

# Проектная деятельность школьника

# **Классификация проектов по доминирующей деятельности школьников**

- \* Практико-ориентированный проект**
- \* Исследовательский проект**
- \* Информационный проект**
- \* Творческий проект**
- \* Ролевой проект**

# Практико-ориентированный проект

нацелен на решение социальных задач, отражающих интересы участников проекта.

Эти проекты имеют четкую цель, которая обязательно должна быть достигнута.

Форма конечного продукта при этом разнообразна - от учебного пособия для кабинета до пакета рекомендаций по восстановлению экономики России.

Ценность проекта заключается в реальности использования продукта на практике и его способности решить заданную проблему.

# Исследовательский проект

по структуре напоминает научное исследование.

Он включает в себя обоснование актуальности выбранной темы, постановку задачи исследования, обязательное выдвижение гипотезы, обсуждение и анализ полученных результатов.

При выполнении проекта должны использоваться методы современной науки: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос и др.

# Информационный проект

направлен на сбор информации о каком-либо объекте или явлении.

Такие проекты требуют хорошо продуманной структуры и возможности ее коррекции по ходу работы.

# Творческий проект

предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к его выполнению и презентации результатов.

Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т.п.

# Ролевой проект

предполагает, что проектанты берут себе роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев с целью воссоздания различных социальных или деловых отношений через игровые ситуации.

Результат проекта сценическая постановка.

# Проект - это "пять П"

1. Проблема (что вызвало интерес к данной теме)
2. Проектирование (планирование)
3. Поиск информации
4. Продукт
5. Презентация



# Проблема – выбор темы

- \*Тема должна быть **интересна** ребенку.
- \*Тема должна быть **выполнима**, решение ее должно быть полезно участникам исследования.
- \*Тема должна быть **оригинальной**, с элементами неожиданности, необычности.
- \*Тема должна быть **доступной** для ребенка, ребенок должен понимать тему проекта.

# Проектирование (планирование)

- \* Цель
- \* Задачи
- \* Методы работы
- \* Продукт проекта

# Поиск информации

При подборе информации можно использовать:

- \*энциклопедии
- \*интернет
- \*журналы и газеты

Вся информация должна быть доступна возрасту и быть актуальной теме проекта.

# Продукт

- атлас, карта
- видеофильм
- выставка
- газета, журнал
- игра
- коллекция
- костюм
- модель
- музыкальное произведение
- мультимедийный продукт
- постановка
- прогноз
- справочник
- учебное пособие

# Презентация

- деловая игра - научный доклад
- демонстрация видео-отчета, фильма, продукта исследования
- литературный альманах
- ролевая игра
- соревнование
- спектакль
- игра с залом
- спортивная игра
- научная конференция

# Защита проекта

- \* Грамотно проработать речь.
- \* Подготовить заранее перед зеркалом, произнося слова вслух.
- \* Отрепетировать не только текст, но и произношение с мимикой. От того, как будет оформлена визуальная подача материала, зависит успех всего проекта.