

08.06.2022

ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ НА ОСНОВІ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ: ПРОЕКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ



Клименко О.В. - Формування та розвиток ключових компетентностей студентів стало основним завданням початку ХХІ століття. Ця проблема набуває актуальності у зв'язку з тим, що сучасний світ характеризується стрімким соціальним, технологічним і політичним розвитком, який потребує від людини здатності робити духовно-моральний вибір, мобільності та відповідальності у прийнятті рішень, вміння ефективно спілкуватися та бути успішним.

Метод проектів — освітня технологія, спрямована на здобуття студентами знань у тісному зв'язку з реальною життєвою практикою, формування в них специфічних умінь і навичок завдяки системній організації проблемно-орієнтованого навчального пошуку. Проектні технології є втіленням ідеї продуктивного навчання, за якою освітній процес має на виході індивідуальний досвід продуктивної діяльності. Завдання педагога – створити умови, за яких учні самостійно і охоче діють для досягання поставлених цілей, здобувають необхідні знання з різних джерел, паралельно розвиваючи дослідницькі та комунікативні вміння. Проектні технології орієнтують студентів на створення освітнього продукту. Студенти за власною ініціативою індивідуально або у групах за певний час виконують пізнавальну, дослідницьку, конструкторську або іншу роботу на певну тему. Проектні технології навчання надають кожному учню можливість реальної діяльності, в якій він може не тільки проявити свою індивідуальність, а й збагатити її. Проектна діяльність розвиває в студентів пізнавальні навички, креативне мислення, кругозір та здатність шукати і опрацьовувати необхідну інформацію.

Історична довідка



Джон Дьюї

Метод проектів започаткувався в педагогіці США ще в 20-і роки ХХ ст. під назвою "метод проблем". Реалізовувався в педагогічних поглядах Джона Дьюї. Під проектами в той час розумівся цільовий акт діяльності дитини, в основу якого клався її інтерес.

Проектне навчання

освітня технологія, спрямована на здобуття студентами знань у тісному зв'язку з реальною життєвою практикою, формування в них специфічних умінь і навичок завдяки системній організації проблемно-орієнтованого навчального пошуку



Основні особливості системи проектного навчання

- студенти застосовують знання та навички для вирішення реалістичних проблем у реальному світі;
- підвищується рівень відповідальності студента за виконаний обсяг роботи;
- викладачі виконують ролі тренерів та фасилітаторів дослідження, проводять рефлексії;
- часто студенти працюють в парах або групах.

Чому проектне навчання?

навчання відбувається природним шляхом, ненав'язливо, адже ціль – не вивчити, а виконати завдання, отримати результат, що дійсно мотивує молодь.



Переваги «проектного навчання»

Для студентів:

- традиційна аудиторія перетворюється у відкритий навчальний простір, в якому студенти рухаються у власному темпі;
- у процесі виконання проекту виникає потреба в самонавчанні та самовдосконаленні;
- навчання на основі запам'ятовування та повторення переходить до інтеграції, відкриття та презентації набутих знань;
- студенти мають можливість проходити всі етапи "виробництва": від ідеї, створення моделі майбутнього продукту до його реалізації.



Переваги «проектного навчання»

Для викладача:

- надає викладачам можливість вибудувати позитивну історію стосунків з студентами за нових умов;
- підібрати студентам ролі, підкресливши їхні індивідуальність і природні таланти.



Недоліки «проектного навчання»

- Підготовка проекту потребує багато часу 1 – 1,5 місяців.
- Важко налаштувати студентів на механізм взаємонавчання.
- Викладачу складно контролювати процес навчання, а результат не завжди ефективний.
- На перенавчання потрібен додатковий час.
- В групі бувають студенти, які старатимуться перекинути свої завдання іншим, більш сумлінним.



Планування навчального проекту

Визначаємо навчальні цілі

Плануємо "що" і "як", а не "коли"

Плануємо, як відбуватиметься публічна презентація результатів проекту

Типи проектів

Творчі проекти



Не мають детально опрацьованої структури спільної діяльності учасників, вона розвивається, підпорядковуючись, кінцевому результату, прийнятій групою логіці спільної діяльності, інтересам учасників проекту. Вони заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх представлення - рукописний журнал, колективний колаж, публікацію, сайт, блог, відеофільм, вечір, свято тощо. І тож потрібні сценарій, структура, програма, макет тощо.



Ігрові проекти

Учасники беруть собі визначені ролі, обумовлені характером і змістом проекту. Це можуть бути як літературні персонажі, так і реально існуючі особистості, імітуються їх соціальні і ділові стосунки, які ускладнюються вигаданими учасниками ситуаціями. Ступінь творчості дуже висока, але домінуючим видом діяльності все-таки є гра.

Типи проектів

Інформаційні проекти



Спрямовані на збирання інформації про який-небудь об'єкт, на ознайомлення учасників проекту з цією інформацією, її аналіз і узагальнення фактів. Такі проекти потребують добре продуманої структури, можливості систематичної корекції у ході роботи над проектом.



Практико-орієнтовані проекти

Результат діяльності учасників чітко визначено з самого початку, він орієнтований на соціальні інтереси учасників (документ, програма, рекомендації, проект закону, словник). Проект потребує складання сценарію всієї діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них. Особливо важливими є хороша організація координаційної роботи у вигляді поетапних обговорень та презентація одержаних результатів і можливих засобів їх впровадження в практику.

Навчальний проект - б "П"

П

роблема
ланування
ошук
інформації
родукт
ортфоліо



Суть проектної технології — стимулювати інтерес студентів до певних проблем, що передбачають володіння визначеною сумою знань, та через проектну діяльність, яка передбачає розв'язання однієї або цілої низки проблем, показати практичне застосування надбаних знань.

Щоб подолати слабкі сторони, слід пам'ятати:

- Треба звикнути до даних технологій.
- Слід проаналізувати навчальну дисципліну, підбрати тему проекту.
- Педагогу потрібно старанно планувати свою роботу, впроваджуючи інтерактивні технології.
- Слід добре підготуватися підбираючи матеріал.
- Необхідно добре пояснити правила проведення проекту.
- Потрібно створити атмосферу серйозного навчання, а не простої гри.
- Не слід сліпо втискати проект при вивченні всіх дисциплін.