

Схема організації роботи по проєкту в навчальному закладі

Етапи роботи	Форми роботи	Роль локального
<i>1. Формування робочих груп</i>	Аналіз запропонованого проєкту, визначення можливого кола зацікавлених учасників, інформаційні повідомлення, бесіди з вчителями - предметниками на перспективу подальшої співпраці. Аналіз запропонованого інформаційного	Аналітична, інформаційна . Спостерігає і створює.
<i>2. Отримання інформаційних матеріалів, придбання учасниками необхідних умінь і навичок</i>	Лекції, семінари, інші форми занять з урахуванням запропонованої схеми та інформаційного забезпечення проєкту (з	Ведуча і спрямовуюча.
<i>3. Диференціювання учнів за їх вмінням, розвиток подальшої інтересу.</i>	Бесіди з учасниками, педагогами , тестування, розподіл обов'язків за напрямками: організатори, дослідники , референти , технічні асистенти (помічники), універсали .	Розробка тимчасового плану робіт . Координуюча.
<i>4. Творча діяльність учнів.</i>	Спільне вирішення завдань, поставлених у проєкті або на етапі проєкту. Створення групових продуктів (як втілення результатів роботи	Керівна.
<i>5. " Вчуся, навчаючи інших ".</i>	Творча лабораторія, аналіз діяльності за проєктом.	Дослідницька.

Організаційно - змістовна координація

Організаційно - змістовну координацію робіт групи учасників може взяти на себе вчитель - предметний , педагог чи методист закладу освіти .

У цьому випадку він:

- Організовує робочу групу учасників ;
- Використовуючи методичне та інформаційне забезпечення проєкту , планує і організовує роботу групи учасників;
- Забезпечує ефективність і повноцінну участь у роботі кожного з членів робочої групи за обраним напрямом.

Роль локального координатора в організації роботи

Вчитель - локальний координатор дає поради з організації роботи , консулює при відборі матеріалу , приходить на допомогу при труднощі , тобто розробка проєкту - це колективна робота учнів та вчителів, одна з форм співпраці .

Особливості організації групової роботи учнів

При організації участі у проєкті основна увага повинна приділятися створенню умов для підвищення особистісної мотивації учасників до активної та самостійної роботи: змагальність, затребуваність отриманих знань (усвідомлення корисності праці), діяльність через дослідження, об'єктивне оцінювання результатів .

Основними цілями проєктної роботи для учнів є:

- Отримання навичок використання Інтернет для пошуку і відбору інформації;
- Застосування комп'ютерних технологій для підготовки інформації в електронному вигляді для передачі іншим учасникам ;
- Отримання досвіду використання можливостей Інтернет для обміну думками та досвідом з іншими групами учасників , отримання консультацій наукового керівника ;
- Отримання досвіду екологічних досліджень , роботи з джерелами інформації;
- Придбання досвіду роботи " в команді " (планування , розподіл функцій ,

взаємодопомога і взаємоконтроль).

Проектна діяльність дозволяє вивчити матеріал, що виходить за межі навчальної програми , використовуючи найбільш повну інформацію як з традиційних джерел (книги , словники , енциклопедії) , так і з мережі Інтернет. При цьому учні навчаються роботі в Мережі , пошуку інформації, використання різних пошукових систем. У процесі роботи над проектом відбувається не просто накопичення знань , а їх творче осмислення .

ЗАВДАННЯ

Завдання 1. Оберіть тему телекомунікаційного проекту з навчальної діяльності, опишіть технологію його виконання. Які проблеми розв'язує Ваш телекомунікаційний проект?

Завдання 2. Оберіть тему телекомунікаційного проекту з наукової діяльності, опишіть технологію його виконання. Які проблеми розв'язує Ваш телекомунікаційний проект?

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Схарактеризуйте телекомунікаційний проект.
2. У чому полягає міжпредметний характер телекомунікаційного проекту?
3. Які вимоги висуваються до освітніх телекомунікаційних проектів?
4. Які критерії вибору тематики проектів?
5. Які типи проектів використовуються в навчальному процесі?
6. Які цілі передбачає виконання проекту?
7. Які основні види діяльності покладені в основу проектної педагогіки?
8. Які функції викладача в проектній діяльності?
9. У чому полягають особливості кожного етапу проектування?
10. За якими принципами здійснюється педагогічне проектування?
11. За яким алгоритмом здійснюється педагогічне проектування?
12. Яким чином відбираються студенти в малі групи для роботи в проекті?

Практична робота №6

СПЕЦИФІКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ ПРОЄКТІВ

Мета: *набути навички в організації та проведенні соціальних проєктів*

КОРОТКІ ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Соціальний проєкт — сконструйоване ініціатором проєкту соціальне нововведення, метою якого є створення, модернізація або підтримання в середовищі, що змінюється, матеріальної або духовної цінності. Нововведення мусить мати просторово-часові кордони, а його вплив на людей — визнаватися позитивним за соціальним значенням.

Загальні рекомендації щодо написання проєкту

I. Пишіть чітко та ясно

В процесі підготовки проєкту не залишайте поза увагою такі основні правила:

- використовуйте слова, які означають завершеність (підготувати, розподілити, зменшити, збільшити, організувати, виробити)
- користуйтеся критеріями SMART, формулюючи задачі

S specific конкретність

M measurable обчислювальність

A area-specific територіальність

R realistic реалістичність

T time-bound визначеність у часі

- уникайте жаргонних слів
- виправте граматичні помилки
- дотримуйтеся впевненого та сміливого тону
- думки висловлюйте коротко, ясно, цікаво

II. Приблизний обсяг окремих розділів проєкту

- Презентація організації до 1 сторінки
- Формулювання проблеми до 1 сторінки

- Мета проєкту 1 абзац
- Задачі проєкту від 0.5 до 1 сторінки
- План виконання проєкту до 1 сторінки
- Методи виконання проєкту до 1 сторінки
- Кошторис до 2 сторінок

III. Загальні критерії оцінки проєкту

Наскільки реалістичною є поставлена мета? Чи приведе виконання проєкту до зміни існуючої ситуації? Чи видно, хто скористається результатами виконання проєкту? Наскільки чіткі методи та план виконання проєкту? Чи ясні методи оцінки результатів виконання проєкту? Наскільки реалістичний та достатній для виконання поставлених задач кошторис? Чи показана фінансова та моральна підтримка інших спонсорів? Чи показана компетентність виконавців проєкту?

Декілька порад щодо написання проєкту

Написання проєкту на одержання гранту — це тривалий процес (особливо для тих, хто займається цим вперше) та можливість по-новому подивитись на Вашу організацію, її цілі та задачі. Процес написання заявки починається з:

Вивчення власних можливостей

Перед написанням заявки Ви повинні поставити собі та знайти відповіді на три запитання:

- Хто скористається результатами виконання Вашого проєкту?
- Чи сприятиме виконання цього проєкту подальшому розвитку Вашої організації?
- Чи вистачить у Вас сил, часу та бажання на написання та виконання проєкту?

Якщо після щирих відповідей на поставлені запитання, Ви вирішили продовжити розпочату роботу, то наступним кроком буде пошук фонду, який профінансує Ваш проєкт.

Проведення підготовчої роботи

Вміння подати проєкт в привабливому світлі — важлива та складна справа. Показати його значущість та важливість для суспільства — перший крок в

проведенні підготовчої роботи за проєктом. Ви повинні зібрати детальну інформацію стосовно деяких елементів, які складають основу будь-якого проєкту та можуть вплинути на його успіх: інформацію про існуючі проєкти в цьому напрямку, потреби та вподобання населення, іншу інформацію, яка може допомогти Вам визначитись з проєктом найкращим чином.

У процесі підготовки Вашого проєкту корисним буде ознайомлення з критеріями оцінки проєктів, які використовуються фондами. Більшість фондів дають перелік інформації, яка повинна бути включена до проєкту, а також схему його написання. Ви повинні чітко слідувати вимогам, які ставить фонд з тим, щоб подати конкурентоздатний проєкт.

Написання проєкту

Якщо Ви визначили проблему та провели підготовчу роботу, можна приступати до написання проєкту. Не обов'язково бути великим письменником, щоб написати конкурентоздатний проєкт. Проєкт має бути цілісним, ясним, стислим та переконливим.

Форма проєкту може бути різною, але будь-який проєкт повинен включати такі пункти:

I. Презентація організації

— Як у організацію Ви представляєте? Дайте коротку довідку про організацію.

— Яка місія Вашої організації?

— Які основні цілі та завдання Вашої організації?

— Чи має організація достатній досвід та кваліфікований персонал для виконання даного проєкту?

— З ким співпрацювали та від кого вже отримували фінансування?

II. Формулювання проблеми

— Стисло охарактеризуйте існуючу ситуацію та опишіть проблему, яку Ви збираєтесь вирішувати.

— Визначте коло людей, яких стосується ця проблема, наведіть кількісну та якісну інформацію.

— Покажіть відповідність поставленої проблеми цілям та можливостям Вашої організації.

— Поясніть, чому саме Ваша організація береться за вирішення цієї проблеми.

Формулювання проблеми повинно відображати не внутрішні проблеми Вашої організації, а проблеми в суспільстві, які організація хоче вирішити.

III. Визначення мети

Мета — це те, заради чого Ви починаєте проєкт. Це загальні твердження, які важко оцінити кількісно, головне призначення яких — показати тип проблеми, на вирішення якої спрямовано проєкт.

IV. Завдання проєкту

Завдання проєкту — це конкретні кроки, які треба зробити для того, щоб змінити існуючу ситуацію на краще, це кроки для досягнення Вашої мети. Ці зміни повинні відбутись в процесі виконання Вашого проєкту.

Мета та завдання проєкту логічно впливають з поставленої проблеми.

V. Робочий план

Робочий план Вашого проєкту повинен пояснити, як Ви будете виконувати проєкт для досягнення поставлених завдань.

Хто буде відповідати за виконання поставлених завдань?

Що буде зроблено?

— Які ресурси будуть задіяні при виконанні поставлених завдань?

— Які терміни виконання завдань?

VI. Оцінка виконання проєкту

Тут Ви повинні пояснити, як Ви збираєтесь оцінити успіх виконання проєкту. Включіть конкретні методи оцінки ступеню ефективності проєкту. Це необхідно для того, щоб можна було зрозуміти, наскільки вдалось виконати поставлені в проєкті задачі. Оцінка може проводитись різними шляхами, використовуючи якісні та кількісні показники.

VII. Кошторис проєкту

Складайте кошторис після того, як напишете проєкт. Кошторис повинен мати

достовірну перевірену фінансову інформацію. Визначить термін кошторису. В дійсності Ви повинні скласти два кошторису. Перший покаже вартість всього проєкту в цілому, тоді як мета другого — показати вартість кожного кроку проєкту.

Внесіть можливі поправки на інфляцію. Покажіть інші джерела фінансування. Якщо Ваша організація використовує власні приміщення або транспорт для виконання проєкту, то не забудьте включити їх вартість в кошторис проєкту, як внесок Вашої організації. Ці внески мають свою «ціну», і Ви повинні були б платити за них у випадку їх відсутності. Як правило, кошторис повинен бути складений в доларах США або іншій валюті, відповідно до вимог програми.

ЗАВДАННЯ

1. Виконати колаж на тему «Чиста планета – здорова людина».
2. Підготувати виступ – рекламу, що пояснює ідею, закладену в основу колажу.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. Що таке соціальний проєкт?
2. Навіщо він потрібен?
3. Умови, яким потрібен відповідати проєкт.
4. Як необхідно оформляти соціальний проєкт?

Практична робота №7

СПЕЦИФІКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ

ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ

Мета: *набути навички в організації та проведенні соціальних проєктів*

КОРОТКІ ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Гра - це складне соціокультурне явище, яке досліджується з позицій філософії, культурології, психології, педагогіки та інших наук. Зауважимо, що у визначеннях гри як засобу навчання, існують певні розбіжності. Науковці використовують низку понять для позначення навчальної ігрової діяльності студентів: „ділова гра”, „навчально-педагогічна гра”, „дидактична гра”, „навчально-рольова гра”, „імітаційна гра” тощо.

Навчально-педагогічна гра визначається як практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів в умовах, що відтворюють реальну обстановку чи психолого-педагогічну ситуацію. У процесі гри її учасники розв'язують проблемні психолого-педагогічні ситуації, їх взаємодія регламентується певними правилами, що відображають реальні умови й закономірності. У ході гри виробляються колективні рішення щодо розв'язання певної значущої проблеми. Навчально-педагогічна гра має специфічні ознаки: моделювання умов, що імітують професійно-педагогічну діяльність; поетапний розвиток гри; наявність складних і проблемних ситуацій; спільну діяльність учасників гри; опис психолого- педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; контроль ігрового часу; систему оцінок; правила гри; елементи змагання.

Використання навчально-педагогічних ігор

Серед навчально-педагогічних ігор, що найчастіше використовуються у навчальному процесі, виділяють ділову гру, дидактичну гру, рольову гру, ігрове проєктування. **Дидактична гра** - це активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються; творча форма навчання,

виховання і розвитку студентів. **Рольова гра** - імітаційна форма активного навчання, головна мета якої полягає у розвитку аналітичних здібностей, прищеплення вмінь приймати виважені рішення. **Ділова гра** являє собою у певній мірі імітацію професійно-педагогічної діяльності, пов'язаної з управлінням навчально-виховним процесом. Цей вид навчально- педагогічної гри використовують для формування практичних управлінських умінь, для розвитку творчого мислення, для стимулювання мотиваційної сфери студентів до навчання та активізації процесу оволодіння педагогічною професією.

Для підготовки майбутніх фахівців, стимулювання їх пізнавальної активності, розвитку творчого потенціалу використовують також проєктні технології, зокрема ігрове проєктування.

Аналіз педагогічних досліджень свідчить, що в науковій педагогічній літературі немає чіткого визначення поняття „ігровий проєкт”, проте використовується термін „навчальний проєкт”.

Аналіз понять „гра” та „навчальний проєкт” дає можливість виділити їх спільні характеристики: активна групова навчально-пізнавальна діяльність студентів,

наявність спільної мети у суб'єктів навчання, певного алгоритму виконання, вироблення оптимального колективного рішення, розв'язання певної значущої проблеми, творча форма навчання.

Отже, під навчально-ігровим проєктом ми розуміємо регламентовану у часі групову навчально-пізнавальну діяльність студентів, що спрямована на досягнення поставленої мети - розв'язання значущої проблеми та має певний алгоритм її здійснення.

При розробці теоретичних основ класифікації навчально-ігрових проєктів ми аналізували представлені в науковій педагогічній літературі класифікації проєктів та навчальних ігор, а також враховували сутність, мету та функції навчально-ігрового проєктування у їх єдності з компонентами готовності до інноваційної діяльності.

Рольова гра, правила і цінності

Рольова гра - це умовне відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створення умов реального спілкування, які поєднують в собі елементи як ігрової, так і навчальної діяльності. Ефективність навчання тут обумовлена, в першу чергу, вибухом мотивації підвищення інтересу до предмета. Успіх рольової гри залежить від ефективності її структури. Перш ніж взятися безпосередньо за написання вправи, важливо мати чітке уявлення про мету даної рольової гри: призначена вона для загального ознайомлення з тією чи іншою навичкою чи для залучення уваги тих, хто навчається, до конкретної проблеми тощо.

Кожен компонент вправи у формі рольової гри вказує на певне свідомо прийняте рішення. Завдання з рольової гри може містити всі чи кілька з перелічених нижче компонентів:

- матеріали справи;
- розподіл ролей;
- інструкції;
- матеріали для читання.

Ефективними рольові ігри можуть бути лише у випадку, коли вони вузько спрямовані і ретельно продумані. Корисно буває перевіряти казуси на колегах, щоб переконатися, що в них не міститься фактів, які вводять в оману, можуть відволікати учнів від мети вправи.

Основні характеристики рольової гри:

- точна модель спілкування;
 - мотиваційно-спонукальний характер;
 - посилення особистої причетності до всього, що відбувається. Учень входить
- в роль через своє "Я" або через "Я" відповідної ролі.

Правила і цінності гри

1. Ідеально, коли на ігровому полі знаходяться гравці, зацікавлені в процесі та результатах гри.

2. Вчитель та учні, що ведуть гру, виявляють повагу один до одного і дотримуються правил, прийнятих учасниками гри.

3. Завдання вчителя - задати мотивацію (учень усвідомлює «для чого мені це потрібно і що воно мені дасть» на старшому етапі).

4. Грі передують ретельна розробка сценарію: визначення послідовності кроків, форм взаємодії.

5. Події в грі мають розгортатися динамічно.

6. В основу гри закладено проблему (проблемну ситуацію).

На час гри учасники беруть на себе виконання ролей реальних осіб в умовах реального або імітованого сценарію. Сила цього методу полягає в його практичній спрямованості. Ці ролі вмотивовують учасників займатися темами, посилюють їхню соціальну та комунікативну компетенцію й роблять їх здатними вирішувати конфлікти (завдання).

Приклад ігрового проєкту

1. Ознайомлення з правилами гри. (Вчитель повідомляє, що гра називається «Гайд-парк». Такий парк існує в Лондоні, він особливий тим, що там будь-яка людина може вільно висловлювати свої думки на будь-яку тему, не боячись покарання чи засудження). Отже наш Гайд-парк - це своєрідна вільна трибуна для виявлення особистої позиції, якою б вона не була. Така установка на початку гри орієнтує на відвертість та сміливість у судженнях.

2. Розподіл на мікрогрупи (пари, групи).

Вчитель ділить клас на таку кількість груп, скільки передбачено в грі соціальних ролей. Кожному учаснику в довільному порядку він присвоює номер (орієнтовно 1 або 2, 3, 4, 5). Потім пропонує стати окремо тим, кому присвоєно №1 (перша група) і т.д.

3. Повідомлення теми та присвоєння соціальних ролей. Вчитель повідомляє тему. Наприклад: Комп'ютерні ігри впливають на психіку молоді. Кожній групі присвоює певну соціальну роль:

група №1 - «молодь»;

група №2 - «батьки»;

група №3 - «психологи»;

група №4 - «власники комп'ютерних клубів»;

група №5 - «учителі»;

група №6 - «програмісти, які розробляють комп'ютерні ігри».

4. Обговорення в групах. (5-10 хв.)

Представники кожної групи за відведений час мають визначити свою позицію, обміркувати, якими доказами вони оперуватимуть, підтверджуючи цю позицію.

5. Обґрунтування позиції: представники кожної групи за відведений час мають довести свою думку (3-5 хв.). Група повинна висунути представника - оратора (чи кількох), який захищатиме інтереси групи. Висловлювання повинні бути переконливими, аргументованими, доказовими.

6. Запитання та відповіді груп. Кожна команда може поставити 1-2 запитання. Відповідь опонента не більше 2 хв.

7. Підсумки гри. Вчитель або ведучий гри підкреслює альтернативні думки. Остаточні висновки він може зробити, спираючись на висновки, яких дійшли учасники під час гри.

8. Рефлекторна фаза - опрацьовують контраст між реальним та бажаним і розробляють стратегії, що кожен з них може зробити, аби бажане стало реальністю.

ПРИКЛАДИ РОЛЬОВИХ ПРОЄКТІВ

Споживаємо українське.

Ролі:

- дорослі;
- молодь;
- представники бізнесу;
- держава.

Куріння-згубна звичка

Ролі:

- молодь;
- молодь, що палить;
- учителі;
- лікарі;
- представники бізнесу.

Права дитини в Україні порушують

Ролі:

- молодь;
- дорослі;
- діти;
- представники органів
- внутрішніх справ;
- учителі.

Телевізор шкодить розвитку дитини

Ролі:

- молодь;
- батьки;
- представники ТЕ;
- учителі;
- лікарі.

ЗАВДАННЯ

Розробити сценарій рольового проєкту для молоді 18-25 років.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. Схарактеризуйте (рольовий) проєкт.
2. Які вимоги висуваються до таких проєктів?
3. Які типи проєктів використовуються в навчальному процесі?
4. Яка мета передбачає виконання проєкту?
5. Які функції викладача в проєктній діяльності такого виду проєктів?
6. У чому полягають особливості кожного етапу проєктування?
7. Схарактеризувати діяльність учасників на кожному з етапів виконання проєкту.

Практична робота № 8

ПІДГОТОВКА ДО ЗАХИСТУ ПРОЄКТУ

Мета: *сформувати знання і навички з технології захисту проєкту*

КОРОТКІ ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Завершення проєкту

Завершений проєкт обов'язково повинен бути представлений і отримати громадську оцінку (учнівського класу, паралельного, школи, вчителів, батьків, за межами школи).

1. Громадська презентація проєкту.

Якщо проєкт був короткостроковий і виконувався в урочний час протягом 1-2 уроків на основі співпраці у творчих групах, то презентація проводиться в наступних варіантах:

Захист проєкту представниками від кожної групи на тому ж уроці (або на 2-му здвоєному);

Виступ доповідачів на узагальнюючому уроці - конференції або уроці «занурення в проблему» (при міжпредметному проєкті).

Почергове виступ доповідачів на уроках з базових або профільних предметів за рахунок часу, відведеного на актуалізацію раніше засвоєного.

2. Експертиза проєкту у відповідності з заданими критеріями.

Після презентації вчитель організовує обговорення результатів проєкту за планом: зіставлення первинних цілей і результатів; підведення підсумків;
Орієнтовний план дискусії:

Представники від кожної групи, що виконували роль «експерта в своїй групі» висловлюють власну оцінку;

«Опоненти», яких висувають інші групи роблять свою оцінку, оцінюючи позитивні і негативні сторони проєкту відповідно до прийнятих на самому

початку критеріями. Висувають свої пропозиції з доопрацювання, вдосконалення, впровадження в практику.

«Журі» в спеціальній таблиці (відомості) оцінює в балах, також по заздалегідь обговорених критеріям, внесок кожної групи в розробку проєкту і його якість. На підставі сумарних балів можна встановити рейтинг груп, і, у разі необхідності на цій підставі виставити диференційовані позначки.

«Голова журі» (на уроці цю роль виконує вчитель) підводить загальний підсумок щодо якості проєкту.

3. Рефлексія.

Учитель пропонує групам дати самооцінку якості проєкту, його відповідності меті і гіпотезі, процесу роботи над проєктом оптимальності та продуктивності роботи, утруднень і способи подолання; якість співпраці членів групи: взаємодопомоги, і вкладу відповідальності кожного за загальний успіх особистісних досягнень: впливу роботи над проєктом на мотивацію навчання, вольові якості, навички самоосвіти, комунікативні здібності, кругозір, впевненість в собі і задоволеність роботою і власними досягненнями.

<i>Форми продуктів проєктної діяльності</i>	<i>Види презентацій проєктів</i>
– Web-сайт – Аналіз даних соціологічного опитування – Порівняно-порівняльний аналіз – Атлас, карта, навчальний посібник – Відеофільм – Виставка – Газета, журнал, довідник – Костюм, модель, колекція – Гра, мультимедійний продукт – Музичний або художній твір – Постановка, свято – Екскурсія, похід – Законопроект т. ін.	– Ділова гра – Демонстрація продукту, виконаного на основі використання ІКТ – Інсценування-діалог літературних або історичних персонажів – Гра із залом – Наукова конференція, доповідь – Прес-конференція – Подорож, екскурсія – Реклама – Рольова гра – Вистава – Змагання – Телепередача

ЗАВДАННЯ

Завдання 1. Ознайомитися з вимогами до традиційної презентації результатів проєктування. Розробити не менше 3-х альтернативних способів презентації результатів проєктування: вид, структуру, правила захисту, критерії оцінювання. Обґрунтувати доцільність представлених форм, визначити сферу застосування.

Завдання 2. Контрольна робота. Оберіть тему проєкту з Технології (10-11 клас), визначіть проблему, тип проєкту та варіанти оформлення результатів проєкту, розробіть структуру, план (сценарій) оформлення результатів дослідження.

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Які існують форми продуктів проєктної діяльності?
2. До якого типу проєкту їх можна віднести (навести 2-3 приклади)?
3. Види презентацій проєктів.
4. Запропонуйте вид презентації до творчого, дослідницького, соціального проєкту.
5. Основні етапи завершення проєкту, їх сутність.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Коберник О.М. Проектна технологія: теорія, історія, практика: монографія / О. М. Коберник – Умань : ПП Жовтий О. О., 2012. 229 с.
2. Коберник О.М. Трудове навчання в школі: проектно-технологічна діяльність. 5-12 класи / О. М. Коберник, В. В. Бербец, Н. В. Дубова та ін.; За ред.. О. М. Коберника. – Х. : Вид. група «Основа», 2010. 256, [1] с. : іл., табл. (Серія «12-річна школа»)
3. Енциклопедія освіти /Акад. пед. наук України; гол. ред. В. Г. Кремень. К. : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
4. Перспективні освітні технології: науково-метод. посіб. / [за ред. Г.С.Сизоненко]. К.: Гопак, 2000. С. 111 – 292.
5. Зазуліна Л. В. Педагогічні проекти: науково-метод. посіб. / Л. В. Зазуліна. Кам'янець-Подільський: Абетка – НОВА, 2006. 40 с.
6. Калініна Л. М., Капустеринська Т. Д. Проект інноваційної школи: стратегічне планування, інноваціями / Л. М. Калініна, Т. Д. Капустеринська. Х.: Основа, 2007. 96 с.
7. Мармаза О. І. Проектний підхід до управління навчальним закладом / О. І. Мармаза. Х.: Основа, 2003. 80 с.
8. Гуревич Р.С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко : за ред. Гуревича Р. С. Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. 348 с.
9. Каталог освітніх ресурсів. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://osvita.org.ua>.
10. Проектні технології в контексті життєтворчості [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://osvita.ua/school/method/technol/254/>
11. Проектне навчання. Дослідницька діяльність. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://chemeducation.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/14/2020/03/%D0%A2% D0%B5% D0%BC%D0%B0-1.2.pdf>

ДОДАТКИ

Практична робота №1 (приклад роботи студента)

Метод проектів в історичному аспекті



Виконали:
Багрий Діана
Лукова Ольга



Метод проектів або проектна технологія навчання не є принципово новим у сфері педагогіки. Ця технологія навчання виникла ще у 20-ті роки минулого сторіччя в США. Тоді метод проектів називали також методом проблем і пов'язували він з ідеями гуманістичного напрямку у філософії й освіті, розробленими американським філософом і педагогом Дж. Дьюї та його учнем В.

- Дж. Дьюї пропонував будувати навчання на активній основі через діяльність учня відповідно до його особистого інтересу в цьому навчанні.
- Ідеї методу проектів виникли в Росії практично паралельно з розробками американських педагогів під керівництвом російського педагога С. Т. Шацького в 1905 р.



Під його керівництвом була організована група співробітників-однорозрядників, які намагалися активно використовувати проектні методи в практиці викладання.

- У Великій Британії, США, Бельгії, Фінляндії, Німеччині та багатьох інших країнах метод проектів здобув широкий відгук і втілення.
- Рациональне поєднання теоретичних знань та їх практичне використання в проектній технології можна сформулювати тезисом:



«Я знаю, мені що мені потрібно, де і як я зможу використати все це, що я знаю».



Ураховуючи широке розповсюдження на практиці проектної технології навчання, варто окреслити основні поняття, ознаки даної технології.

Слово «проект» запозичено з латинської й походить від слова «proectus», яке буквально означає «кинутий уперед». У сучасному розумінні проект — це намір, який буде здійснено в майбутньому.



Проект — сукупність певних дій, документів, текстів для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного/практичного продукту.



Часто ототожнюють два різних види діяльності — проектування й дослідження. Дослідження визначає те, що вже існує, проектна діяльність створює новий продукт.

Тобто проектування передбачає планування, аналіз, пошук, реалізацію, результат (замисли → спроектував → здійснені).

Під час дослідження обирається явище (природне), яке викликало питання. Опанується дане явище за допомогою шифр, графіків, схем, будується модель явища.



Практична робота №2 (приклад роботи студента)

ЗАВДАННЯ

Завдання 1. Сформулювати тематику проєктів для вибраного класу, яка включає в себе проєкти таких типів: ігрові (рольові), міжпредметні, дослідницькі, телекомунікаційні, соціальні.

ТЕХНОЛОГІЯ ВИГОТОВЛЕННЯ

УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ ЛЯЛЬКИ-ОБЕРЕГА

Ігровий (рольовий) проєкт «Лялькова майстерня». Учні виступають у ролі майстрів, які виготовляють ляльки-обереги та розповідають про їхнє призначення та символіку.

Міжпредметний проєкт «Лялька-оберіг у культурі та мистецтві». Учні досліджують роль та значення ляльки-оберега в українській культурі та мистецтві. Учні вивчають традиційні техніки виготовлення ляльок, а також їхню роль у народних обрядах та віруваннях.

Дослідницький проєкт «Історія та етнографія української ляльки-оберега». Учні досліджують історію виникнення та розвиток української ляльки-оберега, а також різноманітність її форм та варіацій у різних регіонах України.

Телекомунікаційний проєкт «Лялька-оберіг у віртуальному світі». Учні створюють віртуальну колекцію українських ляльок-оберегів, яку можна роздивлятися та вивчати у віртуальному середовищі.

Соціальний проєкт «Ляльки-обереги для захисту». Учні виготовляють ляльки-обереги для воїнів, лікарів та людей, які перебувають на передовій або працюють у важких умовах. Ці ляльки символізують підтримку та захист від небезпеки.

Практична робота №3 (приклад роботи студента)

ЗАВДАННЯ

Завдання 1. Із розроблених на попередніх заняттях тем вибрати одну, скласти план роботи над темою з розрахунку 18 аудиторних годин.

Тема: Історія та етнографія української ляльки-оберега

План роботи

№ з/п	Назва теми та її зміст	Кількість годин
1	Вступ до теми. Визначення понять лялька, оберег, лялька-оберег, етнографія.	1
2	Історія виникнення. Історичне виникнення ляльки-оберега та традиції виготовлення. Історичні витoki оберега.	2
3	Етнографічні особливості. Регіональні особливості ляльки –оберега.	1
4	Символіка ляльок-оберегів. Символіка і правила створення ляльки-оберега. Лялька-оберег: традиції, види й символи.	2
5	Технології виготовлення. Традиційні способи виготовлення ляльок-оберегів	4
6	Практична робота. Практичні заняття з виготовлення ляльки-оберега. Виготовлення власної ляльки-оберега	5
7	Заключна частина. Обговорення вражень від практичної роботи. Висновки та підсумки.	1
8	Підготовка презентації. Підготовка матеріалів для презентації результатів роботи.	2
	Всього	18

Практична робота №4 (приклад роботи студента)

ЗАВДАННЯ

Розробити тему і структуру дослідницького проекту по технології.

Дослідницький проект на тему: "ЛЯЛЬКА МОТАНКА ЯК УКРАЇНСЬКИЙ ОБЕРЕГ"

Структура дослідницького проекту

Актуальність: У наш час на прилавках магазинів можна побачити велику кількість різних іграшок: дешевих, дорогих, ексклюзивних, які змінили народну. Але фабричні іграшки не несуть тепла душі своїх творців. Тому вважаємо, що в XXI столітті діти повинні бачити та гратися не лише іграшками магазинними, а й вміти робити їх власними руками. Прикладом такої іграшки є лялька-мотанка з її сакральним значенням.

Ляльки-мотанки дають змогу не загубити прадавню культуру рідної землі та зберегти її для майбутніх поколінь.

Об'єктом даного дослідження є лялька-мотанка.

Предметом дослідження виступають історична та художня література, чисельні Інтернет джерела, власні дослідження.

Мета проекту: з'ясувати історію походження ляльки-мотанки; розглянути традиції пов'язані з даним оберегом; створити сувенірну ляльку-мотанку.

Завдання:

1. Відшукати, систематизувати та проаналізувати літературу з даної теми.
2. Вивчити та застосувати на практиці технології виготовлення різних видів ляльок.
3. Виготовити сувенірну ляльку – мотанку, яка була поширена на Поділлі.
4. Показати актуальність проведених досліджень.

Методи дослідження: наукові, емпіричні, етнографічні.

Новизна: при проведенні дослідження були отримані нові факти про виготовлення ляльки-мотанки на Поділлі.

Практичне значення: матеріали даного проекту можуть використовуватися на уроках історії, українознавства, трудового навчання для розширення знань учнів з даної теми; створення ляльки мотанки для гри та подарунку.

Практична робота №5 (приклад роботи студента)

Завдання 1. Оберіть тему телекомунікаційного проекту з навчальної діяльності, опишіть технологію його виконання. Які проблеми розв'язує ваш телекомунікаційний проект?

Тема: ОРІЄНТОВНИЙ ПРОЕКТ “МОЯ ПРОФЕСІЙНА КАР’ЄРА”

Мета і завдання проекту. Поняття професійної кар’єри. Фактори, що впливають на професійну кар’єру (особистісні, службові, виробничі, соціально-економічні тощо).

Етапи:

1. Складання плану дій для реалізації проекту.
2. Збір інформації про види професій.
3. Обґрунтування теми проекту на основі зібраної інформації.
4. Обґрунтування обраної спеціальності, учбового закладу для подальшої професійної освіти.

5. Аналіз непередбачених варіантів

Державні вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів

- визначає цілі та завдання власного проекту;
- характеризує фактори що впливають на власний вибір майбутньої професійної діяльності;
- складає план дій стосовно власної кар’єри

Обравши тему телекомунікаційного проекту з навчальної діяльності можливо подати учням з використання web-квестів на уроці. Веб-квест - це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні.

Мета: поглиблення знань та їх інтеграція. Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернет).

Технологія веб-квест дозволяє формувати такі компетенції:

- використання ІТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп’ютерних презентацій, веб-сайтів, флеш-роликів, баз даних тощо);
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);-Вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір
- навички публічних виступів (обов’язково проведення передзахисту та захисту проектів з виступами авторів, з питаннями, дискусіями).

Реальне розміщення веб-квестів у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів.

Практична робота №6 (приклад роботи студента)



«Чиста планета – здорова людина».

Виконана студентка ЗМСОТ НАРІТЮК ВІКТОРІЯ

Навколишнє середовище невинно змінюється, в тому числі внаслідок діяльності людини. Навіть малі зміни в екосистемі можуть спричинити величезні катастрофи і трагедії – зараз і в майбутньому. Аби ефективно реагувати на небезпеку, потрібно розуміти, з чим ми маємо справу.



Екологічні проблеми нашої планети



Забруднення

На очищення забрудненого повітря, води і ґрунту знадобляться мільйони років. Найголовніші забруднювачі – промисловість та моторний транспорт. Повітря забруднюють промислові об'єкти, які викидають в атмосферу різні гази і токсини, а також використання природного палива. Воду і ґрунт забруднюють розливи нафти, кислотні дощі, нітрати, пластик, міські стоки, промислові відходи.



Глобальне потепління

В ході людської діяльності в атмосферу викидаються парникові гази, які призводять до парникового ефекту (діоксид вуглецю, метан, закис азоту, гідрофторвуглецеві сполуки, перфторвуглецеві сполуки, гексафторид сірки). Внаслідок цього відбувається зростання температури океанів та поверхні Землі, танення полярних шапок, підвищення рівня моря, а також аномальні опади, такі як несподівані похолодіння, надмірний сніг або опустелювання земель.



Перенаселення

Вибіркове зростання кількості населення у найменш розвинених країнах викликає напружену ситуацію з ресурсами, нестачу води, палива, продуктів харчування. Інтенсивне сільське господарство через використання хімічних добрив, пестицидів та інсектицидів теж додає шкоди навколишньому середовищу.



Деградація природних ресурсів

Споживання викопного палива призводить до викидів парникових газів, що є причиною глобального потепління та зміни клімату. Сьогодні перехід на відновлювані джерела енергії, такі як сонячна енергія, вітер, біогаз та геотермальна енергія, стає все більш популярним і економічно вигідним.



Утилізація відходів

Надмірне споживання ресурсів та створення пластмас (штучно створених матеріалів на основі синтетичних або природних полімерів) створюють глобальну кризу переробки сміття. Розвинені країни скидають свої відходи в океани або відправляють у менш розвинені країни. Робота з відходами також несе величезну загрозу для здоров'я людей.



Зміна клімату

Глобальне потепління має різні шкідливі наслідки: танення полярного льоду, поява нових захворювань, похолодання повеней, зміна пір року та погодного сценарію загалом.



Втрата біорізноманіття

Діяльність людини призводить до вимирання цілих видів, зникнення їхнього середовища існування та втрати біорізноманіття. Екосистеми, що утворювалися протягом мільйонів років, знаходяться під загрозою, коли будь-який вид популяції зникає і баланс порушується.



Знищення лісів

На даний час ліси покривають 30% території суші, але щорічно ця площа скорочується. Дерева є природними поглиначами вуглекислого газу, утворюють свійкий кисень, а також допомагають регулювати температуру та кількість опадів. Вирубка лісу означає знищення зеленого покриву, аби зробити землю придатною для житлового, промислового або комерційного використання.



Закислення океану

Разом із глобальним потеплінням, цей процес є антропогенним явищем, а саме наслідком надмірного рівня CO₂, 25% якого виробляють люди. Закислення океану зросло протягом останніх 250 років, але до 2100 року воно може збільшитися на 150%. Головний шкідливий вплив припадає на живі організми з раковинами із вуглекислого кальцію. Окислення погіршує їхню здатність утворювати раковини. Оскільки ці організми є основою харчових ланцюгів, в майбутньому наслідки можуть проявитися у морських тварин і людей.



Виснаження озонного шару

Озонний шар – це невидимий захист планети від сонячної радіації, яка шкідить рослинам і тваринам та викликає зростання числа ракових захворювань шкіри у людей. Зменшення концентрації озонного шару пов'язане з руйнуванням молекул озону в реакціях із різними речовинами антропогенного і природного походження (хлором та бромидом). Потрапляючи в атмосферу, ці токсичні гази створюють діру в озонному шарі – локальний склад концентрації озону в стратосфері на 10–40%. Найбільша діра знаходиться над Антарктикою.



Кислотні дощі

Це усі види метеорологічних опадів (дощ, сніг, дощ зі снігом, туман, град), кислотність яких вища від нормальної (pH > 5,6). З кінця XX століття кислотні дощі випадають у країнах Європи, Північної Америки, Азії і Латинської Америки. Їх спричиняють сполуки сірки і азоту внаслідок спалення викопного палива, виверження вулканів, гниття рослин. Кислотні опади ушкоджують будівлі, пам'ятники культури, ліси, врожай багатьох сільськогосподарських культур, погіршують стан ґрунтів і водних екосистем.



Забруднення води

Чиста питна вода стає все більш цінним ресурсом, за який борються люди. Це політична і економічна проблема, яка вимагає вирішення на рівні урядів країн. Крім того, розвиток промисловості продовжує забруднювати річки і океани токсичними речовинами, які несуть загрозу для здоров'я населення планети.



Урбанізація

Неконтрольоване розростання міст означає міграцію населення з густозаселених територій на малозаселені, що призводить до поширення міст на все більшу кількість сільських земель. Розростання міст призводить до невідворотної зміни природного середовища, витіснення флори та фауни, деградації земель, збільшення трафіку із збільшенням шкідливих викидів в атмосферу та проблем охорони здоров'я.



Проблеми громадського здоров'я

Існуючі екологічні проблеми представляють великий ризик для здоров'я живих організмів. Брудна вода становить найбільшу загрозу якості життя та здоров'я населення. Стоки до річок містять токсини, хімікати та квароботворні бактерії. Високі температури сприяють поширенню інфекційних захворювань.



Генетична інженерія

Молекулярна біологія дозволяє змінювати молекулярну взаємодію основних біологічних молекул у клітині та поза нею, утворюючи нові варіанти живих систем, які не виникли в ході природної еволюції. Генетична модифікація їжі може викликати серйозні екологічні проблеми у дикій природі. Наприклад, трансгенні рослини, через їхню токсичність або алергенність стануть прямою загрозою для людини, домашніх та диких тварин.

Практична робота №7 (приклад роботи студента)

Практична робота №7

СПЕЦИФІКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ

Мета: набути навички в організації та проведенні соціальних проєктів

Виконали: Багрий Діана та Луцова Ольга

Завдання. Розробити сценарій рольового проєкту для молоді 18-25 років

Рольова гра «Стратегія успіху»

Мета. Активізувати процес життєвого, професійного самовизначення, формувати активну життєву установку, навички моделювання, планування та рефлексії, створити умови для осмислення значення власної системи цінностей, усвідомлення себе, як суб'єкта життєвих ситуацій.

Категорія учасників: молодь 18-25 років

Опис гри.

Ігрове поле – простір кімнати між 6 ігровими столами.

Учасники – (15-20 чоловік) спочатку гри знаходяться в центрі кімнати, де їм оголошуються правила гри. За столами – підготовлені учні, які виконують ролі: банкіра, нотаріуса, спеціалістів Центру зайнятості, приймальників комісій навчальних закладів, тощо... Саме вони презентують роботу свого ігрового столу. Вступна частина гри займає приблизно 10 хвилин.

Наступний етап гри – учасники починають робити свій вибір, звертаючись до того чи іншого столу. Рішення не що та який чином витратити свої стартові бонуси, як заробити ще, вони приймають абсолютно самостійно. Відповідно до активності **ігроків**, їхні ініціативи та пропозиції діяльність кожного столу може бути поширена (іноді учні звертаються до банкіра за кредитом, відкривають власні підприємства, тощо...), та може коливатися кількість часу на «досягнення своїх життєвих цінностей», тобто рух між ігровими столами від 15 до 25 хвилин.

Після цього часу ігровий стіл знову стає колою за місцем в центрі кімнати, де і відбувається обмін враженнями та підведення підсумків – 10-15 хвилин.

Обладнання: 6 ігрових столів з набором карток:

1) «Банк» - бонуси.

2) «Рівень життя» - карти 3 категорій різної вартості:

- «Інка» - дішева – 1 бонус, домашня – 2 бонуси, здорова – 3 бонуси;
- «Житло» - окрема квартира в маленькому місті, кімната в гуртожитку в великому місті – 1 бонус, квартира з **своєрестораном** в маленькому місті, найміне житло в великому місті – 2 бонуси, власний дім в маленькому місті, власна окрема квартира в великому місті – 3 бонуси, власна квартира у крупному місті – 4 бонуси, власний дім у крупному місті – 5 бонусів.
- «Відпочинок» - у родичів – 1 бонус, неорганізований відпочинок на Україні – 2 бонуси, організований відпочинок на Україні (санаторій, бази відпочинку,

тощо), дешевий відпочинок за кордоном – 3 бонуси, комфортабельний відпочинок за кордоном – 4 бонуси, ~~районестрой~~ курорт с/ту – 5 бонусів.

3) «Освіта» - дипломи різної вартості за рівнем престижу спеціальності та вузу, місце його розташування; карти з загадками на кмітливість для отримання прова на навчання за бюджетом (безкоштовно), наприклад:

- На яких полях не росте трава? (На полях зошитів, полях шкільних)

4) «Бірка праці» - карти з назвами спеціалістів, рівня їхньої освіти (кількість зрічок казує «вартість» диплому за цим фахом) (іншої заробітної платні (в бонусах) наприклад:

Робота, яка не потребує спец. освіти, зарплата – 2Б Вантажник	Робота, яка потребує спец. освіти, зарплата – 3Б Бухгалтер
Робота, яка потребує спец. освіти **, зарплата – 4Б Вчитель	Робота, яка потребує спец. освіти **, зарплата – 6Б Григорій інженер
Робота, яка потребує спец. освіти *, зарплата – 4Б Перукар	Робота, яка потребує спец. освіти ***, зарплата – 4Б Юрист (процесуальний – 1Б)

За процесуальності деяких спеціалістів, які не дуже цікавлять місцевих роботодавців (це питання вивчалось завдяки матеріалам місцевої преси – об'явам "Необхідні спеціалісти", та за інформацією місцевого Центру Зайнятості) учні повинні були «заплатити» (пошуки такої роботи вимагають часу, певних витрат)

5) «5 стій» - карти з назвами моральних цінностей: "Законлення: спортом, мистецтвом, літературою, тощо", "Дружба", "Творча діяльність", "См'я", "Діти", "Благодійна діяльність", "Участь у діяльності громадської організації", "Домашні улюбленці", "Релігія", "Ближні стосунки", "Співчуження з природою", «золоті бонуси, які учні отримували разом з картою свого вибору, як символ того, що духовні цінності завжди поповнюють твою енергію, активність, творчість та виступають фактором твоєї особистісної успішності;

6) «Гра на удачу» - карти з переліком життєвих ситуацій, наприклад:

«Вітасмо! Номінальна вартість акцій вашого підприємства підвищилась. Ваші бонуси зростають на 2»;

«На жаль, Ви втратили сьогодні Ваші гаманець! Ваші бонуси зменшуються на 3».

Співвідношення виграшів та програвшів дорівнює 10 до 4.

План

1. Вступ.

Шановні друзі! Пропонуємо Вам прийняти участь у грі, яка є моделлю реального майбутнього життя, змалюючи дещо спрощеною моделлю. У Вас буде можливість за час гри уявити, як та на що саме Ви витратите свої здібності, свій час. На результат гри буде впливати кмітливість, енергійність та цілеспрямованість у Ваших діях. Сподіваємось, що ця гра допоможе зробити висновки відносно того, як досягти успіху в житті та що являє собою цей успіх саме для Вас. З цим пов'язана і назва гри "Стратегія успіху".

Ігровий простір - в цій грі лежить між 6 ігровими столами.

2. Презентація ігрових столів.

1) «Банк»: я бонуси, які Ви отримаєте за цим столом є стартовим капіталом у Вашому самостійному житті. В цій грі вони символізують не лише гроші, які спочатку Ви отримуєте від батьків, потім заробите самі, вони виступають у грі своєрідним синтезом Ваших здібностей, знань, часу, енергії, тощо. Також банк надає різні послуги, якими ви можете скористатися в процесі гри".

2) «Рівень життя»: "За цим столом ви зможете придбати необхідні умови для життя. Такі, як: житло, відпочинок, їжа. Рівень яких буде визначатись Вашим матеріальним становищем і бажаннями".

3) «Освіта» : " Наш стіл пропонує Вам отримати освіту, яка надасть Вам можливість в майбутньому досягти певної мети у професійному плані. В нашій грі, як і в сучасному житті, освіту можна отримати як на контрактній так і бюджетній основі. Завдяки своїм знанням, (ви продемонструєте їх, якщо відгадаєте загадку на кмітливість) Ви отримаєте диплом певного фаху за безкоштовно, але якщо не скористаєтесь цією можливістю, доведеться заплатити за диплом певну суму, яка визначає рівень попиту даної спеціальності, престижності навчального закладу, тощо.

4) «Бірка праці» : " Ми пропонуємо Вам отримати роботу, щоб поповнити свій капітал. Ваш прибуток залежить від попиту на Вашу спеціальність у роботодавців в нашому регіоні, рівня Вашої освіти, тощо. Але ви можете отримати роботу, яка і не потребує спеціальної освіти. "

5) «5 стій» : " В житті існують не тільки матеріальні цінності, але і духовні. За цим столом Ви можете придбати саме те, що вам потрібно для щасливого життя. Наприклад родина, друзі, захоплення, та інше. В реальності ми не платимо за все це, але хочу нагадати, що в нашій грі бонуси символізують не лише гроші, а й Ваші здібності, час, енергію, тощо."

6) «Гра на удачу» : " В житті не аби яку роль відіграє випадок. Тому ми пропонуємо Вам випробувати свою долю: Ви можете втратити все, або отримати ще

більше. Перш ніж підійти до цього столу поміркуйте, чи потрібні вам легкі гроші, і чи впевнені в своїй удачі? Повністю Ваше право підійти до цього столу, або піти далі."

3.Робота учасників.

Пропонуємо Вам активно включитися в гру, самостійно обираючи свої кроки. Для того, щоб потім проаналізувати їх заповніть отриману таблицю:

Прибуток	Яким чином отримав?	Витрати	Яким чином?
1-5 бонусів	Стартовий капітал		

4.Самостійний аналіз результатів.

Проаналізуйте, що саме Ви отримали в грі, яка моделювала життя?

Яким чином Ви прийшли до цього результату?

Чи задоволені Ви собою?

Щоб зробити інакше, якщо ми грали ще раз?

5.Обговорення результатів в колі.

Які висновки, яких дійшли в ході гри, можна перенести й на реальне життя?

Що є для Вас життєвий успіх?

Яких висновків дійшло стосовно того, як можна досягти цього успіху?

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ МІНІМУМ

Діяльнісний підхід - метод навчання, який акцентується на активній участі учнів у процесі навчання шляхом виконання реальних дій, завдань та проектів.

Діяльність - це процес або спосіб роботи, діяльності або функціонування, спрямований на досягнення певної мети чи результату.

Звіт - документ, що містить інформацію про результати дослідження, роботи, події тощо, який представляється для ознайомлення або оцінки.

Завдання - конкретне завдання, що вимагає виконання, зазвичай визначене для досягнення певної мети чи результату.

Дослідницький проєкт - проєкт, спрямований на отримання нових знань, розв'язання проблеми або відповідь на певне питання шляхом проведення досліджень.

Критерій - стандарт, за яким проводиться оцінка, визначення якості чи успішності чого-небудь.

Міжпредметний проєкт - проєкт, що об'єднує елементи з різних предметних областей для досягнення певної мети або результату.

Метод проєктів - підхід до навчання, який передбачає використання проєктів як основного засобу навчання та засвоєння матеріалу.

Моделювання - процес створення або використання моделі для представлення, аналізу або передбачення реальних систем або процесів.

План - послідовність кроків, розроблених для досягнення певної мети чи результату.

Показник - конкретна величина або параметр, який використовується для вимірювання якості, ефективності або стану чого-небудь.

Пояснювальна записка - документ, який містить пояснення, роз'яснення або аналіз певної теми, питання або проблеми.

Презентація - процес або акт публічного виступу перед аудиторією з метою представлення інформації, ідей, проєктів тощо.

Проблема - задача або питання, які потребують розв'язання або уваги через їх негативний вплив або відсутність розв'язання.

Проект - планована діяльність, що має чітко визначені цілі, обмежені ресурси та заздалегідь встановлений термін виконання.

Проектування - процес розроблення або планування проекту, включаючи визначення його мети, завдань, ресурсів тощо.

Протиріччя - ситуація, коли існує конфлікт між двома або більше протилежними інтересами, думками, поглядами тощо.

Соціальний проєкт - проєкт, спрямований на поліпшення суспільства або допомогу вирішенню соціальних проблем.

Творче мислення - здатність генерувати нові ідеї, рішення та підходи до вирішення проблем або завдань.

Телекомунікаційний проєкт - проєкт, пов'язаний з розробленням, впровадженням або підтримкою телекомунікаційних систем чи послуг.

Мета - основна ціль або результат, який має бути досягнутий через виконання завдання.

Навчальне видання

Шимкова Ірина Вікторівна

**ОСНОВИ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.
ПРАКТИКУМ**

Підписано до друку 8 квітня 2021 р.

Ум. друк. арк. 3

Гарнітура Times New Roman.

Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського

21100, м. Вінниця, вул. К. Острозького, 32, ВДПУ,
тел. (0432) 27-90-76