

# РОЗВИТОК ПРОЕКТНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ

Василь КОВАЛЬЧУК, доцент, заступник директора з науково-методичної роботи  
ІІПО Київського університету імені Бориса Грінченка, канд. пед. наук;  
Любов ЛИТВИН, директор ЗОШ І—ІІІ ст. № 98, м. Київ

**Вивчення теоретичних концепцій і практичного досвіду освітян переконує, що модернізувати освіту традиційними методами неможливо. Це актуалізувало потребу впровадження методів і технологій на основі проектної, дослідницької діяльності учнів та інтерактивного навчання. Саме робота над проектом дає змогу створювати неконфліктну педагогіку, перетворювати освітній процес на результативну творчу роботу.**

На сучасному етапі розвитку інформаційно-технологічного суспільства одним із основних понять інформаційного дискурсу є проект. У сучасному розумінні *проект* — це обмежена в часі цілеспрямована зміна окремої системи, відповідно до окреслених вимог щодо результатів, витрат, засобів, ресурсів і специфіки організації. У нормативних і законодавчих документах серед домінуючих принципів розвитку визначено принципи *проектної діяльності*.

Так, у Державному стандарті *початкової загальної освіти* наголошено на потребі проектної діяльності ще в молодших класах: «*Початкова школа — проектування універсальних навчальних дій, початкова школа — ігрова та проектна діяльність*».

З огляду на це в *середній ланці* освітньої галузі актуалізовано потребу формування в дітей уміння самостійно мислити, здобувати й застосовувати знання, розмірковувати в процесі ухвалення відповідальних рішень, чітко планувати дії, ефективно співпрацювати в різноманітних за компонентним складом групах, бути відкритими для нових контактів і культурних зв'язків.

Означені риси гармонійно вплітаються в *модель проектної компетентності особистості*, а

ефективним підходом до формування означеного утворення є *інтерактивне навчання*.

Поняття «*проектна компетентність*» у контексті сучасної освітньої парадигми розглядається як складне особистісне утворення. З одного боку, це пов'язано з проблемою розуміння поняття «компетентність», а з іншого, — з проблемою визначення психологічних умов розвитку компетентності як суб'єктної характеристики людини.

З огляду на це особливої уваги заслуговує розгляд і визначення *аспектів проектної компетентності* учня як засобу, що дає змогу досягти позитивних результатів у процесі творення якісно нового рівня освіти й обґрунтування можливостей її оцінювання з допомогою психологічних вимірювальних засобів.

Науковці аргументовано довели, що *сучасний випускник* — це насамперед вільна креативна особистість, яка творчо думає, активно діє та легко пристосовується до життя, здатна до неперервного розвитку, самоосвіти й активної успішної життєдіяльності.

*Проектна компетентність сучасного учня* може бути визначена як *сукупність здібностей і вмінь*:

- виконувати аналіз своїх потреб на основі рефлексії;
- виявляти й формулювати проблеми, ставити мету, завдання проектної діяльності;
- досліджувати нові технології, проводити пошук та аналіз інформації щодо вирішення виявлених проблем;
- розробляти алгоритми, механізми, методи й засоби вирішення означених проблем на основі інноваційних підходів.

Очевидно, що формування проектної компетентності можливе лише за *умови систематичної діяльності школярів* на засадах *інтеграції навчання й таких видів діяльності*:

- *навчально-пізнавальної (дослідницької)*, у процесі якої відбувається засвоєння предметних знань і вмінь;
- *перетворювальної (проектувальної)*, спрямованої на самостійне визначення професійно значущих потреб і виявлення проблем, а також пошук їх рішень.

## Розвиток проектної компетентності учнів

### **Види об'єктів пізнавально-перетворювальної діяльності:**

- зміст навчального предмета;
- методичне забезпечення.

### **Дидактичні умови розвитку проектної компетентності школярів засобами інтерактивного навчання:**

- інтеграція методичного, предметного й проектного напрямів у єдину дидактичну систему на основі навчальної проектної діяльності;
- включення в структуру проектної діяльності етапів самостійного виявлення професійно значущих потреб і проблем;
- проектування мультимедійних засобів навчання, які зумовлюють єдність методичної і предметної галузей підготовки.

Створення сприятливих умов для розвитку проектної компетентності учнів призводить до утворення **нових форм навчальних занять**: проблемно-проектних уроків-лекцій і лабораторно-проектних занять.

Активізація пізнавально-перетворювальної діяльності відбувається за рахунок **періодичного залучення особистості** з дослідження предмета навчальної дисципліни до опанування механізму такої діяльності. Учні опановують зміст навчального предмета не традиційними способами й методами (пояснення, розповідь, бесіда тощо), а шляхом створення власних проектів чи їхніх елементів. Наприклад створення ілюстрації, складання логічної схеми, фрагмента презентації, проектування плану розповіді тощо. Таким чином пізнавальна й дослідницька діяльність трансформується в перетворювальну.

Учні у формі **комп'ютерних презентацій** представляють оригінальні творчі роботи та звіти про роботу над проектами. Презентації часто створюють для виступів на уроках і науково-практичних конференціях.

### **Алгоритм створення презентації**

1. Зібрати тематичний матеріал (фото, відео, музика, текст).
2. Створити папку й помістити в неї зібраний матеріал.

3. Продумати дизайн (оформлення, розташування матеріалу на слайдах). Визначити кількість слайдів.

4. У папці створити презентацію в програмі Power Point.

5. Перші три слайди — стандартні:

1 — титульний (заголовок, автори);

2 — зміст (оформлення списку, створення гіперпосилання);

3 — завершальний (висновки, побажання тощо).

6. Решту слайдів оформити за смаком.

7. На слайдах виконати ефекти анімації (на бажання): способи появи тексту, фото, шаблони оформлення. Використання будь-якого шаблону залежить від мети презентації.

8. Оформити гіперпосилання.

9. На слайд 1 нанести музику, яка закінчується на останньому слайді (на бажання).

10. Поставити режим показу.

11. Репетиція.

12. Пробний запуск та редагування.

13. У разі потреби слайди роздрукувати.

14. Зберегти презентацію в папці.

У вітчизняній педагогіці й освітянській практиці можна знайти різні **класифікації проектів**. Найпоширеніша — **класифікація за домінантними типологічними ознаками**:

- **прикладні проекти**: відрізняються чітко визначеним результатом діяльності учасників: проект документа, словник, аргументоване пояснення будь-якого явища тощо. Передбачають ґрунтовне осмислення структури, розподіл функцій між учасниками, оформлення результатів діяльності, їх подальшу презентацію та зовнішнє рецензування;

- **дослідницькі проекти**: передбачають організацію діяльності учнів, спрямовану на розв'язання творчих завдань із заздалегідь невідомим результатом. А також обґрунтування актуальності теми дослідження, предмета та об'єкта, визначення мети й завдань, виявлення методів пошуку та джерел інформації, висунення гіпотези. Потребують визначення шляхів вирішення проблеми, накопичення даних, їх аналіз і синтез, обговорення та оформлення отриманих результатів. Доцільним буде виступ із повідомленням

чи доповіддю, визначення нових проблем для подальшого аналізу;

- *інформаційні проекти*: спрямовані на вивчення характеристик будь-яких процесів, явищ, об'єктів і передбачають їх аналіз та узагальнення виявлених фактів. Структура цього проекту схожа на структуру дослідницького, що часто є основою для їх інтеграції;

- *рольово-ігрові проекти*: учасники виконують визначені ролі, зумовлені характером і змістом проекту, імітують соціальні чи ділові відносини, ускладнені гіпотетичними ігровими ситуаціями. Структура таких проектів лише окреслюється й залишається відкритою до завершення роботи.

Найчастіше застосовують **змішані типи проектів**, у яких поєднують ознаки кількох типів. Такі проекти є *практично зорієнтованими*. Саме таке поєднання дає змогу отримати нові знання та сприяє набуттю учнями соціального досвіду. Часто ці проекти називають *соціальними*.

Відповідно до предметно-змістової спрямованості, виділяють *монопроекти* та *міжпредметні проекти*. Перші зазвичай виконують на уроках одного предмета, хоча вони й передбачають використання знань з інших дисциплін. Міжпредметні або інтегративні проекти найчастіше виконують у позаурочний час. Вони передбачають інтеграцію знань із кількох предметів і потребують кваліфікованої допомоги вчителів-предметників.

Також проекти можуть бути *внутрішньошкільні* (класні, міжкласні), *загальношкільні*, *позашкільні* (міжшкільні), *мережеві* (міжрегіональні) та *міжнародні*.

*Прикладами загальношкільних проектів* є створення корпоративної культури школи, організація системи учнівського самоврядування, створення шкільного парку або зимового саду, шкільного музею традиційного народного мистецтва тощо.

Різні загальноосвітні навчальні заклади мікрорайону можуть об'єднувати свої зусилля для здійснення спільної проектної діяльності. Це може бути обмін досвідом упровадження моделі громадсько активної школи серед шкіл району, організація опитування

чи накопичення даних серед мешканців громади на певну тему, проведення конкурсів, змагань тощо. *Мережеві проекти* мають на меті залучення установ і представників громади до активної соціальної діяльності. Метою такої співпраці може бути сприяння системі соціальної допомоги представників громади, вирішення проблеми утримання парків чи скверів, випуск газети тощо.

Однією з ідей експериментально-дослідної роботи є усвідомлення того, що результативна взаємодія учнів можлива на основі використання *інтерактивних методів* (дискусія, мозковий штурм, синтез ідей, сократичний метод, загальний груповий дослідний проект тощо) та *інтерактивних форм* організації навчального процесу (статичні пари й групи, пари змінного складу, мігрувальні групи та інші), які ґрунтуються на принципах інтерактивного навчання.

Отже, для формування загальних навчальних умінь і навичок, способів самостійної діяльності, навичок соціальної спрямованості важливо, аби школярі здійснювали проектно-дослідницьку діяльність у режимі інтерактивного навчання. Це визначає *потребу розробки дидактичних умов і навчально-методичної системи формування проектної компетентності учнів основної школи*.

Одним із позитивних прикладів для наслідування щодо розвитку проектної компетентності учнів є досвід ЗОШ І—ІІІ ст. № 98 Дніпровського району м. Києва. У ній упроваджено *педагогічний експеримент регіонального рівня «Розвиток проектної компетентності учнів засобами інтерактивного навчання»*.

Авторський задум проекту передбачає створення сприятливих умов для творчої діяльності вихованців. Це забезпечує успіх перетворення виконання традиційного завдання на активний пошук шляхів вирішення проблеми, сформульованої часто самими учнями у вигляді завдання, коли результат цієї діяльності має практичний характер, важливе прикладне значення, є цікавим і важливим для самих відкривачів.

## Розвиток проектної компетентності учнів

На протипагу традиційному навчанню **проектна діяльність має низку специфічних особливостей**, які мають враховувати вчителі при її організації:

1) урахування інтелектуального та вікового рівня учасників проектної діяльності. Обрана проблема має відповідати рівню знань учнів, їхній соціальній зрілості та компетентності;

2) наявність проблеми, яка потребує дослідницького творчого підходу для її вирішення. Вирішення проблеми повинно мати інтегрований характер, тобто об'єднувати знання з декількох галузей наук;

3) визначення мети та завдання проекту;

4) визначення терміну виконання роботи над проектом;

5) наявність результатів, що мають практичне чи теоретичне значення;

6) групова організація самостійної роботи, яка виконується в позаурочний час. Це стосується довготривалих проектів;

7) чітке структурування роботи над проектом. У разі потреби аналізуються проміжні результати.

Дослідно-експериментальною роботою передбачено створення **моделі розвитку проектної компетентності учнів засобами інтерактивного навчання**.

**Мета** — сприяти реалізації діяльнісного підходу в роботі з проектної технології та розвитку самостійної пізнавальної діяльності учнів у процесі роботи над проектом, виявляти організаторські здібності дітей, розвивати їхню творчу ініціативу й уміння грамотно, яскраво презентувати результат своєї діяльності.

**Завдання:**

- з'ясувати та проаналізувати на теоретичному рівні компонентний склад проектної компетентності особистості учнів ЗНЗ;

- розробити концептуально-функціональну модель розвитку проектної компетентності учнів ЗНЗ;

- дібрати діагностичний інструментарій для виявлення рівня розвитку компонентів проектної компетентності учнів ЗНЗ;

- розробити навчально-методичне забезпечення розвитку проектувальної компетентності учнів ЗНЗ засобами інтерактивного навчання;

- визначити результативність розробленої моделі розвитку проектувальної компетентності учнів ЗНЗ.

**Гіпотеза дослідження** ґрунтується на припущенні, що розробка й реалізація елементів інтерактивної освітньої технології на основі проектної діяльності учнів забезпечить на високому рівні формування в них проектної компетентності, якщо:

- предметний склад основних навчальних дисциплін і позакласна діяльність учнів матимуть пошуково-дослідницький характер на основі проектної діяльності;

- організація навчального й виховного процесу в класі матиме баланс між індивідуальними і колективними формами інтерактивного навчання, що опираються на різні форми навчальної співпраці.

**Наукова новизна** такої роботи полягає у:

- визначенні компонентного складу проектної компетентності учнів ЗНЗ;

- виявленні відмінностей у показниках компонентів проектної компетентності залежно від умов освітнього середовища;

- з'ясуванні змін у компонентах проектної компетентності залежно від дидактичних умов освітнього середовища;

- обґрунтуванні реалізації моделі розвитку проектної компетентності учнів, що сприяє підвищенню в них інтелектуального й емоційного рівнів, зокрема мотивації до успіху, формування життєвої й особистісної позицій, уявлення про себе як про успішну особистість, зниження тривожності й опору інноваційної діяльності.

**Увага! Змінилася наша електронна адреса: [Journal-shj@osvitaua.com](mailto:Journal-shj@osvitaua.com)**