

### **Метод проектов.**

Эту систему обучения создал в США профессор У.Х.Килпатрик (1871 —1965) — американский педагог, ученик и последователь Дж. Дьюи, сторонник прагматистской педагогики. Он разработал педагогическую систему «экспериментализма», опирающуюся на философию прагматизма и психологию бихевиоризма. Отвергая традиционную школу, предлагал строить учебный процесс как организацию деятельности ребенка в социальной среде, ориентированную на обогащение его индивидуального опыта.

Основные положения системы:

- 1) проект представляет собой комплексное сложное задание на разработку какой-либо темы;
- 2) проекты являются тематическими центрами, позволяющими соединить работу и учебу детей;
- 3) проекты увязываются с интересами детей и через практическую деятельность подводят их к познавательной деятельности.

Метод проектов получил достаточно широкое распространение в 20-х г.г. 20 века в советской школе. В основе системы лежала идея педагогической концепции Дж. Дьюи: «обучение путем делания». Идея У.Х.Килпатрика состояла в организации активной деятельности учащихся в социальном окружении. Вместо традиционных учебных предметов введены были проекты. Знания и умения учащиеся должны получать в ходе планирования и выполнения проектов, темы которых брались из жизненного окружения (например «Как миссис Джонс выращивает такие прекрасные Розы») и учитывали интересы учеников.

В США в 1920-е гг. на основе метода проектов обучалось до 35 тыс. детей в каждом американском штате. Однако уже тогда этот метод подвергся критике за то, что его абсолютизировали, хотя многие проекты не имеют образовательной ценности.

В советской школе метод проектов наряду с бригадно-лабораторным методом обучения был достаточно распространен в довоенное время и увязывался с практическими потребностями школы и учащихся (проекты еще называли комплексами).

В ходе разработки того или иного проекта учащиеся получали сведения по разным учебным предметам. Например, работая над проектом «Отопление», они знакомились с существующими способами отопления жилых и производственных помещений, с видами топлива, изучали некоторые вопросы теплофизики, гидравлики, химии горения, черчения, геометрии и др. А такой проект, как «Электрификация коровника», требовал изучения вопросов не только из курса физики, электротехники, но и биологии, зоологии, ветеринарии и др. Основной недостаток такой системы обучения — это то, что приобретаемые учениками знания эпизодичны и не систематизированы.

В последние годы метод проектов вновь привлекает внимание педагогов возможностью придать учебному процессу большую индивидуальную направленность, а ученику проявить инициативу в выборе проекта и его реализации.

### **Модель проектного обучения.**

Д. Дьюи сто лет назад предложил вести обучение через целесообразную деятельность ученика с учетом его личных интересов и целей. Его последователь У. Х. Килпатрик стал основоположником метода проектов, разработанного на этой основе.

Для того чтобы ученик воспринимал знания как действительно нужные, ему необходимо: поставить перед собой и решить значимую для него проблему, взятую из жизни; применить для ее решения определенные знания и умения, как имеющиеся, так и приобретенные в процессе достижения поставленной цели; получить в итоге реальный результат.

Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить на практике.

Внутренний результат: опыт деятельности, соединит в себе знания и умения, компетенции и ценности.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность: индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот подход органично сочетается с групповым подходом к обучению.

Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой — интегрирование знаний, умений из различных областей науки и техники, технологии, творческих областей.

Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми», то есть, если это теоретическая проблема, то надо найти конкретное ее решение, если практическая — результат должен быть готов к внедрению.

Основные требования к использованию метода проектов:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения.
2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов.
3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность учащихся.
4. Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).
5. Использование исследовательских методов: определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижение гипотезы их решения, обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы (использование в ходе совместного исследования метода «мозговой атаки», «круглого стола», статистических методов, творческих отчетов, просмотров и пр.).
6. Выбор тематики проектов в разных ситуациях может быть различным. В одних случаях эта тематика может формулироваться специалистами органов образования в рамках утвержденных программ. В других выдвигаться учителями с учетом учебной ситуации по своему предмету, естественных профессиональных интересов,

способностей учащихся. В-третьих, тематика проектов может предлагаться и самими учащимися, которые ориентируются при этом на собственные интересы, не только чисто познавательные, но и творческие, прикладные.

7. Тематика проектов может касаться какого-то теоретического вопроса школьной программы с целью углубить знания отдельных учеников по этому вопросу, дифференцировать процесс обучения. Чаще, однако, темы проектов, особенно рекомендуемые органами образования, относятся к какому-то практическому вопросу, актуальному для реальной жизни и, вместе с тем, требующему привлечения знаний учащихся не по одному предмету, а из разных областей, их творческого мышления, исследовательских навыков.

Таким образом достигается вполне естественная интеграция знаний

### **Классификация учебных проектов (по Коллингсу)**

Проекты игр — различные игры, народные танцы, драматические постановки и т. п.  
Цель — участие детей в групповой деятельности.

Экскурсионные проекты — целесообразное изучение проблем, связанных с окружающей природой и общественной жизнью.

Повествовательные проекты — целью которых являлось получить удовольствие от рассказа в самой разнообразной форме — устной, письменной, вокальной (песня), музыкальной (игра на рояле) и т. п.

Конструктивные проекты — создание конкретного, полезного продукта: изготовление кроличьей ловушки, строительство сцены для школьного театра и т. п.

### **Основные требования к учебному проекту**

1. Проблема проекта должна быть социально-значимой — исследовательской, информационной, практической, заказанной внешним заказчиком.
2. Планирование проекта — определение вида продукта и формы презентации; пооперационная разработка проекта, с указанием сроков и ответственных.
3. Поиск информации — исследовательская работа учащихся как обязательное условие проекта.
4. Продукт является конкретным результатом проекта.
5. Презентация продукта и защита самого проекта.
6. Портфолио проекта — папка, в которой собраны все рабочие материалы (черновики, отчеты, планы, результаты исследований и анализа, материалы к презентации и т. п.)
7. Наличие конкретного продукта на каждом этапе работы над проектом.

### **Современные классификации учебных проектов.**

На основе доминирующей (преобладающей) деятельности учащихся:

- практико-ориентированный проект (от учебного пособия до пакета рекомендаций по восстановлению экономики России);
- исследовательский проект — исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;
- информационный проект — сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);
- творческий проект — максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт — альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства и т. п.;
- ролевой проект — литературные, исторические и т. п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

По комплексности и характеру контактов проекты могут быть монопроектами и межпредметными.

По характеру контактов проекты бывают внутриклассными, внутришкольными, региональными и международными. Два последних, как правило, реализуются как телекоммуникационные проекты, с использованием возможностей Интернета и средств современных компьютерных технологий.

По продолжительности проекты могут быть:

- минипроектами — укладываться в один урок или даже его часть;
- краткосрочными — на 4-6 уроков;
- недельными, требующими 30-40 часов.

Предполагается сочетание классных и внеклассных форм работы. Глубокое погружение в проект делает проектную неделю оптимальной формой организации проектной работы; □ долгосрочными (годовыми) как индивидуальными, так и в условиях группы. Выполняются, как правило, во внеурочное время.

Виды презентации проектов складываются из известных методов, форм, приемов, таких как: научный доклад, деловая игра, демонстрация видеофильма, экскурсия, телепередача, конференция, инсценировка, театрализация, игры с залом, защита на ученом совете, диалог исторических или литературных персонажей, спортивная игра, спектакль, путешествие, реклама, пресс- конференция и т. п. Критерии оценки проекта должны быть понятны и доступны участникам проекта, их должно быть не более 7-10, известны с самого начала работы над проектом. Оцениваться, прежде всего, должно качество работы в целом, а не только презентация. Позиция учителя: энтузиаст, специалист, консультант, руководитель, «человек, задающий вопросы»; координатор, эксперт.

В целом, по возможности, позиция учителя должна быть скрытой, дающей простор самостоятельности учащихся.