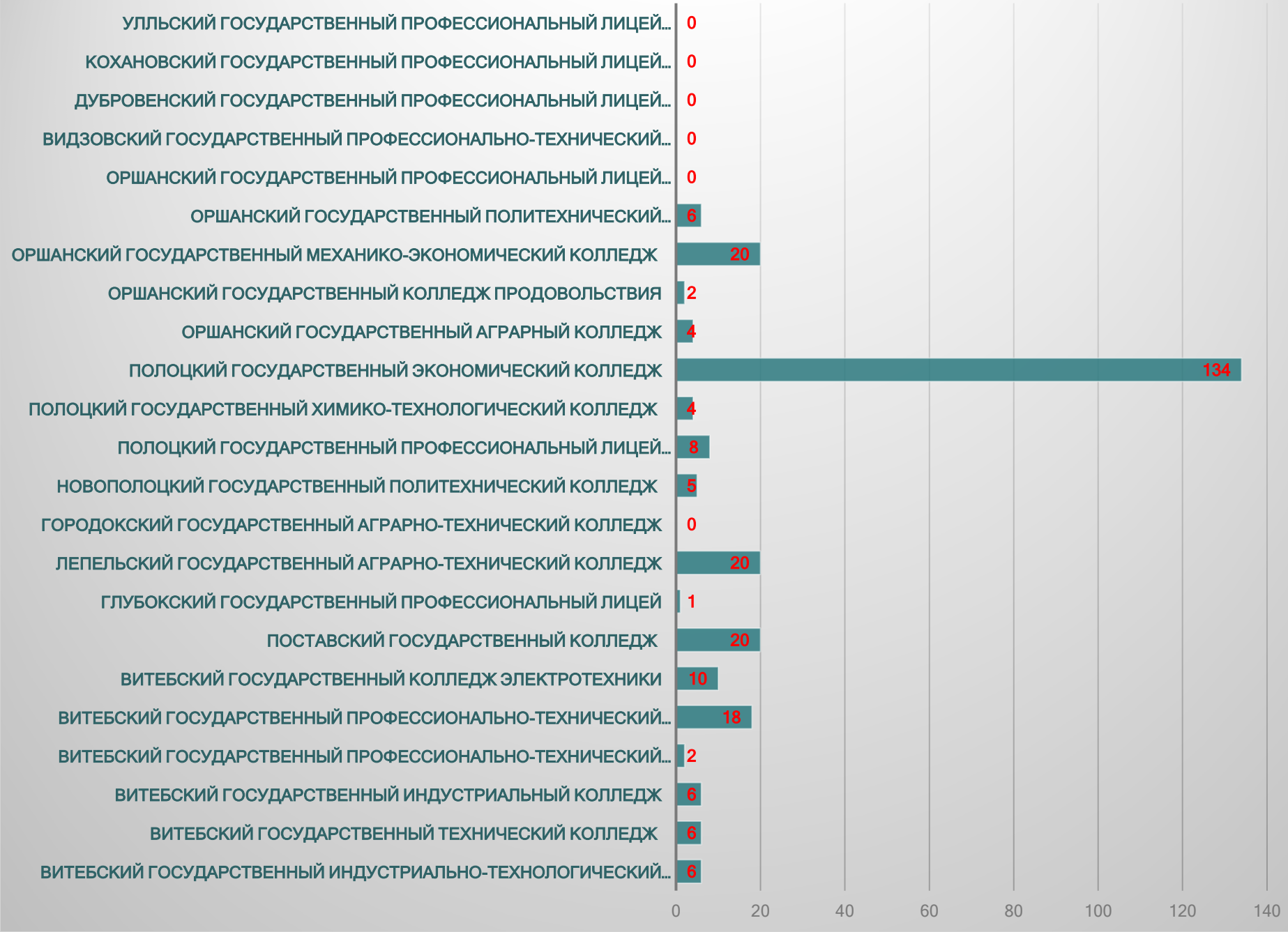
ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Методист учреждения образования «Витебский областной учебно-методический центр профессионального образования»

Карнатко Татьяна Эдуардовна

КОЛИЧЕСТВО ПРЕДМЕТОВ

КОЛИЧЕСТВО ОБЪЕКТОВ



КОЛИЧЕСТВО УЧАЩИХСЯ

РЫНОК ТРУДА

КООПЕРАЦИЯ
КРЕАТИВНОСТЬ
КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ
КОММУНИКАЦИЯ

КЛЮЧЕВОЙ НАВЫК:

УМЕТЬ НАХОДИТЬ НОВЫЕ ЗНАНИЯ И ПРИМЕНЯТЬ ИХ НА ПРАКТИКЕ

ТИПЫ ПРОЕКТОВ:

Исследовательские проекты

Имеют структуру, приближенную к подлинным научным исследованиям. Они предполагают аргументацию актуальности темы, определения проблемы, предмета, объекта, целей и задач исследования. Обязательно выдвижение гипотезы исследования, обозначение методов исследования и проведение эксперимента. Заканчивается проект обсуждением и оформлением результатов, формулированием выводов и обозначением проблем на дальнейшую перспективу исследования.

Информационные проекты

Должны научить добывать и анализировать информацию. Ученики изучают и используют различные методы получения информации (литература, библиотечные фонды, СМИ, базы данных, в том числе электронные, методы анкетирования и интервьюирования), её обработки (анализ, обобщение, сопоставление с известными фактами, аргументированные выводы) и презентации (доклад, публикация, размещение в интернете или локальных сетях, телеконференция).

ТИПЫ ПРОЕКТОВ:

Практико-ориентированный проект

Предполагает реальный результат работы, но в отличие от первых двух носит прикладной характер (например, оформить выставку горных пород для кабинета географии). Тип учебного проекта определяется по доминирующей деятельности и планируемому результату. Например, проект по изучению местности может носить исследовательский характер, а может — практико-ориентированный: подготовить учебную лекцию по теме «Горы (или равнины) Земли». Подготовка такого проекта, кроме собственно предметного содержания, будет включать вопросы анализа аудитории, особенностей обращения к ней.

Игровой проект

Участники принимают на себя определённые роли, обусловленные характером и содержанием проекта для привлечения публики к решению проблемы проекта.

РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА:

1. готовый объект или информация (учебное пособие, сайт, результаты исследования);

2. оригинальное представление своего замысла (макет, модель, чертёж, бизнес-план).

ВИДЫ ПРОДУКТОВ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

сайт
видеофильм
экспозиция и экскурсия по ней
коллекция
модель, макет
художественное произведение
мультимедийный продукт
постановка
праздник
справочник
учебное пособие
экскурсия или интерактивная экскурсия
бизнес-план
карта, атлас
пакет рекомендаций
путеводитель

ЧЕМУ ДОЛЖНЫ НАУЧИТСЯ:

- Планировать свою деятельность, распределять время.
- Организовывать рабочее пространство.
- Доделывать всё до конца.
- Добывать информацию и отбирать необходимую для работы.
- Выделять главное, существенное.
- Правильно оформлять проект.
- Достигать поставленной цели, несмотря на ошибки и разочарования.
- Прислушиваться к разным мнениям.
- Доказывать свою точку зрения.
- Создавать презентацию и т.д.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ЗАЩИТУ ПРОЕКТА:

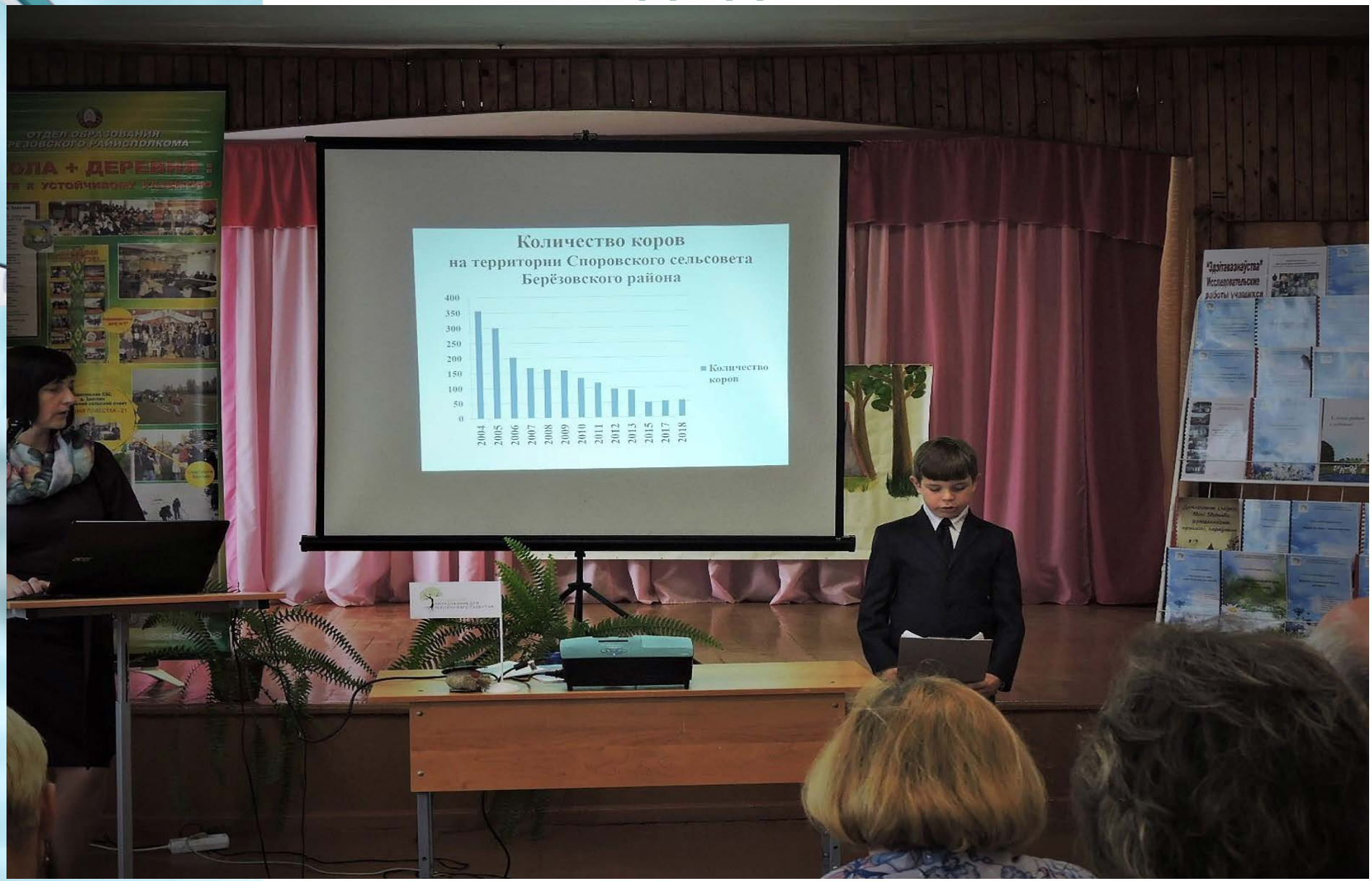
- Оформить необходимые сопроводительные документы.
- Создать презентацию, в которой представить все этапы работы над своим проектом.
- Чётко сформулировать цели и задачи проекта.
- Рассказать о своих затруднениях и достижениях.
- Рассказать о планах на будущее.

Здзітаўская сярэдняя школа

https://clck.ru/GeRzk

http://zditovo.bereza.edu.by/

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СЕЛЬСКОЙ ШКОЛЫ Д.ЗДИТОВО



ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ
БЕРЕЗОВСКОГО РАЙИСПОЛКОМА
ШКОЛА + ДЕРЕВНЯ
Расчёт объёма собранной дождевой воды
V=S×A×k
V – объём собранной воды, л
S – общая площадь крыши, м²
A – количество осадков, мм
k – 0,8 – коэффициент эффективности сбора воды
V=120м²×371мм

6 СОВСЕМ НЕ ДЕТСКИХ НАУЧНЫХ ПРОБЛЕМ, С КОТОРЫМИ СПРАВИЛИСЬ ПОДРОСТКИ

https://clck.ru/GeRvm

1. Элиф Билгин. Пластик из банановой кожуры

Пластик, который ей удалось в итоге создать, можно использовать в любой отрасли, например в косметическом протезировании или для изоляции электрических кабелей.

2. Михир Гаримелла. Роботы с ловкостью фруктовых мошек

Михир использовал изученный им механизм поведения мошек для программирования роботов. В итоге **прототипу робота удалось избежать столкновения с быстро движущимися предметами в 100 % случаев.**

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ