

# Разработване и управление на образователни проекти в класната стая



Интерактивен метод на  
обучение

# Какво е проект?



- Терминът **проект** произлиза от латинската дума *projectus*, която означава "**настъпващ**", "**напредващ**".
- Проектът - това е **уникално и ограничено във времето начинание**.
- Проектът е **нов продукт или услуга**, който има **предопределени начало и край**.

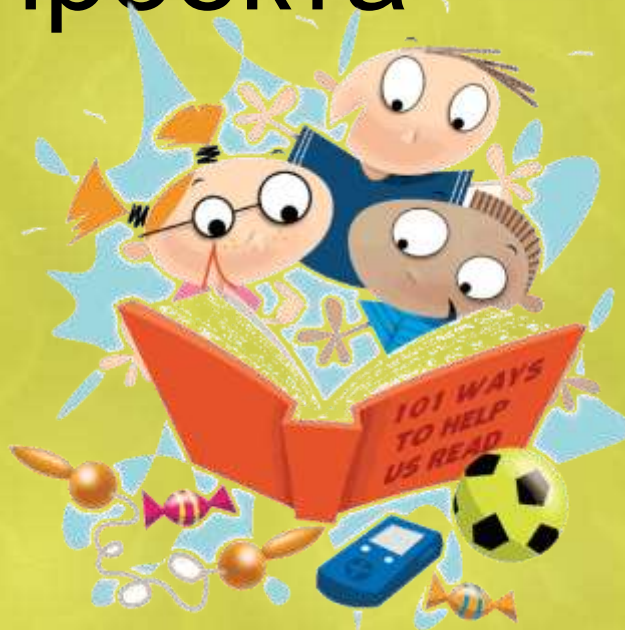
# Защо е иновативен метод?



- С него се постига **краен резултат**;
- Изпълнението му води до **направата на нещо** – на предмет или извършване на дейност, с която се **разширява** погледът на участниците в него;
- Подходящ е за **постигане на** конкретно определени образователни **цели**;
- Дава възможност за **творчество и свобода на ученето**.

# Основни етапи при разработката на проекта

- Идеен проект;
- Работен проект;
- Работа по проекта;
- Мониторинг;
- Разпространение на постигнато /защита на проекта/.





# Идеен проект



## Избор на тема –

да бъде интересна и желана за всички участници; да интегрира 8 - те ключови компетентности в учебното съдържание;

**Целева група –** кои ученици щ е участват и как ще бъдат разпределени /индивидуално или по групи/;

**Конкретен резултат –** да бъде ясно какво трябва да се постигне на края.

# Работен проект

**Ясна дефиниция на целите;**

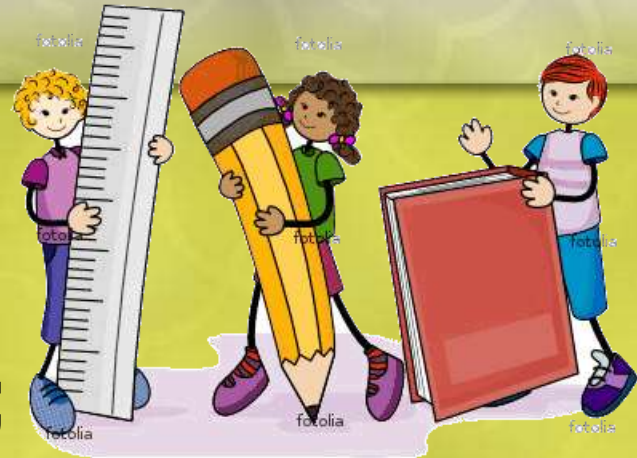
**Точно описание на дейностите;**

**Анализ на проблемите, които биха  
могли да се появят;**

**Избор на стратегии, методи на работа,  
контрол и критерии за оценка;**

**Възможни алтернативи и проблеми;**

**Използвани образователни  
технологии;**



# Работен проект



**Предварителна подготовка за изпълнение на проектните дейности – обучение, консултации, ресурси;**

**Разработка на времеви график;**

**План за контрол изпълнение на дейностите;**

**Резултати и продукти от дейностите.**

**Въздействие върху целевата група.**

# Работа по проекта



Разпределение на ролите в екипа;

Търсене на информация и материали;

Конкретно изпълнение на всяка дейност;

Водене на отчет кой какво върши;

Избор на технологии за представяне и разпространяване на постигнатото – продукт или някакъв конкретен резултат.



# Мониторинг на проекта



## Тук ролята на учителя е голяма.

- Той не само наблюдава, но и подпомага и направлява изпълнение на дейностите;
- Следи за тяхната ефективност;
- Ако се наложи прави преразпределение на функциите в ученическите екипи;
- Съдейства за атмосфера на доверие;
- Решава междуличностни проблеми;
- Възпитава и предпазва от грешки.

# Мониторинг на проекта



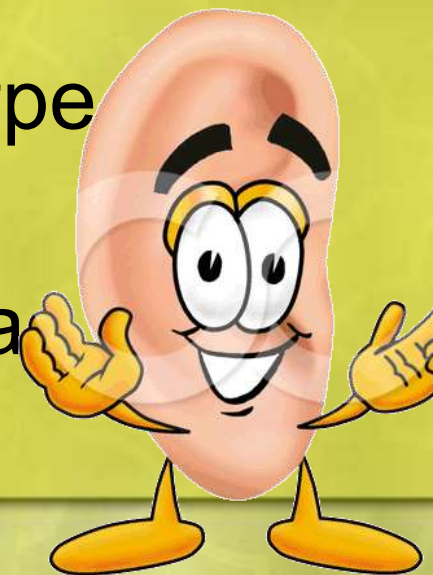
Възпитава и предпазва от грешки;

Наблюдава и отчита индикаторите за успех;

Следи за преките и последяващи ефекти от изпълнение на дейностите;

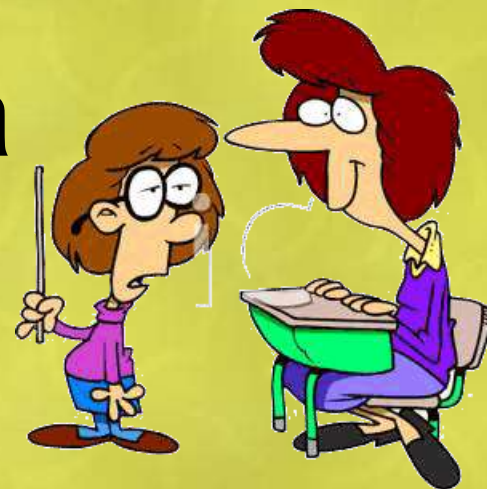
Провокира функции на контрол вътре в ученическите екипи;

Поставя количествена и качествена оценка на всеки ученик;



# Разпространение на резултатите от проекта

- Изготвяне на документация за използване на постигнатото ориентирана към потребителя;
- Представяне на постигнатото пред публика / защита на проекта/.
- Оценка на резултата и мултиплицирана стойност от проекта.



## Примери: Чужди езици

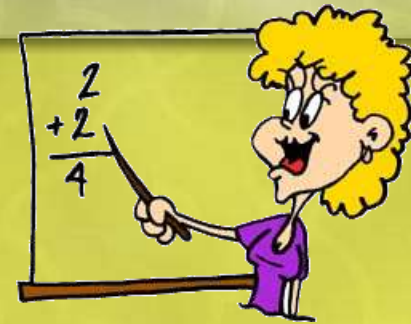


Учениците работят в екип заедно с ученици от друга страна по желана тема. Те събират информация за своята страна и я обменят със своите връстници като използват електронна поща, чат и видеоконференции. Споделят събраната информация в Интернет като използват Web блог или Etwinning портала.

Възможност за интегриране с почти всички учебни дисциплини / особено професионалните/.



# Примери: Математика

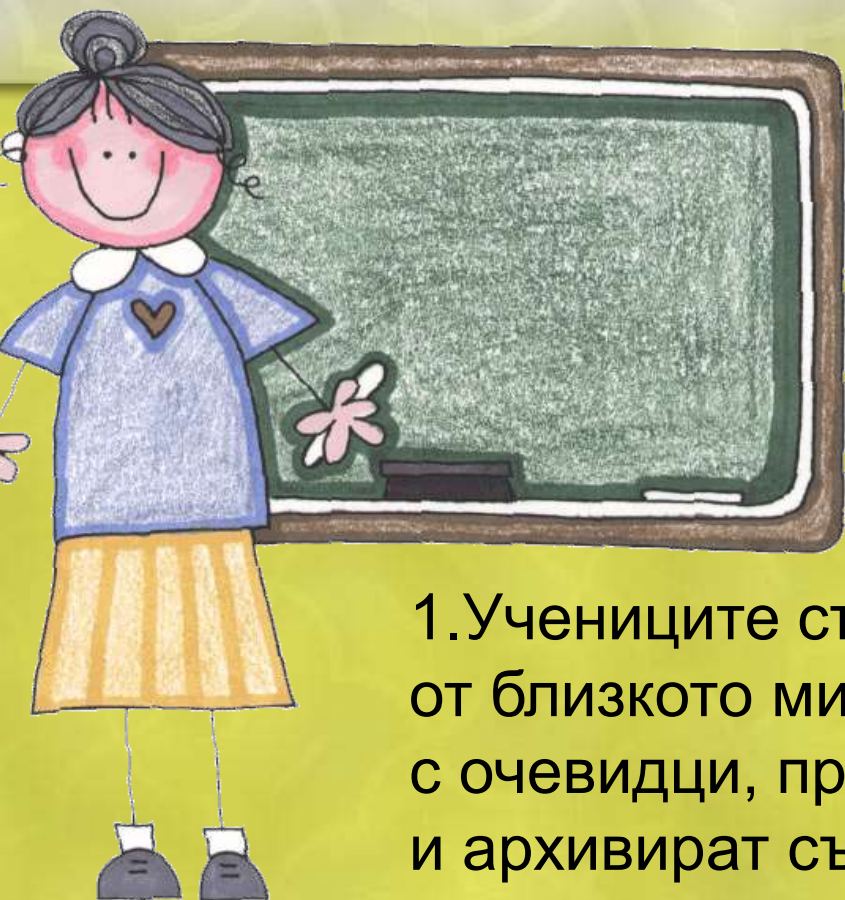


1. Учениците правят проучвания на цените в страната. Изграждат индекс на потребителските цени на стоки и услуги, като използват метода на медианата. Търсят функционални зависимости между тях и представят графично тяхната промяна във времето. Може да се прави сравнение с други страни от ЕС.
2. Учениците събират информация за валутните курсове на избрани страни. Правят изчисления какви печалби могат да бъдат формирани при валутен обмен от една парична единица в друга като обръщат внимание и на лихвения процент.
3. Търсят симетрия в архитектура, природа и др. Изграждат математически модели за това.



## Примери: География

1. Учениците създават електронни комикси в които техните герои опознават родния край, страната или света.
2. Учениците събират информация за родния край – градове, села, култура и попълват празнини в Wikipedia.



## Примери: История

1. Учениците събират информация за събития от близкото минало като провеждат разговори с очевидци, проучват архиви. Правят анализи и архивират събраната информация.
2. Един от основните дискуссионни въпроси на модерното общество е проблемът на миграцията. Учениците могат да направят проучване за това като им бъде определено място и период и да напишат история за това изхождайки от собствената си позиция.



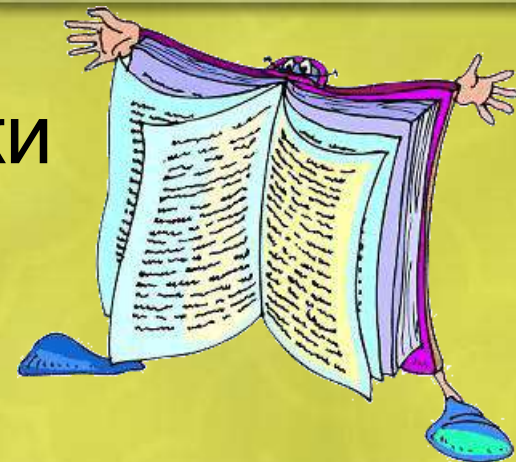
# Примери: Биология, Химия, Физика



- Учениците изследват ефектът на замърсеният въздух върху дърветата и последствията от глобалното затопляне. Предлагат и представят своите идеи за чиста околна среда, планета, възобновяващи енергийни източници.
- Използвайки web базирани инструменти за създаване на комикси, учениците откриват повече за здравословното хранене и последствията лошите хранителни навици на съвременния свят.



# Примери: Обществени науки



Как да учим рационално

Агресията

Конфликти между поколения

Моето хоби

Всякакви дейности, водещи до сплотяване на колектива

# Информационни технологии



Изпълнението и представянето на  
проекта е невъзможно без използването  
им!

**Благодаря за  
вниманието!**

**А СЕГА НА РАБОТА**

