

Тема 3-4. Проектная деятельность детей и взрослых

План

1. Проектирование как метод развития и воспитания детей.
2. Особенности совместной проектной деятельности детей и взрослых
3. Особенности и организация игрового проектирования.

1. Проектирование как метод развития и воспитания детей

Опыт проектной деятельности современные школьники накапливают, начиная с младшего школьного возраста при условии включения в проектную деятельность сначала совместную со взрослыми, затем самостоятельную. Значение проектной деятельности в развитии и воспитании учащихся определяется ее сущностью. Включение детей в социально-педагогическую проектную деятельность создает благоприятные условия для развития важных социально значимых личностных качеств таких, как активность, инициативность, самостоятельность, креативность. Процесс проектирования требует от ребенка аналитического отношения к действительности, вычленения социально значимых проблем и их негативных последствий, и причин, творческого поиска способов решения проблем, предложения креативных идей решения проблем. Проектная деятельность способствует осознанному пониманию детьми: логической целесообразности действий и мероприятий, необходимых для решения задач и достижения целей; планирования деятельности; важности достижения результата и его оценки. Разработка и реализация социально-педагогического проекта - это коллективная деятельность. Включенность детей в проектную команду и взаимодействие с другими членами команды стимулирует развитие коммуникативных умений; уважения мнения каждого члена команды; согласование своих предложений и действий с другими членами проектной команды, принятие коллективного решения; ответственности и самостоятельности. В совместной проектной деятельности проявляется самостоятельность детей: в процессе презентации себя и своего видения

объекта проектирования; формулирования своего варианта цели проекта; согласование своей цели и ценностей с целями и ценностями других; отстаивание своей позиции в дискуссии со сверстниками и взрослыми; корректировке своих действий на основе обратной связи; в процессе рефлексии своих действий и полученного результата. Важными качествами личности каждого члена проектной команды являются равнодушие к объекту проектирования, чуткость, отзывчивость, честность. Проектная деятельность является средством взаимообогащения и развития как детей, так и взрослых.

2. Особенности совместной проектной деятельности детей и взрослых.

Совместная проектная деятельность детей и взрослых имеет ряд особенностей. Бедерханова Вера Петровна выделяет различия в проектной деятельности взрослых и детей. Она отмечает, что «дети работают в мифологическом пространстве, их движение проходит из будущего в настоящее». Поэтому в процессе разработки проекта они предлагают более креативные и неожиданные идеи, нежели взрослые. Взрослые же в процессе проектной деятельности движутся «от прошлого к будущему, выделяя в прошлом разрывы и проблемы». В силу этой особенности, взрослые в проектной команде помогают детям соотнести креативные идеи детей с реальными возможностями их реализации в данный момент времени, т.е. обеспечивают реализуемость проекта. В совместном проектировании роли и позиции детей вариативны. Дети могут выступать с позиции: 1) заказчика проекта; 2) непосредственного участника проектирования; 3) эксперта процесса и результата проектирования. Совместная проектная деятельность детей и взрослых – это система развивающихся отношений. Важно движение в сторону субъект-субъектных отношений, поддержка развития субъектной позиции ребенка в социально-педагогическом проектировании. Бедерханова В.П. обращает внимание на два варианта субъектной позиции воспитанника в проектной деятельности. Первый вариант, субъектная позиция ребёнка – это практически скрытая разновидность объектной позиции.

Взрослые всё продумали сами, решили за детей и только создали иллюзию самостоятельности своих воспитанников. Второй вариант, самоопределение каждого в ситуации выбора. Задача педагога – помочь ребенку самостоятельно сделать этот выбор. Педагог помогает ребёнку осознать или сформулировать, уточнить свои цели, желания, потребности, проблемы, трудности. В этом случае исключается позиция взрослого, владеющего истиной. Педагог организует взаимодействие ребенка, подростка с миром, людьми, включая его в разнообразную лично значимую для него деятельность на основе выбора, общения, осмысления происходящего. При разных целях возникает необходимость определенных договорных отношений, регулирующих активность каждого участника, включая взрослых. В проектной деятельности взаимодействие детей и взрослых осуществляется на разных уровнях:

- информационный (обмен всеми видами информации, получаемой в ходе проектной деятельности);
- практический (совместная предметная деятельность);
- эмоциональный (впечатления, переживания, возникающие в ходе проектной деятельности);
- этический (правила и нормы взаимодействия).

Между участниками проектной команды могут складываться разные типы отношений:

- подчиненная кооперация (педагог предлагает социально-педагогическую проблему, идею ее решения, цель, задачи, содержание деятельности в рамках проекта, выступает главным экспертом проекта);
- равная кооперация (предполагает совместные действия педагогов и детей на всех этапах проектной деятельности, строится на основе сотрудничества и партнерства);
- сетевые отношения (строются по принципу горизонтальных связей, предполагают наличие ролевых позиций координаторов и лидеров проекта. Взаимодействие между участниками сети на добровольной основе инициируют лидеры и координаторы).

В таблице 1 предлагается алгоритм совместной проектной деятельности педагога и учащихся в школе, который приемлем на начальных этапах.

Таблица 1.

Алгоритм проектной деятельности педагога и детей

Этапы проектной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. Постановка проблемы	Формулирует для себя проблему, подводит детей к необходимости задуматься над проблемной ситуацией	Учатся видеть проблему, формулировать важные вопросы
2. Определение цели деятельности	Ставит цель с опорой на интересы и потребности детей	Обозначают цель деятельности (становятся активными исследователями окружающего мира)
3. Конкретный замысел	Продумывает, представляет то, что будет происходить и к какому результату это приведет	Участвуют в обсуждении: как организовать то или иное дело, выслушивают любые мнения, вплоть до нестандартных и неожиданных
4. Планирование	Определяет основные этапы работы с детьми в зависимости от дидактических, социальных, предметно-материальных и индивидуально-личностных условий	Перечисляют любимые занятия, предлагают игры, участвуют в определении последовательности операций
5. Реализация проекта и постоянная рефлексия	Организует и мотивирует различные виды деятельности через интеграцию. Проводит рефлексию и своевременную коррекцию отдельных шагов	Участвуют в разнообразных видах деятельности, выступают партнерами и помощниками воспитателя
6. Анализ результатов и презентация	Выявляет положительные и	Проводят посильный анализ с подачи

	отрицательные моменты в совместной деятельности с детьми	взрослого. Участвуют в игровой презентации достигнутых результатов
--	--	--

Совместная проектная деятельность детей и взрослых выступает как средство развития и воспитания детей, взаимопознания и взаимообогащения детей и взрослых, технология социально-педагогической деятельности. Она строится на партнерских отношениях и принципах сотрудничества.

3. Особенности и организация игрового проектирования. Игровое проектирование (ИП) – один из распространенных способов интенсивного обучения. Его цель – процесс создания или совершенствования проектов. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тему для разработки проекта обучающиеся в основном выбирают самостоятельно. Однако педагог может предложить варианты – для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно. В этом случае предлагается разработать проект полезный для практики. Игровое проектирование осуществляется с функционально-ролевых позиций, воспроизводимых в игровом взаимодействии. Согласование различных интересов участников – важный шаг в ИП, т.к. каждый участник ИП выступает в определенной ролевой позиции. Взаимодействие участников ИП с функционально-ролевых позиций характерно и для деловой игры. Сущностной отличительной особенностью ИП является направленность этой технологии. Если в деловой игре осваивается опыт ролевого поведения (например, социальный педагог, представитель законных интересов несовершеннолетнего в комиссии по делам несовершеннолетних, участник конференции, организатор деловой встречи и т.д.), то в ИП обучающиеся накапливают и опыт ролевого поведения, и опыт проектирования.

В основе любого игрового проектирования следующая модель обучения: приобретение → демонстрация → применение.

Положительные стороны игрового проектирования: игровое проектирование развивает навыки совместной деятельности, обучает сотрудничеству, т.е. развивает метакомпетентности; групповая работа сплачивает обучающихся, развивает индивидуальную коллективную ответственность; работа над проектом позволяет развивать аналитический, исследовательский, прогностический и креативный потенциал обучающихся; в ходе защиты проектов развиваются презентационные умения и навыки, коммуникативная и интерактивная компетентность обучающихся.

Трудности в процессе игрового проектирования: иногда во время совместной работы участники не находят общего языка или имеют разные подходы к разработке проекта; некоторые обучающиеся предпочитают коллективной ответственности индивидуальную и тогда притязают на свой собственный проект; работа над проектом требует достаточно много времени, поэтому группы (отдельный обучающийся) не всегда укладываются в отведенное для этой деятельности время, и тогда задание может оказаться незавершенным, что снижает мотивацию и порой приводит к разочарованиям; презентаторы от групп не всегда могут донести преимущества проекта из-за неразвитой коммуникативной культуры и слабых презентационных умений, поэтому участники занятия бывают разочарованы итоговым результатом, не соответствующим их ожиданиям.

В процессе игрового проектирования обучающиеся приобретают опыт ролевого поведения и опыт проектирования, направленный на решение конкретных проблем.

Организация игрового проектирования. Специфика игрового проектирования заключается в том, что это интерактивный метод. Все проекты разрабатываются в рамках группового игрового взаимодействия, результаты проектирования обучающиеся защищают на межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить лучший проект и т.д. Для разработки проекта обучающиеся самостоятельно выбирают проблему или проблемную ситуацию. Описание ситуации может даваться в виде исходной

информации, представленной текстом, дополненным таблицами, схемами, рисунками, графиками и пр. Занятия по игровому проектированию могут проводиться в различных формах. При их проведении важно соблюдение условий, которые организуют познавательную и поисковую деятельность:

- четкое определение функционально-ролевых интересов участников занятия;
- алгоритм разработки проекта, предложенный обучающимся;
- механизм экспертной оценки или игрового испытания проекта, (публичная презентация, внедрение проекта на практике, по месту работы обучающегося).

Методы ИП направлены на решение следующих задач:

- применение и развитие знаний, умений, навыков в технологии игры;
- открытие, осознание и демонстрация поведенческих реакций, манер, индивидуального стиля коммуникации и т.д.;
- сопоставление мотивационных, поведенческих, индивидуальных качеств партнеров в игре.

Метод наблюдения. Для оптимизации группового взаимодействия в игровом проектировании необходимо наблюдать за работой группы. Важно поддерживать у обучающихся: мотивацию к обучению социально-педагогическому проектированию; общую активность группы; степень организованности и согласованности действий; интеллектуальную активность; эмоциональную напряженность. особенности групповой динамики (лидерство, принятие решения); степень инициативности и реальный вклад каждого обучаемого в процесс принятия решения.

Метод обратной связи. Используется в игровом проектировании с целью оценки эффективности и интенсификации игрового взаимодействия. Его применение требует соблюдения определенных требований, обратная связь не должна осуществляться в форме самооценки или оценок экспертов, не причастных к игровому проектированию. Оценка дается теми, кто непосредственно включен в ситуацию; оценка должна быть конкретной.

Оцениваются конкретные, наблюдаемые и значимые типы поведения, действия, решения; оценке подлежит то, в чем обучающиеся и педагог испытывают глубокую заинтересованность. Игровое проектирование является интерактивной технологией обучения проектной деятельности. Она позволяет опираться на совместную деятельность, самостоятельность, создавать равные возможности, внедрять партнерские отношения, уважительно относиться к принимаемым решениям, работе участников игрового проекта.

Подготовка к семинарскому занятию 3-4.

Тема: Особенности игрового проектирования

Подготовить доклады, выступления:

1. Интерактивное взаимодействие участников групп с «функционально-ролевыми позицией» в игровом проектировании.
2. Механизм согласования интересов участников, обучение сотрудничеству и партнёрству.
3. Организация игрового проектирования.

Задание 1: Решение социально-педагогических ситуаций средствами игрового проектирования (составить план разрешения ситуации, проиграть ее в малых группах).

Литература:

1. Колесникова, И.А. Педагогическое проектирование: учеб. пособие для студентов вузов / И.А. Колесникова, М.П. Горчакова-Сибирская; под ред. В.А.Сластёнина, И.А. Колесниковой. – 3-е изд., стер. – М.: Академия, 2008. – 288 с.

Дополнительная литература:

1. Панфилова, А.П. Метод проектов и технология игрового проектирования в образовательном процессе: сравнительный анализ / А.П.Панфилова // Образовательные технологии. – 2014. – № 3. – С. 101–109.
2. Рыжова, О.С. Основы социально-педагогического проектирования: учеб.-метод. пособие / О.С. Рыжова. – М.: Директ-Медиа, 2014. – 176 с.