

**Проектный метод в  
ДОУ. Организация  
проекта.**

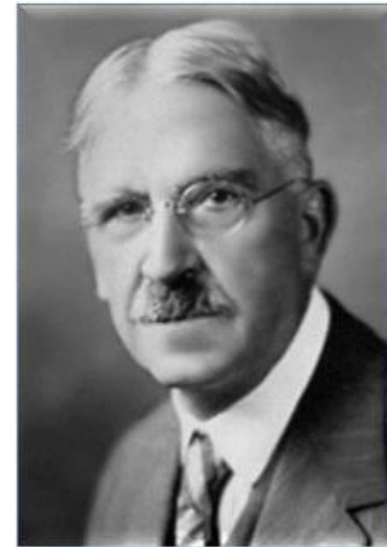
Подготовила  
Т.И.Борисова.



## Технология проектной деятельности

Метод проектов возник в начале XX века в США.

Автор идеи – американский педагог Джон Дьюи.



# КРАТКАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА



Проект от лат. “projektus” означает буквально “выброшенный вперед”. Французское слово “projet” переводится как “намерение, которое будет осуществлено в будущем”.

Метод проектов возник в начале прошлого столетия. Основателями его считаются американские ученые Дьюи и Килпатрик. Они предлагали строить обучение на активной основе, через практическую деятельность ребёнка, ориентируясь на его личный интерес и практическую востребованность полученных знаний в дальнейшей жизни.





**Проект – в переводе с греческого – это путь исследования, т.е. специально организованный взрослым и самостоятельно выполняемый детьми комплекс действий, завершающийся созданием творческих работ.**

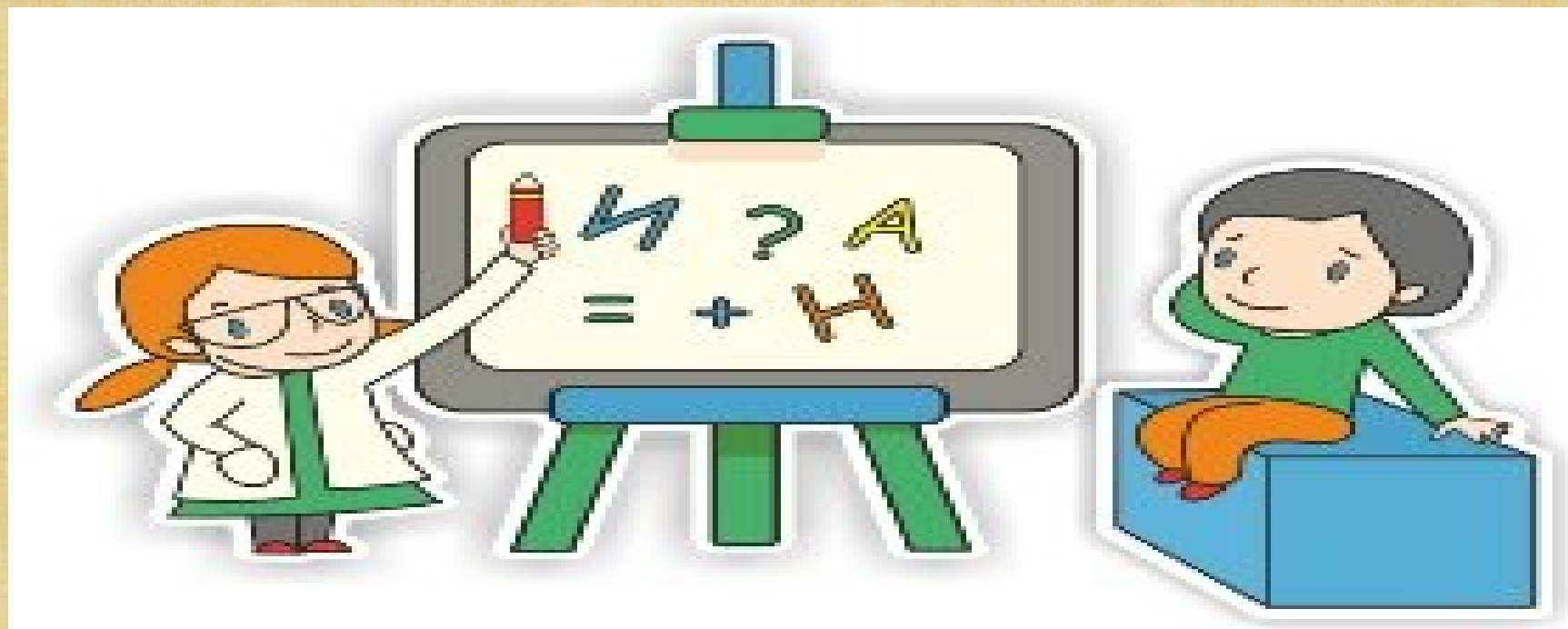
**Метод проектов - система обучения, при которой дети приобретают знания в процессе планирования и выполнения постоянно усложняющихся практических заданий - проектов.**



# Основная цель проектного

## метода в ДОУ:

*развитие свободной творческой личности ребёнка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.*





# Зачем нужны проекты?





## Проекты:

- помогают активизировать самостоятельную познавательную деятельность детей;
- помогают осваивать детьми окружающую действительность, всесторонне изучать ее;
- способствуют развитию творческих способностей детей;
- способствуют умению наблюдать;
- способствуют умению слушать;
- способствуют развитию навыков обобщать и анализировать;
- способствуют развитию мышления;
- помогают увидеть проблему с разных сторон, комплексно;
- развивают воображение;
- развивают внимание, память, речь.



## Типы проектов:

- 1 По доминирующему методу:** исследовательские, информационные, творческие, игровые, приключенческие, практико-ориентированные.
- 2. По характеру содержания:** включают ребенка и его семью, ребенка и природу, ребенка и рукотворный мир, ребенка, общество и культуру.
- 3. По характеру участия ребенка в проекте:** заказчик, эксперт, исполнитель, участник от зарождения идеи до получения результата.
- 4. По характеру контактов:** осуществляется внутри одной возрастной группы, в контакте с другой возрастной группой, внутри ДООУ, в контакте с семьей, учреждениями культуры, общественными организациями (открытый проект)
- 5. По количеству участников:** индивидуальный, парный, групповой и фронтальный.
- 6. По продолжительности:** краткосрочный, средней продолжительности и долгосрочный.





# Ролевой проект

**Цель**



Решение проблемных ситуаций

**Результат**



Осознание проблем в игровой ситуации

**Ценность**



Ребенок проживает предполагаемую ситуацию в игре

**Структура**



Создание проблемной ситуации, распределение ролей, игра, представление результатов.

**Форма  
продукта**



Игра

**Форма  
презентации**



Фильм, альбом, портфолио.

Ролево-игровой - используются элементы творческих игр, когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленные проблемы.

# Исследовательский проект

Цель	Результат	Ценность	Структура	Форма продукта	Форма презентации
Формирование познавательной активности, самостоятельности.	Новое знание	Формируется познавательная активность	Создание проблемной ситуации – выдвижение гипотез – проверка каждой гипотезы либо выбор одной гипотезы и ее исследование.	Модель, схема, календарь	Доклад, мультимедийная презентация, в Word документе, в PowerPoint.

Этот тип проектов предполагает аргументацию актуальности взятой для исследования темы, формулирование проблемы исследования, обозначение задач исследования, определение методов исследования, источников информации, выдвижение гипотез решения проблемы, разработку путей её решения, в том числе экспериментальных, опытных, обсуждение полученных результатов, выводы, оформление результатов исследования.

# Творческий проект

Цель	Результат	Ценность	Структура	Форма продукта	Форма презентации
Создание творческого продукта	Творческий продукт	Формируются умения планировать предстоящую деятельность и действовать в соответствии с планом.	Создание проблемной ситуации, выдвижение гипотез, определение предполагаемого творческого продукта, планирование деятельности, практическая деятельность.	Концерт, утренник, спектакль, коллаж, макет, книга, газета, выставка.	Выставка, утренник, спектакль.

Оформление результатов требует четко продуманной структуры – сценария видеофильма или спектакля, программы праздника, плана книги, дизайна альбома.



**Исследовательско-творческий** - дети экспериментируют, а затем оформляют результаты в виде газет, драматизации, детского дизайна. Этот тип проектов применяется в работе с детьми старших групп.

**Поисково-исследовательский** - дети проводят опыты экспериментируют, а затем оформляют результаты в виде газет, книг, альбомов, выставок. Этот тип проектов применяется в подготовительных группах.

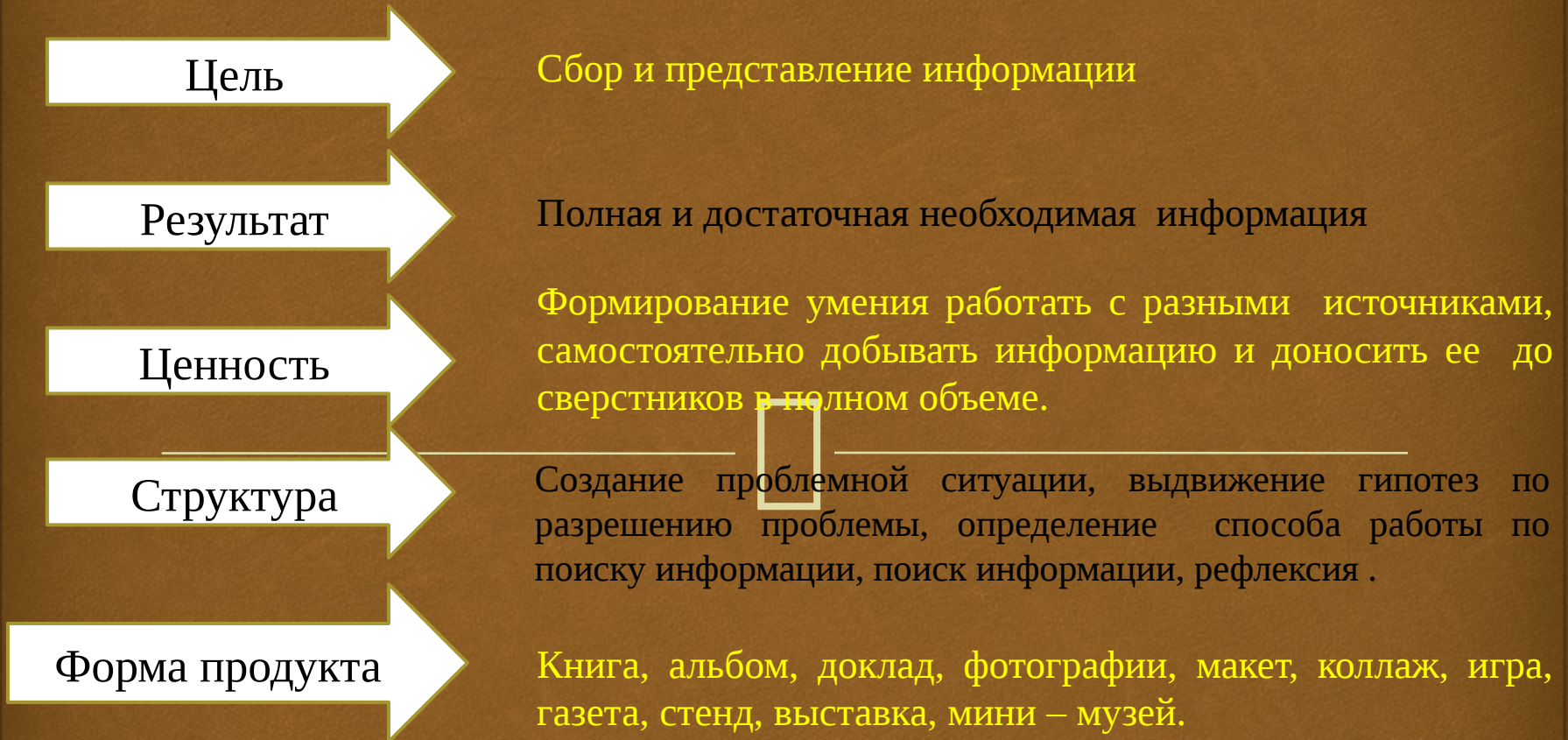


## **методика Коротковой Н.А.(поисково-исследовательский проект)**

Опыты (экспериментирование).  
Коллекционирование (классификация).  
Путешествия по карте.  
Путешествия по «реке времени».



# Информационный проект



Этот проект направлен на сбор информации о том или ином объекте, явлении. Такие проекты требуют хорошо продуманной структуры. Информационные проекты хорошо интегрируются с исследовательскими и становятся их частью.



# Практико – ориентированный проект

Цель

Решение социальных задач, отражающих интересы участников проекта.

Результат

Четко обозначенный результат деятельности, который может быть использован в жизни группы, детского сада.

Структура

Создание практико – ориентированной проблемной ситуации, выдвижение гипотезы по разрешению проблемы, распределение на группы, практическое разрешение проблемы, представление результатов

Форма  
продукта

Модель, алгоритм, памятка, альбом, рисунки детей.

**Работа над такого рода проектами доступна при условии совместной работы родителей и детей.**

**Информационно-практико-ориентированный** - дети собирают информацию и реализуют ее, ориентируясь на социальные интересы (оформление и дизайн группы, витражи и др.)



<b>Этапы проек та</b>	<b>Деятельность педагога</b>	<b>Деятельность детей</b>
1 Этап	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Формулирует проблему (цель). При постановке цели определяется и продукт проекта.</li><li>2. Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию.</li><li>3. Формулирует задачу</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Вхождение в проблему.</li><li>2. Вживание в игровую ситуацию.</li><li>3. Принятие задачи.</li><li>4. Дополнение задач проекта.</li></ol>
2 Этап	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Помогает в решении задачи.</li><li>5. Помогает спланировать деятельность</li><li>6. Организует деятельность.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Объединение детей в рабочие группы.</li><li>6. Распределение амплуа.</li></ol>
3 Этап	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Практическая помощь (по необходимости).</li><li>8. Направляет и контролирует осуществление проекта.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Формирование специфических знаний, умений навыков.</li></ol>
4 Этап	<ol style="list-style-type: none"><li>9. Подготовка к презентации.</li><li>10. Презентация.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>8. Продукт деятельности готовят к презентации.</li><li>9. Представляют (зрителям или экспертам) продукт деятельности.</li></ol>

# Модель проектирования

ЧТО ЗНАЮ?	ЧТО ХОЧУ УЗНАТЬ?	КАК УЗНАТЬ?
Содержание, то что дети уже знают	План (тема проекта)	Источники новых знаний, т. е. средства

- *Мы озабочены...* (формулируется факт, противоречие, то, что привлекает внимание).
- *Мы понимаем...* (представляется осознанная проблема для решения и ориентиры-ценности).
- *Мы ожидаем...* (дается описание предполагаемых целей - результатов).
- *Мы предполагаем...* (представляются идеи, гипотезы).
- *Мы намереваемся...* (контекст действий, планируемых поэтапно).
- *Мы готовы...* (дается описание имеющихся ресурсов различного характера).
- *Мы обращаемся за поддержкой...* (представляется обоснование необходимой внешней поддержки реализации проекта).

# Системная паутина



# Модель трех вопросов

Что уже знаем?	Что хотим узнать?	Как узнать, источники.
<b>Саша. Вода течет.</b>	Почему она не течет вверх?	Спросить у родителей.
<b>Маша. Она мокрая и протекает.</b>	Ну почему она мокрая?	Найти в интернете.
<b>Даша. Она вкусная, ее можно пить.</b>	А в яблоке или в арбузе есть вода?	Провести дома опыты с мамой.
<b>Оля. Вода попадает на Землю с неба.</b>	Почему она не кончается?	Спросить у бабушки.
<b>Рома. Вода - это море, река, лужа.</b>	Почему она замерзает?	Найти ответ в энциклопедии.
<b>Лера. Она может менять цвета и температуру.</b>	Почему так говорят: вода нужна всему живому?	Спросить у взрослых.
<b>Глеб. Она берется из под земли.</b>	Почему люди на море не тонут, а могут держаться на воде?	Найти в интернете или в книгах.

**Практическая часть:  
Что такое Новый год?  
Кто такие космонавты?**



[detsadilkamp.ru](http://detsadilkamp.ru)

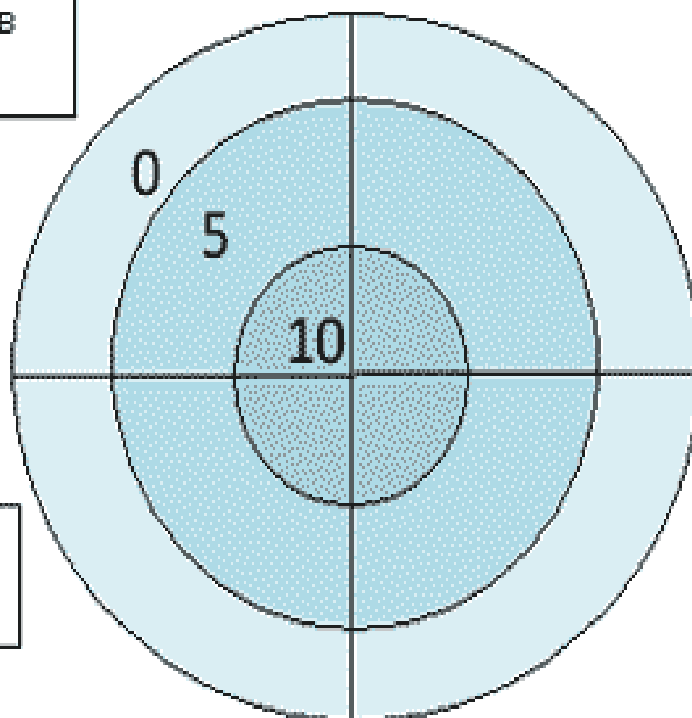


# Оценим себя



Желание работать в  
проектном режиме

Понимание  
материала



Настроение на  
семинаре

Работоспособность  
на семинаре