

ТИП ПРОЕКТА КАК ИНСТРУМЕНТА ОБУЧЕНИЯ

Необходимо отметить, что без типологизации проектов можно, в принципе, обойтись, тем более что какой-то устойчивой типологии пока не существует. Но можно использовать типологию при планировании и организации проектной деятельности. Так, к моменту завершения основного общего образования школьники должны быть способны самостоятельно выполнить проект. Поэтому при планировании важно проследить, чтобы ученик последовательно участвовал во все меньших по составу проектных групп. Общая динамика должна заключаться в уменьшении численного состава группы или выделении внутри большого проекта отдельных подпроектов, выполняемых меньшим числом участников и индивидуально.

То же справедливо и относительно динамики изменения управления проектом: от внешнего, открытого управления к скрытому, консультативному.

1. Учебные монопроекты.

Такие проекты проводятся в рамках одного предмета. При этом выбираются наиболее сложные разделы или темы в ходе учебного блока. Разумеется, работа над монопроектами предусматривает подчас применение знаний и из других областей для решения той или иной проблемы. Но сама проблема лежит в русле конкретного знания. Подобный проект требует тщательной структуризации по урокам с четким обозначением не только целей и задач проекта, но и тех знаний, умений, которые ученики предположительно должны приобрести в результате. Заранее совместно планируется логика работы на каждом уроке и форма представления результата. Часто работа над такими проектами продолжается во внеурочное время (например, в рамках научного общества учащихся).

В таблице 2 представлены виды монопроектов, которые могут существовать в рамках концентрированного обучения основной школы.

Таблица 2

Виды монопроектов в учебной деятельности

Вид проекта	Стартовый	Опережающий	Рефлексивный	Итоговый
Цель	Обеспечение индивидуальной траектории развития учащихся			

	Определение основных задач и планирование их решения. Создание "карты" предмета	Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности	Отслеживание усвоения понятий, способов действий, законов и т.п.	Определение Целостного понимания и знания изучаемого предметного содержания
Место в УВП	В начале учебного года	В рамках творческих лабораторий по ходу изучения материала	После изучения важной темы	В конце учебного года
Назначение	Задаёт индивидуальную траекторию продвижения учащихся в предметном материале	Определённая часть предметного материала выносятся на самостоятельную работу	Сформированные понятия, способы действий, открытые законы и т.п. переносятся в новую, нестандартную ситуацию для выявления и устранения пробелов в учебном материале	Подводятся итоги года по данному предмету
Деятельность учащихся	Выбирают подход к изучению предметного материала с учетом индивидуальных склонностей и интересов	<ul style="list-style-type: none"> - Ставят перед собой задачу; - Планируют; - Осуществляют; - Проводят контроль и оценку на всех этапах выполнения проекта 	<ul style="list-style-type: none"> - Осмысливают учебный материал; - Пробуют использовать его в новой для себя ситуации; - Рефлексируют 	Осуществляют проектную деятельность в полном объеме как исследовательскую
Результат	Проект как план изучения предметного материала. Фиксируется в тетради и корректируется по мере исполнения. Навыки целеполагания и планирования	Проект как отчет об изученном самостоятельно предметном содержании. Навыки самостоятельной учебной деятельности	Проект как результат усвоения важного предметного материала. Навыки исследовательской и творческой деятельности	Проект как результат усвоения предметного содержания в целом

Примеры разных видов монопроектов на примере географии 7 класса:

Стартовый проект (сентябрь месяц, 1 учебный блок) – создание карты ландшафтов с помощью построения ландшафтного профиля территории. Результат проекта – «карта» возможных причин, влияющих на возникновение и разнообразие ландшафтов Земли. Работа над проектом ведется в полевых условиях.

Поисково-исследовательский проект (декабрь, 4 учебный блок) – на основе использования компьютерной программы проведение исследования влияния разных условий: площади суши, океанических течений, широты места на распределение температуры и осадков по территории гипотетического материка. Результат: установление общих закономерностей распределения тепла и влаги на Земле.

Рефлексивный проект (после 4 блока, январь) - составление набора климатических карт Земли при условии отсутствия на Земле материков. Результат – умение перенести полученные знания в нестандартную ситуацию и ими воспользоваться.

Опережающий проект (между 5 и 6 учебным блоком) – исследование влияния рельефа на распределение осадков по гипотетической территории. Результат – установление «нарушителей» основного закона географической зональности.

Итоговый групповой проект (май месяц, 8 учебный блок) – создание атласа гипотетической территории. Данный проект демонстрирует умение учащихся использовать общие законы, причинно-следственные связи между отдельными компонентами природы и явлениями для создания «образца» конкретной территории.

Перечисленные предметные проекты имеют точное свое назначение и вписаны в общую структуру учебной деятельности учащихся, являясь кульминационными точками в процессе изучения курса географии.

Таким образом, проекты в рамках учебного предмета представляют собой проектные формы учебной деятельности учащихся. Проектные формы учебной деятельности являются необходимыми элементами образовательного процесса и замене не подлежат.

2. Межпредметные проекты.

Межпредметные проекты, как правило, выполняются во внеурочное время. Это - либо небольшие проекты, затрагивающие два-три учебных предмета, либо достаточно объемные, продолжительные, общешкольные, планирующие решить ту или иную достаточно сложную проблему, значимую для всех участников проекта. Такие проекты требуют квалифицированной координации со стороны специалистов, слаженной работы нескольких творческих групп, имеющих четко определенные исследовательские задания, хорошо проработанные формы промежуточных и итоговых презентаций.

На основе массовой школьной практики и литературных данных можно составить общую классификацию видов проектов в школе.

3. Надпредметные проекты.

Типология проектов в подростковой школе



Тип проекта и задачи обучения

Учитель применяет проектную деятельность как один из методов обучения, побуждающий ученика занять активную, субъектную позицию, самостоятельно добывать, присваивать и применять новые знания и опыт, анализировать свою деятельность и ее результаты, формировать адекватную самооценку.

Если в фокусе интересов ученика находится главным образом результат проекта, то профессиональные интересы учителя сосредоточены на процессе работы как инструменте обучения и воспитания. В этой связи имеет смысл обратиться к классификации проектов, основанной на ведущей деятельности учащегося. Так, подбирая определенный тип проекта, учитель может управлять активностью учащегося на протяжении всего периода работы над проектом, формируя у него таким образом необходимые предметные знания и умения, общеучебные умения и навыки, необходимые компетентности.

Под компетентностью обычно понимаются знания, соединенные с опытом их практического применения. Внимание к формированию компетентностей – характерная черта деятельностных технологий обучения.

В специальной литературе приводится целый ряд различных точек зрения на вопрос о компетентностях. Большинство авторов выделяют такие, как деятельностная, мыслительная, информационная, коммуникативная.

Рассмотрим, как происходит процесс формирования различных компетентностей в ходе работы над проектом.

Например, если учитель хочет развить у ребенка навыки работы с информацией, умение анализировать тексты, ранжировать и проверять сведения из различных источников, то для этого лучше всего подойдет **информационный** проект – его цель сбор, оформление и представление информации. При этом в проекте любого типа есть этап сбора информации, но там это только средство работы, а в информационном проекте это цель. Значит, для ученика доминирующей стороной деятельности будет именно работа с информацией, и соответственно развиваться и совершенствоваться у него будет в основном именно информационная компетентность.

Для развития аналитических способностей, критического мышления, освоения логических способов восприятия и обработки информации в большей степени подходят **исследовательские** проекты. Целью учащегося в данном случае является доказательство или опровержение гипотезы проекта. Для этого ему потребуется проводить эксперименты, анализировать их результаты, обобщать, сравнивать, выявлять закономерности, проводить аналогии, а также делать выводы, обосновывать свою точку зрения. Таким образом, основной упор будет сделан на мыслительную компетентность.

Часто возникает необходимость совершенствовать практические предметные умения и навыки учащихся. Скажем, умение строить графики функций, уместно использовать различные речевые обороты, понимать исторические закономерности и т.д. Для этого применяется **практико-ориентированный** проект. Учитель может заказать своим ученикам разработку раздаточного материала по своему предмету или, например, сценария математической игры, словаря фразеологизмов, исторического атласа и т.п. В ходе работы над созданием такого проектного продукта учащиеся осваивают необходимые им предметные знания, умения и навыки, разовьют у себя деятельностную компетентность.

Самый большой простор предоставляет проектная деятельность для развития творческих способностей. **Творческий** проект позволяет учащемуся проявить себя, создав произведение любого жанра. Такие проекты способны кардинальным образом изменить представление окружающих об авторе проекта, поднять его статус в классе, снизить тревожность, повысить самооценку, не говоря уже о непосредственном развитии творческих способностей ребенка. Как известно, любое творческое произведение нуждается в презентации и обратной связи от аудитории (зрителей, слушателей, читателей), поэтому основное развивающее воздействие будет оказано на коммуникативную компетентность.

Развитие коммуникативных навыков также осуществляется в ходе **игровых или ролевых** проектов. Целью автора такого проекта является вовлечение публики (детей и взрослых) в решение проблемы проекта. Чтобы

добиться этого, придется не просто искать информацию или создавать произведение искусства, нужно будет организовывать деятельность других людей, вовлекать их в работу, делать ее интересной для всех. Надо ли говорить, как

важно для замкнутых, застенчивых подростков освоить эти умения, приобрести или усовершенствовать свою коммуникативную компетентность. Конечно, приведенные выше закономерности условны, так как в одном проекте могут сочетаться различные виды деятельности. Но, как правило, один из них все же преобладает.

Планируя приращения в знаниях, умениях и навыках учащегося, учителю очень важно заранее определить тип проекта исходя из задач обучения и воспитания данного ребенка и в тактичной форме помочь ему так сформулировать тему проекта, чтобы предстоящая работа максимально способствовала его развитию.

Многообразие типов проектов дает возможность учителю решать самые разные задачи обучения и воспитания подростков в интересной для них форме. Это позволяет учащимся активно приобретать и применять знания и умения, расширять свой учебный арсенал, а затем переносить приобретенный опыт на другие виды учебной и внеучебной работы. Итак, тип проекта зависит от ведущей деятельности учащегося и, в свою очередь, во многом определяет вид проектного продукта.

Творческие проекты чаще всего завершаются созданием произведений искусства различных жанров или проведением творческих мероприятий. Практико-ориентированные проекты, как правило, воплощаются в материальных проектных продуктах, иногда в мероприятиях или письменных инструкциях, рекомендациях и т.п.

В результате исследовательских проектов могут создаваться как научные статьи, брошюры и т.п., так и модели или макеты, учебные фильмы и компьютерные презентации, реже мероприятия, например учебная экскурсия или доклад.

Конечным продуктом информационных проектов чаще всего становятся брошюры, таблицы, схемы, графики, диаграммы, которые могут быть как опубликованы на бумажных носителях, так и размещены в Интернете. Игровые и ролевые проекты почти всегда связаны с проведением мероприятий, которые в этом случае являются проектным продуктом, так как публика привлекается к решению проблемы проекта (например, игра-дебата «Атомная энергетика: за и против»).

Каким бы ни был проектный продукт по своему виду и жанру, он должен полностью соответствовать требованиям качества, то есть быть эстетичным, удобным в использовании, соответствовать целям проекта (напомню, что проектный продукт – это воплощение найденного автором оптимального способа решения проблемы проекта). При работе над проектным продуктом автор должен все время помнить, что он создает этот продукт не только для себя, но и для любого другого человека, которому доведется столкнуться с проблемой, решению которой посвящен данный

проект. Например, продуктом проекта, посвященного проблеме взаимоотношения между подростками и их родителями, стала инструкция «Давайте жить дружно: как решать конфликты с родителями».