



Одна из методических проблем, над которой работает педагогический коллектив нашей небольшой сельской школы, — это широкое вовлечение учащихся в проектно-исследовательскую деятельность, обладающую огромным интеллектуально-творческим потенциалом. Создание проектов и исследовательская работа не только повышают учебную мотивацию детей, побуждают к самостоятельной работе, расширяют их инициативу и дают богатый опыт в творческой деятельности, это ещё и способ занять сельских учащихся полезным делом, поскольку школа — единственный образовательный и культурный центр в хуторе и именно на неё ложится огромная ответственность и за полноценное образование, и за воспитание наших детей.

Активные формы защиты исследовательских работ как способ широкого вовлечения учащихся в проектно-исследовательскую деятельность

Кравченко Елена Владимировна,

учитель информатики

Шматкова Наталья Петровна,

учитель русского языка и литературы,
средняя школа № 23, хутор Братский Усть-Лабинского района
Краснодарского края

На протяжении десяти лет в школе успешно действует научно-исследовательское общество, объединяющее ежегодно около 25% учеников. Юные исследователи совместно со своими руководителями-педагогами работают в самых разных направлениях, представляя продукты своей деятельности на весенних научно-практических конференциях, которые стали для нашей школы праздниками интеллекта и творчества. Но чтобы дни конференции действительно были незабываемым праздником, а главное, чтобы как можно шире вовлечь учащихся в проектно-исследовательскую деятельность, показать им её привлекательность и несомненную пользу, мы в последние годы стали тщательнее продумывать формы защиты ученических проектов и исследовательских работ. Наша цель — выбрать такие активные формы, чтобы присутствующие на защите учащиеся были не просто зрителями и слушателями, а рецензентами, оппонентами, участниками дискуссий. Мы хотим поделиться с вами опытом некоторых таких форм защиты.

Одна их самых сложных и трудоёмких для нас форм защиты проектно-исследовательских работ — «заседание учёного совета», обсуждающего и оценивающего продукты научной деятельности юных исследователей. «Учёным советом» называется группа наиболее активных членов научно-исследовательского общества учащихся. Его задача — заслушать итоги представленных исследовательских работ, дать слово оппонентам и оценить сильные и слабые стороны работ.

Оппонирование — одно из важнейших умений, которое необходимо развивать у учащихся, занимающихся или желающих заниматься научными исследованиями. Для этого необходимо познакомить учеников с ролью оппонента в процессе защиты исследовательских проектов и помочь им освоить этапы его деятельности.

Выступить на защите в качестве оппонента — значит достаточно хорошо знать тему исследования и круг проблем, связанных с её изучением, тщательно и скрупулёзно изучить исследовательскую работу и сделать собственные выводы, то есть:

- подчеркнуть все положительные моменты, которые привлекли, заинтересовали методом и сущностью анализа, выводами, цифрами, фактами, грамотностью и оформлением работы;

- отметить явления, факты, которые недостаточно или совсем не рассмотрены в исследовании;
- высказать несогласие (если есть) с теми фактами, выводами, которые не вытекают из текста исследования или неверно, с точки зрения оппонента, аргументированы, обобщены;
- выразить свою интерпретацию отдельных вопросов, проблем исследовательской работы или дополнить работу докладчика упущенной проблемой;
- дать в целом оценку работе и её устной защите автором.

После защиты проекта и выступления оппонентов учёный совет оценивал работу авторов по следующим параметрам:

1. **Актуализация проекта** (значимость и актуальность выдвинутых в проекте проблем, значимость и масштабность выбранной темы, цели и задачи по её реализации).

2. **Содержательная часть проекта** (соответствие содержания выбранной теме, адекватность раскрытия темы проекта, необходимая и достаточная глубина проникновения в тему).

3. **Дизайн проекта** (эстетика оформления).

4. **Техническое исполнение проекта** (перечень и обоснованность применения тех или иных технических средств, владение применяемой для создания проекта технологией).

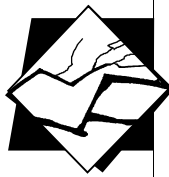
5. **Анализ результата своей деятельности** (авторские находки, авторские выводы, возможные «плюсы» и «минусы» проекта).

6. **Возможность практического применения проекта** (где и как планируется применить данный проект, на какую аудиторию он рассчитан).

7. **Умение публичного выступления:** умение держаться перед публикой, грамотно и аргументировано говорить, отстаивать свою точку зрения, отвечать на вопросы, лаконичность и другие коммуникативные навыки.

«Заседания учёного совета» посвящены защите работ одной тематики, что позволяет и авторам-исследователям, и оппонентам глубоко и всесторонне погрузиться в предмет исследования. Так, в последние годы у нас прошли конференции, посвящённые творчеству Н.В. Гоголя, деятельности М.В. Ломоносова, юбилею Царскосельского лицея.

Очень интересен и полезен для развития интеллектуально-творческих возможностей учащихся такой вид коллективного исследовательского проекта, как создание виртуального музея. Сейчас в нашем багаже опыт работы над виртуальным музеем литературного героя — Владимира Дубровского и лица исторического — великого русского дипломата А.М. Горчакова. Цель проекта, посвящённого роману Пушкина, — собрать и систематизировать сведения об истории возникновения замысла и создания произведения, а также материалы, отражающие культурно-исторический фон, на котором разворачиваются события пушкинского «Дубровского». Виртуальный музей Горчакова — это систематизиро-



ванные историко-художественные, мемуарные и изобразительные материалы, отражающие самые важные вехи жизни и государственной деятельности Александра Михайловича Горчакова.

Как и в любом музее, у нас есть залы с экспонатами, с которыми зрителей знакомят экскурсоводы — авторы проекта. Во время экскурсий их задача — так ярко и увлекательно представить свои экспонаты, чтобы вызвать живой отклик у зрителей — учеников школы. Вопросы, уточнения, замечания зрителей, их неподдельный интерес к экспозиции и, в конечном итоге, углубление знаний о музейных героях — вот для чего в идеале и создаётся виртуальный музей.

Союз компьютерных технологий и литературы или истории только на первый взгляд кажется неустойчивым. Если добавить ещё одну составляющую — музей, то компьютер из игрушки и средства бездумного выполнения домашних заданий превратится в настоящего друга и помощника. Мы решили, что виртуальный музей как нельзя лучше подходит для воплощения этой идеи.

Особенность виртуального музея заключается в том, что его (в отличие от реального) физически не существует, но всё же это музей, созданный посредством использования интернет-технологий. Он основан на реальных фактах и имеет свою собственную структуру, зритель посещает его на своём компьютере, общается с ним один на один и сам устанавливает с ним личные отношения, погружается в новую реальность, которую он сам воссоздаёт в своём сознании. Здесь ему никто не мешает: ни другие посетители, ни служители музея. Кроме того, посещать виртуальный музей можно в любое время дня и ночи, нет никаких проблем с очередями за билетами и ограничений на время пребывания в нём. Виртуальный музей может работать долго, не прерываясь ни на минуту, в праздники и выходные, днём и ночью. Попасть в него может каждый желающий из любого уголка мира.

Нужно отметить, что виртуальный музей — это созданный в сети сайт, не имеющий своего аналога в реальности. Его пространство отличается от залов реального музея, оно пронизано гиперссылками, которые помогают свободно передвигаться по виртуальным залам — от страницы к странице сайта. Пользователь сам может выбирать маршрут, рассматривать музейные объекты со всех сторон, получать ответы на свои вопросы, не покидая комнаты. Всё это делает виртуальный музей наиболее привлекательным и для сознательных, и для случайных посетителей сайта.

Создание наших виртуальных музеев протекало в три этапа.

На первом этапе мы выяснили, что такое музей, какие бывают виды музеев и их назначение, специфику музейного пространства и музейной деятельности.

Второй этап, основной, — это наше взаимодействие с пространством виртуального музея. Для этого нам пришлось ответить на целый ряд вопросов. Зачем нужен этот музей, какие функции он будет выполнять? Какие залы в нём будут, каково назначе-

ние каждого из них, какова логика их расположения? Какие экспонаты должны быть в каждом зале, как выглядит экспозиция, какие мысли и чувства она должна вызвать у посетителей? Какую информацию о каждом музейном предмете следует представить и в какой форме — видео, аудио, графической или текстовой? Необходимо подумать и о том, какие вопросы могут возникнуть у посетителя музея, и как он сможет получить ответы на них.

Затем представили архитектурный облик музея и каждого зала. Выбрали художественное решение оформления музейного пространства.

Третий, заключительный, этап — это непосредственное создание виртуального музея (перевод собранного материала в электронную форму и размещение на сайте), поддержка его функционирования в сети Интернет, обновление и дополнение экспозиции музея, в будущем контакты с посетителями.

По нашему мнению, данная форма работы должна способствовать организации поисковой деятельности учеников; развития их творческих, исследовательских способностей; повышению ИКТ-компетентности участников проекта. Таким способом учащиеся усваивают опыт общественной жизни и культуру человеческих отношений, которая необходима для сотрудничества с другими людьми.

Предлагая нашим школьникам создавать музеи, мы рассчитывали, прежде всего, разбудить их воображение, без которого невозможно осуществить никакую творческую деятельность.

Такая работа вызывает интерес как у создателей проекта, так и у зрителей — ребята активно включаются в обсуждение, отмечают интересные моменты в оформлении музея (например, как организована главная страница сайта, выбран ли эффектный дизайн), смело указывают на недостатки (например, нечёткие картинки или обилие текста, отсутствие меню или сложности в навигации и др.).

Такая форма проекта убеждает в её эффективности: большинство детей с увлечением начинают читать, перерабатывать информацию — именно этого, в сущности, мы и добивались.

После завершения проекта «Виртуальный музей» и её успешной защиты учащиеся получили первоначальные навыки:

1. Добывать информацию из разных источников, обрабатывать её с помощью компьютерных технологий.
2. Культура общения и умения формулировать свою точку зрения.
3. Научно-исследовательская работа с использованием различных методов и форм практической деятельности.
4. Анализ исторических источников, выбор и систематизация главного.

С размещением музея в Интернете работа не заканчивается: создатели должны активно заниматься поддержкой его функционирования в сети, обновлять и дополнять экспозицию музея, осуществлять контакты с посетителями.

Это и есть активная форма защиты своего проекта. ■