Основы проектной деятельности

Тема 5. Проектная деятельность как особый вид технологий ***продолжение***

Ответить на вопросы. Сдать 02.11.21 на эл. адрес [ris-alena@mail.ru](mailto:ris-alena@mail.ru) или Viber, WhatsApp

**Практико-ориентированные проекты.**

**Информационные проекты.**

**Творческие проекты.**

**Игровые проекты.**

**Теперь можно перейти к проектам, называемым информационными.**

Информационные проекты направлены на сбор информации о каком-то объекте или явлении и могут выступать частью/модулем исследовательских проектов.

Их особенности:

* предполагают ознакомление участников проекта с информацией, ее анализ, обобщение фактов;
* требуют хорошо продуманной структуры.

Структура довольно проста:

* цель проекта, его актуальность;
* сбор и обработка информации;
* результат;
* презентация.

Работа над информационным проектом может исходить из обозначенного на схеме:

Информационные проекты

**Требуют: Предполагают:**

* Поэтапность поиска с обозначением промежуточных результатов
* Аналитическую работу над собранными фактами
* Вывод, корректировку, обобщение
* Заключение и оформление результатов, презентацию
* Сбора информации о каком-либо объекте, явлении
* Использование разнообразных источников информации: СМИ, базы данных, интервью, анкетирование
* Хорошо продуманной структуры, возможности коррекции по ходу работы

Работа над информационным проектом

Собственно, работа над таким проектом начинается с этапа выбора темы – идеи. Как правило, эта идея связана с проблемами, которые связаны напрямую со СМИ, получением информации разного типа и пр. Выбор темы имеет очень большое значение для успешного завершения проектного исследования. Правильно выбрать тему – значит обеспечить половину успеха работы. Тема проектной работы – это то главное, о чем говорится в работе. Она должна соответствовать потребностям групп, на которые рассчитан проект, должна быть актуальной, обусловленной объективными потребностями теории и практики массовой информации. Должна быть достаточно конкретна, чтобы ее можно было практически сориентировать. А это достигается соотнесением содержательного компонента темы и формулировки реальных проблем информационного поля, в котором создается информационный проект. Тема должна быть достаточно узка, чтобы отражать конкретную область исследования. Очень важно включать в название темы подзаголовки, где указывается в скобках (на материале, … на примере…).

Второй этап – подбор литературы и источников по теме информационного проекта. Этот этап можно назвать библиографическим. Он проходит в библиотеках, в работе с интернетом. В процессе работы составляется мини-каталог специальной литературы, предполагающий библиографическое описание каждого первоисточника. Завершается этот этап подбором необходимого количества книг, текстов, сайтов, которые помогут вам создать информационный проект.

Третий этап – планирование работы над информационным проектом. Составляется план-проспект информационного проекта, в котором отражается обоснование выбора темы работы, краткая информация о ее современном состоянии, характеристика цели и задач работы. План-проспект – это уже черновое оглавление проектной работы с реферативным раскрытием ее содержания. Итогом этого этапа служит составление окончательной структурной схемы информационного проекта. Этот этап является промежуточной формой контроля и предполагает сдачу варианта проспекта информационного проекта руководителю. Проспект представляется в распечатанном виде, оформляется произвольно.

Четвертый этап – проведение маркетингового исследования проекта и работа над текстом информационного проекта. Здесь анализируется, обобщается и объясняются факты, полученные в результате исследования.

Композиция/структура информационного проекта включает в себя следующие элементы:

* титульный лист;
* оглавление;
* резюме проекта;
* введение, в котором обозначается актуальность темы проекта, цель и задачи проекта, основные источники проекта;
* описание анализа коммуникационной ситуации, с результатами исследования целевых групп и конкурирующих идей;
* стратегию и тактику идеи проекта: планирование образа и техническое планирование; ϖосновы информационной политики проекта (работу со СМИ);
* реализацию проекта; ϖзаключение, в котором содержаться предполагаемые результаты информационного проекта и прогноз развития идеи;
* библиографический список использованной литературы; ϖприложения (если есть).

Проекты, о которых мы сейчас говорим, это, безусловно, творческие работы, однако специфика проектной деятельности выделяет подобные проекты в отдельную классификационную категорию, о которой мы и будем говорить.

Итак, творческие проекты, согласно толковому словарю – это самостоятельная творческая итоговая работа, выполненная под руководством педагога, учителя, наставника, руководителя. Качество выполнения проекта зависит от того, насколько прочны знания, умения, практические навыки, компетенции.

Проект может состоять из отдельных частей, например, эскизов, рисунков, чертежей для изготовления какого-либо изделия или разработку технологического процесса. Он может содержать расчеты, результаты испытаний, исследований, элементы реконструкции и усовершенствования изделий, экономические расчеты и т. д.

Варианты проектов могут быть разными, и вовсе не обязательно, чтобы весь проект, особенно сложный, выполнялся самостоятельно. Часть проекта может быть уже готовой или выполнена товарищем, педагогом, руководителем. Проект может быть выполнен совместно, в группе, команде, при этом работа каждого должна быть четко оговорена. Проект должен предусматривать изготовление нового, эффективного, конкурентоспособного изделия, отвечающего определенным потребностям человека. Выполнение проекта способствует развитию творческих способностей, инициативы, логического мышления, познавательных функций, углублению и закреплению знаний, умений и навыков, развитию компетенций и компетентности исполнителей.

Творческие проекты предполагают и особое, своеобразное оформление результатов. Они, как правило, не имеют четкой структуры деятельности участников, в том числе, совместной деятельности – она только намечается и развивается, подчиняясь принятой группой логике совместной деятельности, интересам участников проекта. Конечно, необходимо договориться о планируемых результатах и форме их представления (совместной газете, сочинении, видеофильме, драматизации, ролевой игре и т. д.). А вот оформление результатов проекта, презентация его требует продуманной структуры в виде сценария видеофильма, драматизации, программы праздника, плана статьи, репортажа, дизайна и рубрик газеты, альманаха, альбома и т. д.

Цели таких проектов:

* развитие активной творческой личности, способной самостоятельно приобретать новые знания;
* развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
* обобщение и систематизация знаний, полученных в ходе проектной деятельности;
* умение применять полученные знания, умения, навыки посредством собственной проектной деятельности;
* создание оптимальных условий для нахождения своего Я в процессе различных видов учебной, технологической и трудовой деятельности.

Творческий проект должен иметь:

* научно-исследовательский характер;
* глубину знаний, соответствующий объем используемого материала, самостоятельность в решении задач при формулировании темы;
* связь теории с практикой; научность, сознательность и активность усвоения знаний.

Исполнитель защищает творческий проект: обосновывает актуальность темы, характеризует основные разделы проекта, обобщает собственную проектную деятельность.

Отвечает на поставленные вопросы.

*Примерная типология творческих проектов*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Признаки | Виды проектов |
| 1 | Уровень творчества | исполнительский (репродуктивный)  конструктивный  творческий |
| 2 | Содержание | монопредметные  межпредметные  надпредметные (вне программы) |
| 3 | Назначение | учебные  личные (семейные)  общественные  производственные |
| 4 | База выполнения | школьные  внешкольные (учреждения дополнительного образования, семья, производство)  вузовские,  вневузовские комплексные |
| 5 | Количественный состав исполнителей | индивидуальные  групповые  коллективные |
| 6 | Возрастной состав исполнителей | одновозрастной  разновозрастный |
| 7 | Продолжительность выполнения | мини-проекты (несколько занятий) четвертные семестровые годовые многолетние |

Структура творческого проекта, в принципе, не отличается от структуры, например, исследовательского.

– титульный лист;

– оглавление;

– введение;

– основная часть;

– заключение;

– список использованной литературы;

– приложение.

Примерный порядок работы над творческим проектом

|  |  |
| --- | --- |
| Процесс проектирования | Исполнители учатся |
| 1. Исследование потребности и краткая формулировка задачи. | 1.1. Определять потребности человека, которые можно удовлетворить, проектируя и производя изделия.  1.2. Кратко формулировать задачи |
| 2. Исследование и анализ возможности изготовления изделия, оценка требуемых знаний и навыков. Изучение профессий, связанных с производством данного изделия. | 2.1. Отбирать и использовать необходимую информацию для своего проекта.  2.2. Знать профессии, необходимые для изготовления конкретных изделий. |
| 3. Составление перечня критериев, которым должно удовлетворять изделие. | 3.1. Уметь определять критерии, которым должно соответствовать разрабатываемое изделие |
| 4. Выработка нескольких идей для поиска возможных решений. | 4.1. Оценивать идеи на основе выбранных критериев |
| 5. Оценка идей, выбор наиболее удачной для дальнейшей проработки. Изучение процесса производства изделия в промышленности. | 5.1. Оценивать идеи с учетом наличия времени, оборудования, материалов, уровня знаний, умений и навыков, необходимых для реализации выбранной темы.  5.2. Прорабатывать избранное предложение до уровня изготовления изделия. |
| 6. Планирование изготовления изделия; создание изделия. | 6.1. Подробно записывать последовательность действий; внося изменения по мере необходимости.  6.2. Выполнять упражнения для приобретения навыков по изготовлению изделия высокого качества. |
| 7. Экономическая оценка произведенного изделия. | 7.1. Определять затраты на изготовление изделия (без учета стоимости трудовых затрат). |
| 8. Испытание изделия в процессе использования. | 8.1. Испытывать созданное изделие на практике. |
| 9. Оценка изделия в соответствии с разработанными критериями. | 9.1. Оценивать качество изделия (включая его влияние на окружающую среду, общество, культуру, экономику и др.).  9.2. Предлагать пути усовершенствования изделия. |
| 10. Самостоятельная оценка процесса проектирования, изготовления и испытания изделия. | 10.1. Оценивать качества своего проектирования, изготовления и испытания изделия.  10.2. Определять трудности, с которыми учащиеся встретились при проектировании и изготовлении изделия.  10.3. Разрабатывать рекламу своего изделия. |

Далее мы поговорим об игровых проектах, иногда называемых еще ролевыми.

В таких проектах структура только намечается и остается открытой до конца работы. Участники принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта. Это могут быть литературные персонажи или вымышленные герои, в игре могут имитироваться социальные или деловые отношения, осложненные гипотетическими игровыми ситуациями. Степень творчества здесь очень высока, что требует тщательной организационной подготовки.

Обычно такие проекты реализуются в три этапа:

* подготовительный этап (установочные беседы, подбор ролей для участников, изучение необходимых материалов, оформление и т. д.);
* активный этап (сама игра);
* итоговый этап (подведение итогов в форме праздника, фото-видеорепортажей, и т. п.).

Игровое проектирование – это вообще еще и один из способов интенсивного обучения. Его цель – процесс создания или совершенствования проектов в режиме командной работы (cooperative learning). Иногда игровое проектирование определяют как ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств ресурсов и специфической организацией.

Главной особенностью игрового проектирования является интерактивное взаимодействие участников групп с «функционально-ролевых позиций», воспроизводимых в игровом режиме и широкое использование технологий коллективного принятия решения, таких, например, как проблематизация, ментальная лестница, креативные и эвристические технологии, техника рефлексивного мышления по Джону Дьюи и др. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что, собственно, и является познавательным эффектом.

Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования системы (организационно-экономической, управления человеческими ресурсами и пр.), поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников, обучение сотрудничеству и партнерству. В этом и состоит, на наш взгляд, суть процесса игрового проектирования и его отличие, как вообще от метода проектов, так и от любого другого процесса выработки решений (например, дискуссии, совещания), основу которых составляет мобилизация коллективного опыта.

Для осуществления этой технологии участников разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой проекта, исходя из функциональной роли в проектировании. В ходе работы над проектом участниками игрового проектирования должна быть сделана диагностика ситуации, разработаны планы различных стратегий, осуществлен прогноз тенденций и результатов и, например, расчет стоимости, осуществлена экологическая экспертиза.

Специалисты по игровому моделированию считают, что игровое проектирование может включать проекты разного типа. Причем, заметьте, эта типология игрового проектирования будет включать в себя группы, уже известные как отдельные типы и виды проектов (для различения мы добавим слово игровой):

* исследовательский игровой проект. Перед участниками игрового занятия может быть поставлена задача, например, исследовать межкультурную компетентность менеджера организации и с этой целью: провести переговоры с менеджерами организации по наличию проблемы, трудной для решения; сделать анализ; разработать анкеты и провести анкетирование для исследования мнений членов коллектива по данной проблеме; выяснить, каковы возможные причины возникновения сложной ситуации, кто и в каком исходе ситуации заинтересован и почему, разработать проект решения;
* поисковый игровой проект. Участникам игрового занятия дается описание ситуации и несколько альтернативных вариантов решения. Необходимо выполнить следующие задачи: внимательно изучить, определить достоинства и недостатки (на основе прогнозирования возможных последствий, определить, с какими потерями и потенциальными проблемами придется столкнуться) каждого варианта решения, отобрать самый эффективный; подготовить проект внедрения и обосновать возможности выбранного варианта;
* кросс-функциональный игровой проект, связанный с различными корпоративными вопросами. Цель такого проекта – развитие менеджеров, обучение сотрудничеству. Участникам, исполняющим роли представителей разных подразделений организации (руководителей и сотрудников, например, банка), необходимо наладить личные контакты, выявить потребности и познакомиться с возможностями разных подразделений, выработать рекомендации по согласованию интересов и разработать проекты или программы по решению выявленных проблем (скажем, по управлению знаниями – что нужно сделать банку в этой области);
* творческий игровой проект. Участникам игровой группы необходимо описать 2–3 ситуационные задачи или конкретные ситуации, происшедшие в коллективе, негативного или позитивного характера (дополненные таблицами, схемами, рисунками, графиками и др.) для поиска их эффективного решения;
* прогностический игровой проект. Участники игрового проектирования получают задание разработать проект идеальной модели будущего: например, «Альтернативные учебнообразовательные учреждения» и др. Процесс конструирования перспективы несет в себе все элементы творческого отношения к настоящей реальности;
* аналитический игровой проект. Участникам предлагается выполнить работу по анализу труда линейного (директора учебного заведения) или функционального (например, заместителя по учебной работе) руководителя и на основе полученного материала и его анализа дать рекомендации по улучшению деятельности.

Таким образом, специфика игрового проектирования заключается в том, что это реально интерактивный метод – все проекты разрабатываются в рамках группового игрового взаимодействия, а результаты (то есть сам проект, визуально оформленный на листе ватмана или сделанный в виде макета презентация) защищаются на межгрупповой дискуссии, по итогам которой, можно определить наиболее обоснованный и наилучшим образом презентованный проект.

Формы проведения занятий по игровому проектированию могут быть различными, но в их основе должны лежать следующие элементы, организующие познавательную и поисковую деятельность:

* четкое определение функционально-ролевых интересов участников занятия;
* алгоритм разработки проекта, предложенный участникам игрового занятия;
* коллективное принятие решений;
* механизм экспертной оценки или игрового испытания проекта, например, публичная презентация;
* внедрение проекта на стажировке, по месту работы или практики обучаемого.

Если ситуация позволяет, то лучший проект и группа его разработчиков могут быть вознагражден».

Как известно в образовательной практике, значимость интенсивной технологии определяется, прежде всего, положительными эффектами, которые считаются обучающим результатом. В игровом проектировании их несколько:

– развитие навыки совместной деятельности, переговоров, обучение сотрудничеству, развитие метакомпетентности;

– сплочение участников игрового взаимодействия, развитие чувства не только индивидуальной, но и коллективной ответственности;

– развитие аналитического, прогностического, исследовательского и креативного потенциала;

– развитие презентационных умений и навыков, коммуникативной и интерактивной компетентности участников.

Вопросы и задания по материалам

1. В чем заключаются особенности информационных проектов?

2. Что такое творческие проекты?

3. Расскажите о педагогической специфике игровых проектов.

4. Подготовьте презентации с образцами проектов различного типа (по собственному выбору)