

Проектная деятельность на уроках истории.

Выступление подготовила: Гусева Анна Владимировна

учитель истории и обществознания (высшая категория) МОУ «СОШ №12 г. Магнитогорска».

Стремительно меняющаяся жизнь заставляет нас пересматривать роль и значение исследовательской деятельности в жизни человека. Модернизация образования ориентирует всех участников учебного процесса на развитие познавательной самостоятельности, формирование у учащихся навыков исследовательской деятельности. Поэтому методы проектной деятельности на уроках истории и во внеурочное время играют наиболее важную роль в процессе организации обучения.

Проект – слово иноязычное, происходит оно от латинского *project us*. Буквальный перевод – «брошенный вперед». В современном русском языке слово «проект» имеет несколько весьма близких по смыслу значений. Так называют, во-первых – совокупность документов, необходимых для создания какого-либо сооружения или изделия; во-вторых – это может быть предварительный текст какого-либо документа и, наконец, третье значение – какой-либо замысел или план.

Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Он возник еще в начале 20 века в США. Его называли также методом проблем и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом **Дж. Дьюи**, а также его учеником **В. Х. Килпатриком**. Метод проектов привлек внимание русских педагогов в это же время. Идеи проектного обучения возникли в России под руководством русского педагога **С. Т. Шацкого**.

Цель технологии - стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающую решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.

Для ее эффективной и качественной реализации данной технологии на практике учителю необходимо учесть

следующее:

- своеобразии темы, степени ее изученности
- место и роль данной темы в курсе, воспитании гражданских качеств учащихся
- уровень способностей учащихся данного класса, их познавательная активность
- отбор учебного материала
- соотнесенность темы с «минимумом» (необходимыми и достаточными знаниями и умениями)
- постановка целей и задач урока
- соотношение самостоятельной и коллективно-распределительной работы на уроке, ее формы
- связь с предыдущим материалом
- форму и тип урока
- оптимальный набор приемов и методов.

Сегодня активно развиваются **три основных вида проектирования**, которые различаются по объекту преобразования, целевой направленности и результата.

1. социально-педагогическое проектирование направлено на изменение социальной среды или решение социальных проблем педагогическими средствами;
2. психолого-педагогическое проектирование направлено на преобразование человека и межличностных отношений в рамках образовательного процесса;
3. образовательное проектирование, ориентированное на проектирование качества образования и инновационные изменения образовательных систем и институтов.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Результаты выполненных проектов

должны быть "осязаемыми", т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе, в реальной жизни).

Использование метода проекта возможно на любом этапе учебного занятия, как при закреплении ранее изученного материала, так и в ходе его освоения. Проектные работы требуют предварительной подготовки, поэтому задание определяется заранее (обычно за 1-2 недели до запланированного урока).

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, предусматривающих определенную последовательность действий:
 - определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования (использование в ходе совместного исследования метода "мозговой атаки", "круглого стола");
 - выдвижение гипотез их решения;
 - обсуждение методов исследования (статистических методов, экспериментальных, наблюдений, пр.);
 - обсуждение способов оформления конечных результатов (презентаций, защиты, творческих отчетов, просмотров, пр.).
 - сбор, систематизация и анализ полученных данных;
 - подведение итогов, оформление результатов, их презентация;
 - выводы, выдвижение новых проблем исследования.

Типология проектов.

Для типологии проектов предлагаются следующие типологические признаки:

1. Доминирующая в проекте деятельность: исследовательская, поисковая, творческая, ролевая, прикладная (практико-ориентированная), ознакомительно-ориентировочная, пр. (исследовательский проект, игровой, практико-ориентированный, творческий);

Исходя из преобладающего метода или вида деятельности, выделяют:

- прикладные,
- исследовательские,
- информационные,
- ролево-игровые проекты.

Прикладные проекты отличаются следующие черты: четко обозначенный результат деятельности; тщательное продумывание структуры проекта; четкое распределение функций между участниками; оформление итогов деятельности с последующим их представлением и рецензированием.

Исследовательские проекты подразумевают: деятельность учащихся по решению творческих задач с заранее неизвестным результатом; наличие этапов, характерных для любой научной работы.

Информационные проекты направлены на изучение характеристик процессов, явлений, объектов и предполагают анализ и обобщение выявленных фактов. Структура информационного проекта похожа на структуру исследовательского, что часто служит основанием для их интеграции.

Структура ролево-игровых: Для них характерно: конструирование гипотетической игровой ситуации; исполнение определенных ролей, имитирующих деловые, социальные и другие отношения; результат остается неизвестным до конца работы. Ролево-игровые проекты позволяют участникам приобрести определенный социальный опыт.

2. **Предметно-содержательная область:** моно проект (в рамках одной области знания); межпредметный проект.
3. **Характер координации проекта:** непосредственный (жесткий, гибкий), скрытый (неявный, имитирующий участника проекта, характерно для телекоммуникационных проектов).
4. **Характер контактов** (среди участников одной школы, класса, города, региона, страны, разных стран мира).
5. **Количество участников проекта:** индивидуальный, коллективный.
6. **Продолжительность проекта.**



Этапы работы над проектом.

Существует несколько классификаций этапов проектной деятельности.

I классификация:

Этапы	Деятельность учащихся	Деятельность учителя
Организационно-подготовительный	Выбор темы проекта, определение его цели и задач, разработка реализации плана идеи, формирование групп.	Формирование мотивации участников, консультирование по выбору тематики и жанра проекта, помощь в подборке необходимых материалов, выработка критериев оценки деятельности каждого участника на всех этапах.
Поисковый	Сбор, анализ и систематизация собранной информации, запись интервью, обсуждение собранного материала в группах, выдвижение и проверка гипотезы, оформление макета и стендового доклада, самоконтроль.	Регулярное консультирование по содержанию проекта, помощь в систематизации и обработке материала, консультация по оформлению проекта, отслеживание деятельности каждого ученика, оценка.
Итоговый	Оформление проекта, подготовка к защите.	Подготовка выступающих, помощь в оформлении проекта.

Рефлексия	Оценка своей деятельности. «Что дала мне работа над проектом?»	Оценивание каждого участника проекта.
-----------	--	---------------------------------------

Проектные технологии – хорошая возможность для взаимодействия учителя и ученика. Через данную технологию готовим ребят к будущей жизни, чтобы современный молодой человек мог чувствовать себя комфортно в новых социально-экономических условиях. Ведь работодатели заинтересованы в таком работнике, который:

- умеет думать самостоятельно и решать разнообразные проблемы (т.е. умеет применять полученные знания для их решения);
- обладает критическим и творческим мышлением;
- владеет богатым словарным запасом, основанном на глубоком понимании гуманитарных знаний.

Лист самоконтроля.

Как я усвоил материал?

- В материале разобралась (ся), на уроке было интересно - 3 балла.
- Мне все понятно, но материал не всегда интересен - 2 балла.
- Мне хотелось разобраться, но я не все понял (а) - 1 балл.
- Материал трудный и малоинтересный. Мало что поняла - 0 баллов.

Как я работал, где допустил ошибки; удовлетворен ли своей работой?

- Везде справился (ась) сам (а), удовлетворен (а) своей работой (9-10 баллов) – 3 балла.

- Допустил (а) ошибки (на каком этапе?) (7-8 баллов) – 2 балла.
- Не справился (ась) (с какими заданиями?) (4-6 баллов) – 1 балл.

Оценка работы группы №

Вопросы	Ваши впечатления	Отличившиеся
1. Хорошо ли вам работалось в группе? С кем особенно хорошо и почему?		
2. Удавалось ли вам договориться друг с другом? Все ли слушали друг друга? Кто в большей степени проявлял культуру диалога?		
3. Все ли члены группы принимали равноценное участие в работе группы? Кто в большей степени проявил себя, и кто не проявил себя?		
4. Всю ли работу, предложенную группе, удалось выполнить?		
5. Что считаете основным достижением группы? Кого бы хотели особенно отметить и за что?		
6. Какие были трудности в работе группы? Кто, на ваш взгляд, мог сделать больше?		
7. Ваша оценка работе группы?		