

**Проектная деятельность обучающихся** – это вид образовательной деятельности, основной задачей которой является **проектный** способ достижения цели через решение конкретной проблемы в условиях ограниченности срока и ресурсов, которая завершается практическим результатом в виде продукта. Слово «**проект**» (в буквальном переводе с латинского – «брошенный вперед») толкуется в словарях по-разному: план, замысел, идея, образ, прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности.

Применение **метода проектной деятельности** является одним из условий реализации образовательной программы начального, основного и среднего общего образования.

Преимущество проектного метода в том, что он объединяет в себе как теоретические, так и практические составляющие учебной деятельности. Освоение этого метода обучающимися дает возможность каждому ученику развить «мягкие навыки» сотрудничества и социальной коммуникации.

**Настольная образовательная игра «ПроектЖинариум»** предлагается для эффективного овладения школьниками методом проектной деятельности. Данная игра может послужить стартовым этапом разработки любого учебного проекта, использоваться на занятиях по проектной деятельности во внеурочной работе или в дополнительном образовании, в ходе подготовки проектов по учебным предметам. Усложненный вариант игры также может использоваться в качестве итогового обобщающего занятия по основам проектной деятельности.

### **Комментарии для учителя по проведению четвертого этапа игры: «ПРОДУКТ»**

*Какие продукты могут быть созданы в ходе реализации проекта?*

- Макеты;
- Модели;
- Сайты;
- Видеофильмы, мультфильмы;
- Инфографика;
- Буклет;
- Газеты и книги с дополненной реальностью.

*Пример разработанного продукта (мультфильм)*



### **Комментарии для учителя по проведению заключительного этапа игры: «ЗАЩИТА ПРОЕКТА»**

*Вопросы эксперта в ходе блицтурнира:*

1. Какие актуальные проблемы решает ваш проект?
2. Чьи проблемы решает проект, для какой целевой аудитории он предназначен?
3. Главный плюс вашего проекта – это...

*Действия эксперта по окончанию блицтурнира:*

1. Анализ работы команды согласно критериям протокола блицтурнира;
2. Оценка разработанного навигатора;
3. Оглашение вердикта: выносит решение отправить проект на реализацию или на доработку. Ставит печать «ДОПУЩЕНО» или «НА ДОРАБОТКУ» в навигатор проекта, в зависимости от результата.
4. Подводит итог игры.

## Комментарии для учителя по проведению первого этапа игры: «ПРОБЛЕМА»

### *В чем образовательный эффект этого этапа игры?*

1. В развитии аналитического мышления при выявлении проблемы;
2. В осознании практико-ориентированной специфики проектной деятельности;
3. В получении навыка формулирования темы.

### *Что такое проблема?*

**Проблема** – это задача, решение которой приведет к позитивным изменениям (в обществе, государстве, культуре, экологии, классе, семье и т.д.).

Обретение навыка выявлять и формулировать проблему является главным на данном этапе. Для эффективности усвоения материала данного этапа учитель использует прием визуализации проблем.

Первый этап завершается формулированием темы проекта.

### *Какие правила выбора темы проекта?*

*Правило 1.* Тема должна быть актуальна.

*Правило 2.* Тема должна быть выполнима.

*Правило 3.* Тема должна подразумевать оригинальное (нестандартное) решение проблемы.

*Правило 4.* Тема должна быть реализуема в ограниченные сроки.

*Правило 5.* Тема должна быть доступной и соответствовать возрастным особенностям детей.

## Комментарии для учителя по проведению второго этапа игры: «ПЛАНИРОВАНИЕ»

### *На что обращаем внимание на этом этапе игры?*

1. Понятие «цель», способы ее формулирования;
2. Понятие «задача», направленность на реализацию цели, способы формулирования задач;
3. Временные рамки проекта (сроки).

### *Что такое цель проекта?*

**Цель** – это то, чего вы хотите достичь в результате совместных действий.

Необходимо помнить, что цель всегда направлена на решение проблемы и помогает ответить на вопросы: «Что мы можем сделать для решения проблемы?», «Зачем мы хотим выполнить проект?». Она звучит емко и отражает тему проекта: создать, организовать, написать, составить, выяснить, доказать, разработать, убедить и т.д.

### *Что такое задачи?*

**Задачи** – это шаги, которые необходимо сделать, чтобы достичь поставленной цели, план действий по ее достижению.

### *Какие задачи (шаги) нужно решить в ходе реализации проекта?*

1. Анализ проблемы.
2. Определение путей решения проблемы (задачи, план).
3. Определение условий, необходимых для решения проблемы (ресурсы).
4. Создание конечного продукта проекта
5. Внедрение проекта

## **Комментарии для учителя по проведению третьего этапа игры: «РЕСУРСЫ»**

### ***Чему учимся на этом этапе?***

1. Определению условий, необходимых для решения проблемы и достижения цели проекта;
2. Целесообразности принятия решений в условиях ограниченности ресурсов;
3. Командной работе.

### ***Что такое ресурсы проекта?***

**Ресурсы проекта** – это трудовые, технические и/или материальные единицы, необходимые для достижения цели проекта и обеспечивающие возможность реализации всех поставленных задач проекта.

Для планирования и реализации проекта требуются различные ресурсы: финансовые, материальные, технические, организационные, кадровые. В одном из опросов, проводимых Институтом управления проектами (PMI), неэффективное планирование ресурсов было названо второй по частоте причиной срыва проектов.

Для упрощенного понимания детьми разновидностей ресурсов их можно объединить в более общие виды.

### **Виды ресурсов:**

1. Трудовые
2. Технические
3. Материальные

### **Рекомендовано:**

Игра рекомендуется к использованию в педагогической деятельности руководителям учебных проектов: учителям, педагогам дополнительного образования и внеурочной деятельности, воспитателям групп продленного дня.

**Актуальность игры** обусловлена необходимостью стимулирования обучающихся к проектной деятельности, приобретения ими первичных практических навыков командной работы, активного усвоения пошагового алгоритма создания проекта.

### **Основная цель игры:**

познакомиться с основными структурными компонентами проекта, самостоятельно разработать проект и составить образовательный навигатор (план) проекта.

### **Задачи:**

- разработать тему проекта в соответствии с распределенной ролью и сферой;
- сформулировать цель и задачи, определить сроки проекта;
- описать ресурсы и возможности ими распоряжаться;
- описать продукт проекта.
- продумать выступление по презентации своего проекта.
- закрепить полученный практический опыт создания проекта в форме итогового «Блиц – турнира».

**Целевая аудитория:** обучающиеся основной и средней школы.

