

Педагогические и психологические ресурсы решения проектных задач.

В современном образовании существует несколько актуальных тем. Среди них:

- «вечная» тема обеспечения преемственности при переходе из начальной школы в основную;
- решение возрастных задач;
- изменение учебной мотивации в подростковом возрасте;
- новый виток развития метапредметных навыков;
- единство требования учителей предметников в работе с классом на основной ступене образования.

С нашей точки зрения, хорошим инструментом для работы с этими темами являются проектные задачи. Они позволяют использовать групповые и творческие формы работы, которые известны учащимся с начальной школы.

Общеизвестный факт, что в подростковом возрасте происходит существенное изменение в познавательной мотивации. На первый план выходят мотивы общения, что приводит к снижению предметных результатов. Соединение в проектной задаче коллективной формы работы, игровой оболочки, взятой из реальных интересов современных подростков, с необычной подачей предметных знаний и способам их использования создает условие для развития интеллектуальной активности учащихся и содействует формированию УУД на новом уровне. Эффективное решение проектной задачи не возможно без объединения усилий педагогов.

Для апробации проектной задачи за основу был взят готовый продукт – метапредметная проектная задача «Доктор Айболит», была сформирована творческая группа, состоящая из методиста, психолога и учителей предметников, которой были внесены изменения, как по тексту заданий, так и по способу ее решения, а так же были разработаны, отличные от оригиналов, экспертные листы и лист самооценки учащихся.

Проектная задача «Доктор Айболит» была успешно реализована в параллели 5 классов. По итогам работы были получены следующие результаты:

- учащиеся выполнили все проектные задания;
- обращает внимание тот факт, что самое интересное оказалось и самым трудным. Сложность заданий не снизило учебную мотивацию. Обращает на себя внимание высокий уровень познавательной активности учащихся пятых классов. Многие из них хотели бы еще раз принять участие в решении проектной задачи.

класс	познавательная активность
5а	100%
5б	52%
5в	90%
5г	100%
5д	85%

В ходе решения проектной задачи были выявлены особенности каждого классного коллектива, что позволило учителям предметникам и классному руководителю выработать единую стратегию в работе с классом.

- учащиеся высоко оценили свой вклад в решение проектной задачи, тем самым выразили желание продолжить свое участие в новых проектных задачах.

класс	вклад ученика в решение проектной задачи	его участие в работе группы
5а	8%	8%
5б	6,4%	7,2%
5в	7%	7,3%
5г	7,8%	8,4%
5д	7,5%	7,5%

После успешного проведения проектных задач в 5 классах инициативной группой была создана новая метапредметная проектная задача для 6 класса, в основе которой лежит тема «Симметрия». Игровая оболочка проектной задачи основана на сюжете приключенческого анимэ-сериала «Блич», которое является популярным среди подростков. Главный герой Ичиго Куросаки – японский школьник, который случайно получает сверхъестественные силы и вынужден сражаться со злыми духами и защищать от них людей.

Проектная задача начинается с просмотра видеоролика, в котором главный герой Ичиго сражается с главным отрицательным персонажем Айзенем.

[\[Bleach AMV\] Ichigo vs Aizen - Radioactive.mp4](#)

Отрицательным героям удалось частично разрушить Дворец Короля Душ. Нарушена симметрия Дворца и мир людей. Сообщество душ снова в опасности.

Задача учащихся на начальном этапе вспомнить все, что они знают о симметрии.

Для этого им предлагается презентация по теме «Симметрия», в которой представлены основные понятия по теме и даны необходимые примеры. [Симметрия.ppt](#)

Далее учащиеся выполняют задания, требующие открытия новых знаний о понятие «Симметрия» и с помощью них восстанавливают утраченное равновесие. Ученики имеют возможность воспользоваться интернет-ресурсами. После выполнения заданий в игровом мире снова царит равновесие. А учащиеся выполняют завершающее задание направленное на ценностно - смысловую рефлексии своей деятельности.

В качестве заключительного задания учащимся предлагается создать «Ленту преодоления препятствий» или «скетч-плакат». По окончании практического этапа проектной задачи начинается аналитическая работа:

- обработка экспертных листов;
- изучение листов самооценки учащихся;
- подсчет индивидуальных результатов;
- сравнительный анализ данных по классу;
- сравнительный анализ данных по параллели.

Результаты обсуждаются на Методическом Совете Гимназии, по итогам которого определяются приоритетные направления работы с классами и параллелью в целом.

Авторы – разработчики:

Юркова Т.А., заместитель директора по научно-методической работе

Иванцова О.Г., методист

Голунова О.Г., психолог

Орлова Е.В., учитель обществознания

Лернер М.П., учитель немецкого языка

Королева Е.С., учитель математики