**Интерактивные технологии в проектной деятельности по программе «Школа 21 века».**

Метод творческих проектов -это инновационный метод обучения школьников. Творческий проект является итоговой учебно-трудовой работой учащихся, активизирующей их деятельность.

Наиболее эффективно осуществляется ориентирование в процессе обучения на воображение и мышление у второклассников. Ученик начинает осознавать себя творцом своей деятельности. Это благоприятный возраст для развития творческого мышления, воображения. Ребенок хочет что-то создать, поднять свой имидж. Для того, чтобы реализовать свои идеи, становится перед проблемой: «Как это осуществить?». Вот тут и приходит на помощь учитель.

Сначала этого года, так как у меня второклассники, я начала работу в этом направлении. Организация проектной деятельности в технологическом образовании школьников способствует развитию творческого потенциала учащихся; проведению самостоятельных исследований; принятию решений; развитию умений работать в команде и отвечать за результаты коллективного труда; проведению экономической и экологической оценок процесса и результатов труда; формирует привычку к анализу потребительских, и технологических ситуаций.

**Основные требования к проекту.**

1.Необходимо наличие социально **значимой задачи (проблемы)**–исследовательской, информационной, практической.

2.Выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы, иными словами – с проектирования самого проекта, в частности – с определения вида продукта и формы презентации.

Наиболее важной частью плана является пооперационная разработка проекта, в которой указан перечень конкретных действий с указанием выходов, сроков и ответственных.

3.Каждый проект обязательно требует исследовательской работы учащихся.

Таким образом, отличительная черта проектной деятельности –**поиск** **информации**, которая затем будет обработана, осмыслена и представлена участникам проектной группы.

4.Результатом работы над проектом, иначе говоря, выходом проекта, является **продукт**.

5.Подготовленный продукт должен быть представлен общественности, и представлен достаточно убедительно, как наиболее приемлемое средство решения проблемы.

**Классификация проектов .**

·*Практико-ориентировочный проект*нацелен на социальные интересы самих участников проекта или внешнего заказчика.

Продукт заранее определен и может быть использован в жизни класса, школы, микрорайона, города, государства. Палитра разнообразна - от учебного пособия для кабинета физики до пакета рекомендаций по восстановлению экономики России. Важно оценить реальность использования продукта и его способность решить поставленную проблему.

·*Исследовательский проект*по структуре напоминает подлинно научное исследование.

Он включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов. При этом используются методы современной науки: лабораторный, эксперимент, моделирование, социологический опрос и другие.

·*Информационный проект*направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью ее анализа, обобщения и представления для широкой аудитории.

Выходом такого проекта часто является публикация в СМИ, в том числе в Интернете. Результатом такого проекта может быть и создание информационной среды класса или школы.

·*Творческий проект*предполагает максимально свободный и традиционный подход к оформлению результатов. Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т. п.

·*Ролевой проект.*Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участвуя в нем, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т. п. Результат проекта остается открытым до самого окончания. Чем завершается судебное заседание? Будет ли разрешен конфликт и заключен договор?

Конечно, все пять перечисленных целевых направлений деятельности учащихся-проектов реализуются в каждом проекте. В этом смысле любой проект - исследовательский, точно так же как любой - творческий, ролевой, практико-ориентированный или информационный. Поэтому речь идет не о единственной, а о доминирующей направленности деятельности участников того или иного проекта.

**Этапы проекта.**

**1** этап. Формулирует проблему (цель). (При постановке цели определяется и продукт проекта).

- Вводит в игровую(сюжетную) ситуацию.

-Формулирует задачу (нежестко).

- Вхождение в проблему.

- Вживание в игровую ситуацию. Принятие задачи.

- Дополнение задач проекта.

2 этап. Помогает в решении задачи.

- Помогает спланировать деятельность.

-Организует деятельность.

- Объединение детей в рабочие группы.

-Распределение амплуа.

3 этап. Практическая помощь (по необходимости).

- Направляет и контролирует осуществление проекта.

- Формирование специфических знаний, умений, навыков.

4 этап. Подготовка к презентации. Презентация.

- Продукт деятельности готовят к презентации.

-Представляют (зрителям или экспертам) продукт деятельности.

**Алгоритм проектной деятельности учащихся.**

* проблема (потребность)
* планирование проектной деятельности
* проведение исследований
* разработка и создание продукта проекта
* анализ результатов и презентация (защита) проекта.

**Таким образом:**

*-Учебный проект с точки зрения учащегося* – это возможность делать что-то интересное самостоятельно, в группе или самому, максимально используя свои возможности; это деятельность, позволяющая проявить себя, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу и показать публично достигнутый результат; это деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной самими учащимися в виде цели и задачи, когда результат этой деятельности – найденный способ решения проблемы – носит практический характер, имеет важное прикладное значение и, что весьма важно, интересен и значим для самих открывателей.

*-Учебный проект с точки зрения учителя* – это дидактическое средство, позволяющее обучать проектированию, т.е. целенаправленной деятельности по нахождению способа решения проблемы путем решения задач, вытекающих из этой проблемы при рассмотрении ее в определенной ситуации.

Итак, это и задание для учащихся, сформулированное в виде проблемы, и их целенаправленная деятельность, и форма организации взаимодействия учащихся с учителем и учащихся между собой, и результат деятельности как найденный ими способ решения проблемы проекта.

Как показывает опыт работы, метод творческих проектов наряду с другими активными методами обучения может эффективно применяться в начальных классах. При этом учебный процесс по методу проектов существенно отличается от традиционного обучения.

Метод проектов актуален и очень эффективен. Он дает ребенку возможность экспериментировать, синтезировать полученные знания, развивать творческие способности и коммуникативные навыки, что позволяет ему успешно адаптироваться к изменившейся ситуации школьного обучения.

Метод проектов – это одна из конкретных возможностей использовать жизнь для воспитательных и образовательных целей. Вот почему можно сказать, что метод проектов расширяет горизонты в педагогической практике. Он открывает путь, показывающий, как перейти от словесного воспитания к воспитанию в самой жизни и самой жизнью.

**Интерактивные технологии в проектной деятельности по программе «Школа 21 века».**

*Учитель МОУ гимназии №4 Ворошиловского р-на*

*Кудинова Лариса Александровна.*