

Типология учебных проектов

Планирование учебного проекта

Различные аспекты

Обществознание (12.11 пятница)

10 класс

Учитель: Мусиенко С.Ф.


Домашнее задание: изучаем презентацию

Проектная деятельность

Проект — это форма организации совместной деятельности учителя и обучающихся, совокупность приёмов и действий в их определённой последовательности, направленной на достижение поставленной цели — решение конкретной проблемы, значимой для обучающихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Ключевой тезис метода проектов:

«Я знаю, для чего мне надо всё, что я познаю, я знаю, где и как я могу это применить».

- 
- *Проектирование – это создание новых, прежде не существовавших объектов и явлений, или изменение известных объектов с целью получить у них новые свойства.*
 - *Школьный проект – это форма работы, в **процессе** которой ученик самостоятельно ставит цель деятельности, планирует ее, находит информацию по теме работы, изучает ее, осуществляет работу и представляет ее итоги на всеобщее обозрение*

Типология проектов (Е.С. Полат)

1. Доминирующая деятельность: исследовательская, творческая, поисковая, ролевая, прикладная, ознакомительно-ориентировочная, игровая и пр.
2. Предметно-содержательная область: монопроект (один предмет), межпредметный проект
3. Характер координации проекта: непосредственный (жесткий, гибкий), скрытый (неявный, имитирующий участника)
4. Характер контактов: один класс, одна школа, город, регион, страна, разные страны
5. Количество участников
6. Продолжительность

Уровневая организация (технологический подход)

● Вид практики

Вид практики		УП – учебные проекты	СОП – социально-ориентированные проекты	
	Масштаб	Мероприятия на учебном содержании	Мероприятия школьной жизни	СОП – социально-ориентированные проекты
Проекты (ОП)	Мини-проект			
	Предмет			
	ООП			
	ОС школы			
	ОС социума			
Организационные рамки	Пед. системы, ИОП школьников			
	Системы орг-и и сопровождения самообразования			

Формы организации

По видам проектов:

- творчески й;
- инновационный;
- информационный;
- социальный;
- прикладной;
- ролевой.

По дидактической цели

- ## По длительности:
- проект-урок;
 - годовой проект;

По кол-ву участников:

- индивидуальный;
- парный;
- групповой;
- городской;
- сетевой.

По содержанию:

- монопредметный;
- межпредметный;
- метапредметный;

Виды проектов

- **Исследовательские**

Требуют четкой структуры, целей, актуальности для всех участников, методов, экспериментальных и опытных работ, методов обработки результатов.

- **Творческие**

Не имеют детально проработанной структуры, она развивается по ходу работы, планируется только конечный результат (выпущенная газета, видеофильм)

- **Ролевые**

Структура только намечается и остается открытой до окончания проекта. Участники принимают на себя определенные роли, обусловленные содержанием проекта (литературные персонажи, выдуманные герои, имитирующие социальные и деловые отношения).

Виды проектов

- **Игровые**

Результатом является создание, конструирование или модернизация игр (настольных, подвижных, спортивных, компьютерных) на основе предметного содержания.

- **Информационные**

Направлен на сбор информации о каком-либо объекте. Его структура: цель, методы получения и обработки информации, результат, презентация.

- **Практико-ориентированные**

Четко обозначенный результат, продуманная структура, определение функций каждого участника, презентация конечных результатов, оценка работы.

- **Инновационные**

предполагают организационно-экономический механизм внедрения

Варианты итоговых продуктов

- Презентация (кому, зачем, где будем показывать)
- Буклет (как размножить, где и кому раздавать)
- Газета
- Карточки (новый новостной формат)
<https://meduza.io/cards/gosduma-razreshila-delat-platny-m-v-ezd-v-goroda-kak-eto>
- Инструкция
<https://meduza.io/feature/2016/12/20/kak-uberechysya-ot-grippa-instruktsiya>
- Разбор
<https://meduza.io/feature/2016/12/19/rossiya-bogataya-strana-videorazbor-meduzy>
- Объясняющие видеоролики
<https://www.youtube.com/watch?v=nkKHJVttt20>

Варианты итоговых продуктов

- Игры и конструкторы, головоломки
- Мультфильмы
- Комиксы (Манга)
- Приложение для мобильного телефона или флеш-игра
- Программа для расчетов и визуализации
- Экскурсия – реальная или виртуальная

Структурирование проекта (Е.С. Полат)

1. Выбор темы, типа, количества участников
2. Продумывание возможных вариантов проблем (проблемы выдвигаются учащимися с подачи учителя: наводящие вопросы, информационные вбросы...)
3. Распределение задач по группам, обсуждение методов решения, поиск информации, творческих решений
4. Самостоятельная работа по своим задачам
5. Промежуточные обсуждения данных в группах
6. Защита проектов и оппонирование
7. Коллективное обсуждение экспертиза, результаты внешней оценки, выводы

Этапы реализации проекта (Технологический подход)

1. Мотивационный – вовлечение в проект
2. Установочный – планирование проекта
3. Реализация
4. Презентационный
5. Рефлексивный (эмоциональная рефлексия, рефлексия содержания, рефлексия процесса, рефлексия **СМЫСЛОВ**)

Результаты проектной деятельности

- Мотивация
- Целеполагание
- Планирование
- Работа с информацией
- Реализация
- Контроль и коррекция
- Представление результата
- Оценка
- Рефлексия

Оценка проекта (Е.С. Полат)

- Значимость и актуальность выдвинутых проблем, адекватность изучаемой тематике
- Корректность используемых методов исследования или решения проблем и обработки результатов
- Активность каждого участника в соответствии с его индивидуальными возможностями и ролью в проекте
- Коллективный характер принимаемых решений (групповой проект)
- Характер общения и взаимодействия участников проекта
- Необходимая и достаточная глубина проникновения в проблему
- Привлечение знаний из других областей
- Доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы
- Эстетика оформления результатов проведенного проекта
- Умение отвечать на вопросы оппонентов, лаконичность и аргументированность ответов каждого члена группы

Специфические черты (различия) проектной и учебно-исследовательской деятельности

Проектная деятельность	Учебно-исследовательская деятельность
<p>Проект направлен на получение конкретного запланированного результата — продукта, обладающего определёнными свойствами и необходимого для конкретного использования</p>	<p>В ходе исследования организуется поиск в какой-то области, формулируются отдельные характеристики итогов работ. Отрицательный результат есть тоже результат</p>
<p>Реализацию проектных работ предваряет представление о будущем проекте, планирование процесса создания продукта и реализации этого плана. Результат проекта должен быть точно соотнесён со всеми характеристиками, сформулированными в его замысле.</p>	<p>Логика построения исследовательской деятельности включает формулировку проблемы исследования, выдвижение гипотезы (для решения этой проблемы) и последующую экспериментальную или модельную проверку выдвинутых предположений</p>

Этапы учебного исследования

- Найти проблему – что надо изучать.
- Тема – как это назвать.
- Актуальность – почему эту проблему нужно изучать.
- Цель исследования – какой результат предполагается получить.
- Гипотеза – что не очевидно в объекте.
- Новизна – что нового обнаружено в ходе исследования.
- Задачи исследования – что делать – теоретически и экспериментально.
- Литературный обзор – что уже известно по этой проблеме.
- Методика исследования – как и что исследовали.
- Результаты исследования – собственные данные.
- Выводы – краткие ответы на поставленные задачи.
- Значимость – как влияют результаты на практику.