

МЕТОД ПРОЕКТОВ НА УРОКАХ ИСТОРИИ: ЗА И ПРОТИВ

Темякова Т.В., Виноградова Н.В.

*Саратовский государственный
университет имени Н.Г. Чернышевского*

Метод проектов – это один из видов интерактивных образовательных технологий, в процессе освоения которых обучающиеся самостоятельно планируют и выполняют практические задания – проекты. Проект – это комплекс поисковых, исследовательских, расчетных, графических и иных видов работ, выполняемых учащимися самостоятельно, под общим руководством преподавателя, с целью практического решения поставленной проблемы. Проект – это практическая деятельность, направленная на достижение запланированного результата, а также проект – это и есть тот самый результат проектной деятельности.

Современные ученые определяют структуру и этапы создания проекта как «5П»: проблема – проектирование – поиск решения – продукт – презентация. В качестве еще одного компонента некоторыми учеными выделяется портфолио – папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта (черновики, дневные планы, отчеты)¹.

Дети поколения next более активны и развиты, шагнули далеко вперед в своем развитии. Зачастую, традиционная форма ведения образовательного процесса уже не способна удовлетворить их запросы и интересы. Перед учителем остро стоит задача активизации детей в процессе преподавания той или иной дисциплины.

Метод проектов, на наш взгляд, как нельзя лучше способствует процессу активизации, дает школьникам возможность развивать свои учебные навыки (анализ, синтез, поиск и решение проблем, постановка целей и задач), проявить свою креативность, творческие идеи, попытаться воплотить свои замыслы в жизнь.

Проекты, предлагаемые к разработке на уроках истории можно разделить на несколько видов:

- исследовательские – проекты, в основу которых положен принцип логичности и четкого подчинения заранее продуманному плану. Эти проекты должны носить социально значимый характер и отличаться высокой долей использования экспериментальных и опытных работ для получения конкретного конечного результата. В качестве примера таких проектов можно привести проект по изучению влияния татаро-монгольского ига на культуру Российского государства.

- творческие – проекты, в основу которых положена нацеленность на конечный результат в виде конкретного продукта: статьи, газеты, презентации, видеофильма и т.д. Этот вид проектов не имеет четкого продуманного плана действий, последовательности выполнения задач, а

отличается вариативностью и изменчивостью на пути к конкретному результату. В качестве примера подобного проекта можно смело назвать проекты исторических спектаклей, реконструкций, костюмированных шоу и т.д.

- игровые – проекты, в которых конечным результатом будет применение на участников определенных ролей, выполнение специфических функций. Они также как и творческие проекты имеют в себе большую долю креативности, но при этом все же ведущей деятельностью является игровая деятельность. В качестве примеров игровых проектов в преподавании истории можно назвать разработку и проведение таких мероприятий как брейн-ринг, круглый стол на заданную тему по истории, мировое кафе и т.д.

- информационные – проекты, которые направлены на сбор информации о каком-либо историческом процессе или явлении. Для их создания также как и для создания исследовательских проектов необходим четко разработанный, структурированный план последовательных действий.

- практико-ориентированные – проекты, в основу разработки которых ложится четкая нацеленность на социальные интересы самих участников и разработчиков проекта. Успех подобного проекта зависит в первую очередь от хорошей организации и четко слаженной работы всех участников.

В наше время метод проектов получил большое распространение. Если опросить учителей истории, то подавляющее большинство выскажутся за использование проектного метода в преподавании истории. Положительные стороны внедрения проектного метода можно наблюдать по конечному результату, то есть по тем навыкам, которые формируются у учеников с использованием этого метода работы.

С использованием метода проектов у учеников формируются следующие навыки²:

- навыки самообразования и самоконтроля, когда ученик может самостоятельно ставить цели и задачи в решении исследуемой проблемы, осуществлять поиск материалов и источников по исследуемой теме, контролировать соблюдение промежуточных и конечных сроков исследований и т.д.;

- навыки групповой деятельности, когда у учеников происходит распределение полномочий и обязанностей, а вместе с тем и развитие чувства ответственности за свою роль в командной деятельности;

- мотивационный навык, когда ученик стремится быть лучшим среди участников и соответственно ищет интересные факты или нестандартные решения поставленных задач, нестандартный способ подачи конечного материала;

- формирование навыков исследовательской деятельности, когда ученик самостоятельно ищет источники информации, анализирует их, делает выводы и обобщает в конечный продукт;
- дифференцированный подход, когда научный руководитель дает ученику свободу выбора темы будущего проекта с учетом его интересов и возможностей, дает возможность реализовать свой творческий потенциал;
- формирование интереса к познавательной деятельности, когда ученик, начиная работать над созданием будущего проекта, вовлекается в этот процесс и хочет сделать еще лучше, узнать как можно больше информации по изучаемой теме;
- формирование комфортной образовательной среды, когда в процессе взаимодействия учитель-ученик и ученик-ученик преодолеваются коммуникативные барьеры, ученик делает шаг к собственному самоопределению.

Однако помимо тех, кто высказывается двумя руками за использование проектного метода в процессе преподавания истории, есть также и процент тех преподавателей, кто выступают против использования данного метода в обучении.

Они мотивируют свое нежелание использовать проектный метод следующими причинами:

- во-первых, при использовании данного метода в работе серьезно возрастает нагрузка на учителя, ему необходимо курировать проекты, затрачивая на это, зачастую, свое личное время;
- во-вторых, при использовании проектного метода часто происходит перегрузка ученика, так как научно-исследовательская работа – это длинный и кропотливый процесс и это серьезно сказывается на всей учебной деятельности, ученик попадает в стрессовую ситуацию из-за переоценки своих возможностей, а также страха подвести команду;
- в-третьих, у всех учеников разные психофизиологические особенности восприятия материала, есть ученики-аудиалы, воспринимающие только голосовой материал, есть ученики-визуалы, воспринимающие информацию только через образы и картинки и есть ученики-кинестетики, воспринимающие информацию только посредством ощущений, касаний, переживаний. Поэтому не все виды проектов донесут необходимую информацию до учеников, которым непосредственно демонстрируются проекты. Необходимо будет разрабатывать разные типы проектов, а это опять-таки дополнительная нагрузка и на ученика и на учителя.
- и, наконец, в-четвертых, многие из ученических проектов, представляемых на различных конкурсах давно уже перестали быть проектами, разработанными детьми и превратились в так называемую «выставку достижений учителя», который в погоне за призовыми местами

практически полностью выполняет за ученика его проект, сводя его роль в создании проекта до минимума.

Исходя из рассмотренных нами точек зрения, можно сделать следующие выводы. Конечно, проектная деятельность как одна из наиболее эффективных интерактивных технологий имеет право на то, чтобы быть использованной в процессе преподавания истории. Но, в то же время, должны соблюдаться некоторые правила или оговорки, обязательные для учителя и для ученика, если они берутся давать и использовать данный метод в процессе преподавания истории.

Во-первых, если учитель дает задание детям участвовать в разработке проекта, то он должен проанализировать контингент учеников, которым он будет давать это задание и исходя из этого подобрать наиболее оптимальный для них тип исторического проекта.

Во-вторых, он должен заранее рассчитать свою нагрузку и нагрузку на учеников и выбрать время разработки проекта (краткосрочный, долгосрочный или среднесрочный).

В-третьих, он должен сразу распределить обязанности каждого ученика и результаты деятельности, которые он ждет от каждого из них, чтобы они не перекладывали свои обязанности на других членов команды.

Благодаря правильно спланированному и организованному процессу работы над проектами можно добиться видимых успехов в преподавании истории и заявить об успешном использовании интерактивных методов обучения.

Примечания

¹ См: Образовательные технологии в высшем педагогическом образовании/ Е.Г. Елина, О.И. Дмитриева, М.В. Храмова [и др.] под. общ. ред. Е.Г. Елиной. Саратов: Изд-во Саратов.ун-та. 2014. С. 90-95.

² См: Короткова М. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. М., 2003. С. 20-24.