельности:

▶ Исследовательские проекты

Цель проекта - доказательство или опровержение какой-либо гипотезы.

Проектным продуктом в данном случае является результат исследования, оформленный установленным способом.

Способствует развитию аналитических способностей, критического мышления, освоения логических способов восприятия и обработки информации

▶ Творческие проекты

Цель - привлечение интереса публики к конкретной проблеме.

Развивает творческие способности, позволяет проявить себя в учебной деятельности, создавая произведения любого жанра.

▶ Ролевые и игровые проекты

Цель - предоставление публике возможности участия в решении конкретной проблемы.

Проектным продуктом является мероприятие (игра, состязание, викторина, экскурсия и т.п.).

Помогает развивать коммуникативные навыки.

► Информационные (ознакомительно-ориентировочные) проекты

Цель - сбор информации о каком-либо объекте или явлении.

Проектным продуктом могут стать статистические данные, результаты опросов общественного мнения, обобщение высказываний различных авторов по какому-либо вопросу и т.п.

Помогает развить навыки работы с информацией, умение анализировать тексты, ранжировать и проверять сведения из различных источников

► Практико-ориентированные (прикладные) проекты

Цель - решение практических задач.

Проектным продуктом могут стать учебные пособия, макеты и модели, инструкции, памятки, рекомендации и т.п.

Помогают совершенствовать практические предметные умения и навыки обучающихся, например умение строить графики функций, грамотно использовать различные речевые обороты, понимать исторические закономерности и т.д.

2. По предметно-содержательной области:

▶ монопроект (в рамках одной области знания);

▶ межпредметный проект

- литературно-творческие, задачей которых в ходе разыгрываемого сюжета научиться грамотно, логично и творчески излагать свои мысли;

- естественно-научные, которые чаще являются исследовательскими и имеют обозначенную исследовательскую задачу;

- языковые (лингвистические), могут быть разделены на:

- обучающие, направлены на формирование определенных речевых навыков и умений, в том числе и по иностранному языку,
- лингвистические, направлены на изучение языковых особенностей, фольклора и пр. (например, языковые особенности Internet-общения),
- филологические, направлены на изучение этимологии слов, литературные исследования, исследование историко-фольклорных проблем (например, история возникновения и развития языка SMS-сообщений)

- экологические, чаще бывают практико-ориентированными (например, кислотные дожди или беспризорные домашние животные в городе Котлас);

- спортивные, объединяют тех, кто увлекается каким-либо видом спорта, в ходе которых обсуждаются методики тренировок, итоги соревнований и пр. (например, Моя программа здоровья) и иные проекты;

- культуроведческие, связаны с историей и традициями разных стран, к которым можно отнести:

- историко-географические, посвященные истории или географии страны, города, местности (например, история ГАПОУ АО КЭМТ в лицах и воспоминаниях)
- этнографические, нацеленные на изучение традиций и быта народов, народного творчества, национальных особенностей культуры разных народов (например, народы Архангельской области и их традиции)
- политические, цель которых ознакомление с государственным устройством стран, с политическими партиями, со средствами массовой информации и их влиянием на государственную политику (например, взаимодействие власти и СМИ в современной России)
- экономические, посвященные проблемам малого бизнеса, безработицы и пр. (например, Анализ безработицы среди молодежи в Котласе).

3. По характеру координации проекта:

- ▶ непосредственный (жесткий, гибкий);
- ▶ скрытый (неявный, имитирующий участника проекта).

4. По характеру контактов:

- ▶ внутренние (внутригрупповые и внутритехникумовские);
- ▶ региональными;
- ▶ межрегиональными;
- ▶ международными.

5. По количеству участников проекта:

- ▶ индивидуальные проекты;
- ▶ групповые.

6. По продолжительности выполнения проекта:

- ▶ мини-проекты, укладываемые в одно занятие, или являющиеся его фрагментом;
- ▶ краткосрочные проекты, разрабатываемые на 2-3 занятиях;
- ▶ долгосрочные проекты - проекты, реализуемые в течение от одного до нескольких месяцев.