Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 15»

им.М.М.Сурмача городского округа «город Дербент»

Мастер-класс

«Проектный метод обучения и возможности самореализации личности

на уроках технологии»

 Автор:

Мирзоева Заравшан Абдуллаевна,

учитель технологии СОШ№15

2022

Конспект мастер-класса «Проектный метод обучения и возможности самореализации личности

на уроках технологии».

**Цель мастер-класса:** Представление возможностей проектного метода обучения, как современного подхода для развития творчества и успешности школьников.

**Задачи мастер-класса**:

- ознакомить аудиторию с теоретическим материалом по классификации и результативностью проектов с помощью ИКТ;

- показать алгоритм проектной деятельности в течении учебного года

-рассказать о работе с электронной рабочей тетрадью

-показать возможности кабинета в реализации поставленных задач.

-выполнить задание «Реставрация заколки»

- обсудить результаты мастер-класса

**Оснащение для руководителя мастер-класса:** компьютер, проектор, экран, презентация, работы и пояснительные записки обучающихся,

**Структура мастер-класса с использованием презентации:**

**Слайд 1.** *Заголовок презентации появляется при помощи анимации.*

**Слайд 2.** «Предание о танграме» (легенда способствует созданию благоприятной психологической атмосферы у слушателей, способствует лучшему восприятию дальнейшего материала)

Существует предание.

Это было очень давно, почти две с половиной тысячи лет тому назад. У императора Китая родился долгожданный сын и наследник. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчик целыми днями забавлялся игрушками.

Император призвал к себе трех мудрецов: знаменитых математика, художника и философа. И повелел он им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала наук, научился смотреть на окружающий мир зорким взглядом художника, стал бы настоящим мыслителем и понял, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. И три мудреца придумали эту игру.

**Слайд 3.** **Танграм- старинная китайская игра - головоломка**

**Слайд 4.** Из этих геометрических фигур можно составить несколько сотен силуэтов людей, животных, игрушек, цифр, предметов и т.д.

Работа над проектом начинается с подготовительного этапа, который состоит из нескольких действий . Разными будут тема, цели, содержание проектов, но, как в танграме количество геометрических фигур, так и у Вас, количество действий остается одним и тем же .Разнообразие видов проектов, и получаемые результаты позволяют создать вариативность, которая может удовлетворить желания и возможности каждого обучающегося.

**Слайд 5. Планирование видов деятельности учащихся с применением различных видов проектов**

Как составить свой танграм.

**Современная классификация учебных проектов (д.п.н., проф. Полат Е.С.)**

1. Доминирующий (преобладающий) в проекте метод или вид деятельности.
2. Предметно- содержательная область (монопроект, межпредметный).
3. Характер контактов (внутренний; международный)
4. Количество участников (личностный, парный, групповой)

5. Продолжительность проведения (краткосрочный, средний 1 – 2 мес., Долгосрочный – в течение года)

**Виды проектов.**

1. Практико-ориентированный проект

это способ организации самостоятельной деятельности, позволяющий учащимся максимально использовать свои возможности, проявить себя, свои знания и показать публично (презентация, реклама, выступление на сообщество) достигнутый результат, имеющий важное прикладное значение, значимый и интересный для самих участников проекта.

Нацелен на социальные интересы самих участников проекта или внешнего заказчика. Продукт (предмет) заранее определен и может быть использован для удовлетворения нужд потребителя.

Ценность такого проекта заключается в реальности использования продукта на практике и его способности решить заданную проблему.

**Результатом** проекта становится **материальный предмет (изделие).**

1. Исследовательский проект исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования. Он включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов.

 **Результатом** проекта могут быть **новые знания**, которые можно будет использовать в своей практической деятельности.

1. Информационный проект направлен на сбор информации о каком-либо объекте или явлении с целью её анализа, обобщения и представления для широкой аудитории фактов.

 **Результатом** такого проекта часто является публикация в СМИ (Интернет), создание буклета, стенгазеты, журнала, видеоролика.

1. Ролевой проект литературные, исторические и деловые ролевые игры. Участвуя в нем, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п.

 **Результатом** такого проекта может быть развитие способности учащегося самостоятельно находить выход из предложенных ситуаций, получать новые знания и использовать их, избавиться от страхов и психологических проблем; формирование такого социально - личностного качества, как толерантность.

1. Творческий проект максимально свободный авторский подход в решении проблемы.

 Предполагает творческое оформление результатов, не имеет детально проработанной структуры совместной деятельности участников, которая развивается, подчиняясь конечному результату.

  **Результатом** творческого проекта могут быть театрализованные выступления на сцене, постановка сказки, пьесы, басни, спектакля, организация и проведение праздников «Русская зима», «Масленица» и т.д.

**Слайд 6. Как составить свой танграм**. **Алгоритм выполнения проектной деятельности**.

Работа с аудиторией по таблице «Алгоритм выполнения проектной деятельности». Обратить внимание слушателей на последовательность деятельности учителя и учащихся.

1.Выбор темы и обоснование выбора.

Зачем нужно, для чего используется, какие реальные задачи решает?

2. Исследование проекта

3.Конструирование проекта

4. Выбор материалов, инструментов и приспособлений.

 Составление маршрутного листа или технологической карты

5. Расчет себестоимости проекта

6.Процесс работы над проектом (изготовление проекта)и его оценка.

7. Защита проекта. Выводы о результативности своей работы.

**Слайд 7- 8. Методы и приемы 1 этапа проектирования. Банк идей - перечень проектов.**

**(Добавляем и отстаиваем новые идеи)**

Показать пути принятия решений и приемы, помогающие мотивировать деятельность школьников.

-Создаем свою идею.

-Пользуемся общим банком известных идей.

- Генерируем идеи, используя методы прямой или обратной мозговой атаки,

(Примеры с террариумом корзинкой).

Примечание: Сравнить работы разных лет. Если раньше выбирали изготовление платья - то теперь. украшение его, то есть потребности изменились.

Задание для слушателей – Какую проблему вы могли бы выбрать для себя и решить ее с помощью проекта? Объясните свою мотивацию?

**Слайд 9. Электронная рабочая тетрадь над проектированием.**

-Это помощник для проектанта

-это кейс с заданиями.

 - это обьяснялки, ответив на вопросы которой , проектанты смогут оформить письменный вариант , а приложив к этому руки - выполнить проект.

 **Слайд 10 -14. Примеры проектов**

Демонстрация работ и пояснительных записок. Выполняя проекты, девочки реализуют свои способности через УУД , получают личностные , регулятивные, познавательные , коммуникативные результаты.

**Слайд 15.Защита проектов.-** На заключительном этапе появляется возможность полной самореализации личности

 **Слайд 16-17. Где применить?**

Лучшие работы – экспонаты постоянной выставки . Избранные работы украшают школьные коридоры и столовую, актовый зал. Выставки тематические (муниципальный, всероссийский уровень).

 **Слайд 18-21 Достижения.**

Где применить? Мы представили свои работы в Сети проектов ГЛОБАЛ ЛАБ., по согласованию с детьми разрешения родителей решаем вопрос продвижения своего продукта . Мы приняли участие в конкурсах Интернет- гостиной сети творческих учителей «Светлопасхальная радость» н «Новогодняя шкатулка» , в региональном конкурсе «Пасхальный благовест». Работы обрели новый статус- информационных проектов. Появились результаты. Учимся быть мастерами. Желание проявить себя в роли мастера растет. Оказывается , выход на олимп славы очень престижен для девочек. И если раньше мы выходили на школьный подиум, то теперь времена переменились.- реклама своей деятельности стала актуальней и интересней в век информационных технологий.

**Слайд 22. Информационные источники**

По материалам Федерального государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010г. № 1897. ,

Методическое пособие «Технология Обслуживающий труд. 5-8 классы издательство «Учитель», 2013 г. Методики. Материалы к урокам.

- «Танграм» материал Капаевой Светланы Владимировны , учителя технологии г. Балаково Саратовской области для участников мастер-класса ««Использование сетевых сервисов для представления результатов проекта».