The background features a light blue grid with various technical illustrations. On the right side, there are several interlocking gears of different sizes, some in white and some in light blue. On the left side, there are circuit-like diagrams with lines, nodes, and arrows, some pointing left and some pointing right. The overall aesthetic is clean, modern, and technical.

ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

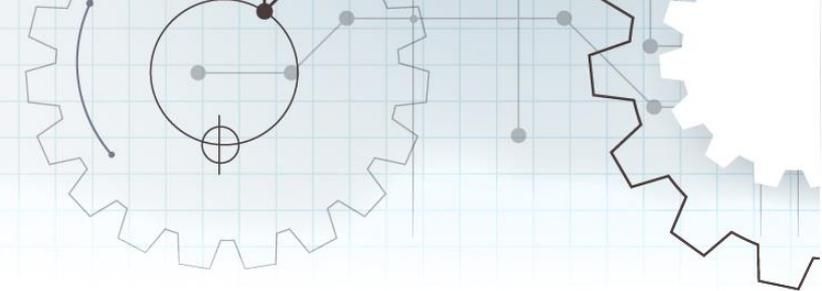


Образование – это процесс жизни, а не подготовка к будущей жизни.

Дж. Дьюи

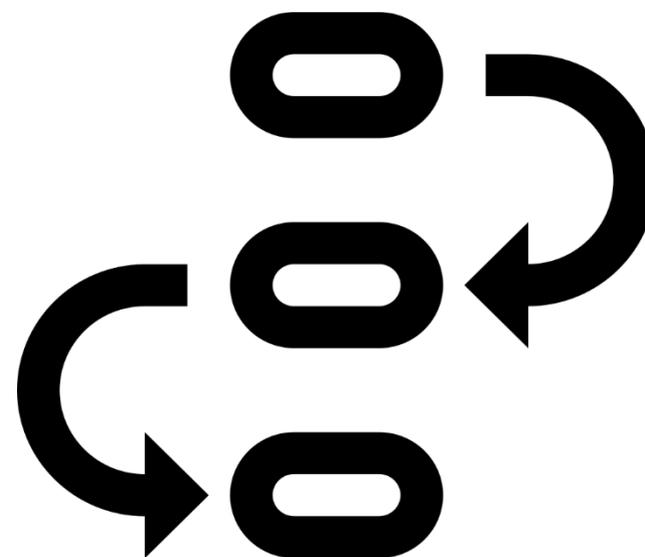


ПРОЕКТ ЭТО





Или



Результат/образ результата

Сам процесс



МЕТОД ПРОЕКТОВ

Дж. Дьюи и В.Х. Килпатрик, XX век

Обучение на активной основе через **целесообразную** деятельность ученика, **сообразуясь с его личным интересом** именно в этом знании.



ПРОЕКТ ЭТО

Уникальная деятельность, направленная на достижение определенного результата (цели) при имеющихся ограничениях в ресурсах (время, деньги и пр.), а также определенных требованиях к качеству и уровню риска.



ПРОЕКТ ЭТО

- ✓ Ориентирован на определенную целевую аудиторию – есть **заказчики**
- ✓ Решает **проблему**
- ✓ **Ограничен** в ресурсах
- ✓ **Управляем**
- ✓ Содержит в себе **исследования и изобретения**
- ✓ Имеет **уникальный** результат



ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ



Замысел

Разработка

Внедрение

Эксплуатация



ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ



Замысел

Разработка

Внедрение

Эксплуатация

Поиск проблемы
Аналитика
Постановка задачи
Идеи
Бриф

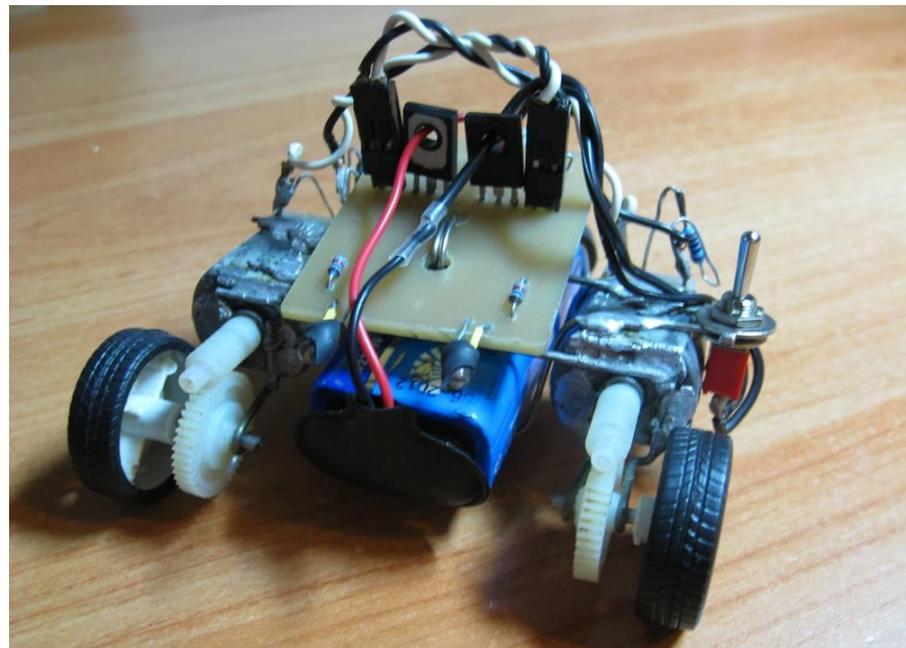
Концепция
Экономика
Проектирование
Прототип
Испытание
Доводка
прототипа

Конструкция
Технология
Производство

Эксплуатация
Сервис
Статистика
Утилизация



ПРИМЕРЫ ПРОЕКТОВ



ПРОЕКТ

- имеет практическую ценность
- предполагает проведение командой исследований
- в одинаковой мере непредсказуем как в процессе работы над ним, так и при ее завершении
- гибкий в направлении работы и скорости ее выполнения; предполагает решение актуальных проблем
- дает ученику возможность учиться в соответствии с его способностями
- содействует проявлению способностей школьника при решении задач более широкого спектра
- способствует налаживанию взаимодействия между обучающимися



КЕЙС ЭТО



КЕЙС ЭТО

Кейс – метод обучения на основе разбора **реальной ситуации**,
имеющей **конкретное решение**



КЕЙС ЭТО

Кейс – метод обучения на основе разбора **реальной ситуации**, имеющей **конкретное решение**

- Была проблема, есть ее решение
- Важны образовательные результаты
- Кейс может перейти в проект, если есть необычное решение
- Понятная дорожная карта
- Для ребенка может кейс быть проектом



ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



Потребность в новом -> деятельность по созданию нового =
проектная деятельность

Освоение культуры проектирования -> развитие практического
мышления = способность ставить и решать задачи



ЦЕЛЬ

Развитие способности учащихся ставить и решать практические проблемы путем формирования у них **компетенций**

анализировать проблемные ситуации, выявлять и ставить практические проблемы

разрабатывать варианты решения проблем

оценивать решения и делать обоснованный выбор

проектировать цели и результаты

планировать достижение целей

работать в группе

