

Описание проекта «Время на кончиках пальцев»

1. Основные данные

- Название проекта «**Время на кончиках пальцев**»
- Номинация: Виртуальная коллекция
- Возрастная категория: 9-11 классы
- Адрес проекта на карте: г. Санкт-Петербург, пр. Шаумяна, д.44

2. Об авторах

1. ГБОУ школа-интернат №1 им. К.К.Грота, Красногвардейский район, город Санкт-Петербург.
2. Данные руководителей проекта:
Кучинский Виктор Францевич воспитатель; учитель
Власова Мария Александровна воспитатель.
3. Список участников с указанием класса:
Давыдов Олег 11-а класс;
Плаксин Артем 10-а класс;
Ковтуненко Таня 10-а класс.

3. Описание работы над проектом

1. Цель: Создание условий для профессиональной ориентации обучающихся с ОВЗ для формирования личностных и социальных компетенций, связанных с развитием их активности и творчества, мотивированностью на познание, обучение и саморазвитие.
Задачи проекта:

- представление профессиональных и духовно-нравственных качеств представителей профессии – библиотекарь для профессиональной ориентации воспитанников через мультимедийные технологии;
- усиление мотивации в школьном воспитании посредством использования современных компьютерных систем;
- формирование и развитие информационно-коммуникационных компетенций у субъектов образовательного процесса;
- отработка стратегии сотрудничества и сотворчества педагогов и воспитанников над групповым проектом;
- социализация воспитанников в группах научного и творческого общения, развитие гражданственности, патриотизма как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей.

2. Актуальность

Использование проектной и исследовательской деятельностью является одним из способов реализации деятельностного подхода в обучении и воспитании. Одной из основополагающих характеристик современного человека, действующего в пространстве культуры, является его способность к проектной деятельности. *Проектная деятельность* относится к разряду инновационной, так как предполагает преобразование реальности, строится на базе соответствующей технологии, которую можно унифицировать, освоить и усовершенствовать. Актуальность овладения основами проектирования обусловлена, во-первых, тем, что данная технология применима на всех уровнях организации системы образования. Во-вторых, владение логикой и технологией социокультурного проектирования позволит более эффективно осуществлять аналитические, организационно-управленческие

функции. В-третьих, проектные технологии обеспечивают конкурентоспособность специалиста.

Выбранный нами практический проект отличает четко обозначенный с самого начала результат деятельности участников проекта – видеофильм, который ориентирован на социальные интересы самих учащихся. Сама тема, раскрывающая один из возможных путей соретироваться в мире профессий, позволяет информировать и расширять кругозор обучающихся для оптимизации профессионального выбора, а также способствует формированию значимых гражданско-патриотических качеств, чувства причастности к истории и культуре родного города и страны; формированию активной гражданской позиции, расширение сферы социальной практики воспитанников с ОВЗ.

3. Предметные области (межпредметные связи):

История, обществознание, русский язык, литература, краеведение, ИКТ, культура, воспитание;

воспитанники извлекали информацию из литературных, публицистических и исторических текстов, учились взаимодействовать и работать в группе, со взрослыми и сверстниками.

4. Этапы (таблица с указанием сроков и деятельности участников проекта)

№	Этап	Дата	Содержание	Участники проекта
1	Подготовка к работе	15.10.2017	Выбор темы проекта. Формулирование темы.	Давыдов Олег; Плаксин Артем; Ковтуненко Таня; руководители проекта
		17.10- 20.10.2017	Планирование работы. Работа в группе. Определение поля деятельности каждого в группе. Определение с формой представления проекта	
2	Работа над сценарием рассказа о виртуальной коллекции	19.10 – 26.10.2017	Выбор основных объектов виртуальной коллекции	Давыдов Олег; Плаксин Артем; Ковтуненко Таня
			Проведение анкетирования, связанное с задачами проекта и анализ полученной информации	
			Подбор материала для создания сценария виртуальной коллекции	
3.	Разработка каталога виртуальной коллекции	21.10- 30.10.2017	1. Структурирование найденного материала. 2. Адаптация найденного материала в соответствии с задачами проекта. 3. Формирование коллекции.	Давыдов Олег; Плаксин Артем; Ковтуненко Таня
4	Работа над представлением виртуальной коллекции.	24.10.2017	Внеклассное занятие «Издательство печатной продукции для слепых»	участники проекта, педагоги и учащиеся

		09.11.2017- 20.11.2017	Посещение районных и городских библиотек и интервью с их сотрудниками.	10а и 11а классов
		14.11.2017	Экскурсия по залам и хранилищам библиотеки Всероссийского общества слепых (С-Петербург)	
5	Работа над видеофильмом	02.12- 20.12.2017	1. Подбор материала для создания видеоряда экскурсии	Участники проекта
			2. Обсуждение и выделение этапов в/фильма (знакомство с последовательностью создания в/фильма)	
		3. Адаптирование собранного материала под формат видеофильма		
		21.12. - 24.01.2017	4. Изучение и выбор программных средств, необходимых для монтирования видео	
			5. Распределение материала для фильма по сценарию и раскадровке	
			6. Монтаж фильма	
6	Завершение проекта	27.01.2017 - 01.02.2018	1. Просмотр и обсуждение результатов работы 2. Предложения и отзывы на представленный проект педагогов и воспитанников, самооценка и взаимооценка участников.	Участники проекта и воспитанники 10а и 11а классов, педагоги классов

4.Итоги

1. Ожидаемый и полученный результат (чему научились и какими технологиями овладели)

Предметные результаты.

Учащиеся учились создавать и представлять виртуальную коллекцию согласно поставленным задачам; определять место исторических событий во времени; использовать google-карту как источник информации о местоположении культурных и архитектурных объектов города; проводить поиск нужной информации в источниках разного типа; рассказывать об исторических событиях; создавать авторские тексты и фотографии, видео и презентацию, работать с литературным текстом (анализировать,

извлекать необходимую информацию), точно и грамотно выражать свои мысли в устной и письменной речи с применением терминологии и символики истории, информатики, культурологии и др.; применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера с использованием при необходимости справочных материалов, калькулятора, компьютера.

Метапредметными результатами работы над проектом является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД: определять цель УД; выбирать средства достижения цели; составлять план действий и работать по нему; исправлять ошибки самостоятельно и с помощью педагога; умение формулировать и соблюдать правила информационной безопасности в сети.

Познавательные УУД: проводить поиск информации в источниках разного типа; (в текстах, в сети Интернет, видеофильмах); анализировать, сравнивать; использовать карту как источник информации; создавать авторские материалы с использованием разнообразной литературы.

Коммуникативные УУД: самостоятельно организовывать учебное взаимодействие в рабочей группе; учиться критично относиться к своему мнению в своей работе и корректировать его; работать с документами в открытом совместном доступе.

Личностные результаты: воспитанники учились давать самооценку и признавать ошибки; определять и соотносить свои профессиональные склонности; формировать творческие способности и компетенции и умение применять их в практической деятельности; развивать волю и настойчивость к достижению цели; работа над проектом способствовала приобретению у воспитанников самоуважения, чувства социальной значимости, самоутверждения в своей индивидуальности в глазах сверстников и взрослых.

В ходе проекта использовались следующие ИКТ:

1. Технология поиска информации в Интернет с применением поисковых систем Яндекс и Гугл.
 2. Технология создания и обработки текстовых документов (сканер, MS Word).
 3. Технологии создания видео (Windows Movie Maker), презентаций (MS PowerPoint, Google-презентации), обработки изображений (Publisher, фотоаппарат).
 4. Общение и обмен файлами (Skype, электронная почта).
2. Форма представления результата проектной деятельности (какие созданы материалы) Результатом работы участников проекта «Время на кончиках пальцев» стал видеофильм с комментариями.