**A picture containing company name

Description automatically generated**

**A picture containing food

Description automatically generatedУвлекательный проект**

Руководство для учителя

Увлекательный Проект - это отличный способ предоставить учащимся право собственности и выбора того, что они будут изучать, используя при этом структурированный процесс проектно-ориентированного обучения. Увлекательный Проект идеально подходит для дистанционного или онлайн обучения, а также может быть использован в обычном учебном классе.

В дополнение к самостоятельному академическому обучению студенты приобретут следующие навыки в реальном мире:

- Управление временем

- Сотрудничество

- Предоставление/получение обратной связи

- Самодисциплина

- Критическое мышление

- Уверенность в себе

- Обучение умению учиться

**Время**

В Инструментарии для учащихся процесс выполнения Увлекательного проекта длится четыре недели, но это время может быть сокращено или увеличено без ущерба для процесса или проекта.

**Родители**

Мы рекомендуем разослать домой письма для родителей, в котором излагается цель Увлекательного проекта, график/сроки выполнения и несколько полезных советов о том, как они могут помочь. Некоторые идеи см. в разделе "Образец письма родителям".

**Повышение академической требовательности**

Цель Увлекательного проекта - предоставить учащимся максимально широкий выбор и ответственность за свое обучение, поэтому будьте осторожны, чтобы не помешать этому, добавляя ненужные академические требования. Требования к Увлекательному проекту можно повысить следующим образом:

* предоставить учащимся предмет и предложить им выбрать тему в его рамках
* предоставить учащимся КЛЮЧЕВОЙ вопрос или варианты на выбор
* привести свои темы/ключевые вопросы в соответствие с Целями устойчивого развития ООН
* дать учащимся конкретную цель устойчивого развития ООН и предложить им выбрать тему и вопрос в рамках этой цели.

**Платформа для онлайн-обучения**

Увлекательный Проект идеально подходит для дистанционного/онлайн-обучения, поскольку он является гибким, управляется учащимися и принадлежит им. Использование онлайн-платформы обучения (Microsoft TEAMS, Google Classroom, Flipgrid, MeeBook и т.д.) может облегчить совместную работу учащихся, проверку учителем и повысить уровень подотчетности, чтобы убедиться, что все учащиеся идут по плану. Если онлайн-платформа для обучения не подходит для Увлекательного Проекта, проверку можно проводить по телефону, электронной почте или через социальные сети.

**Друзья-критики**

В этом варианте Увлекательного Проекта учащиеся сотрудничают с Другом-критиком 2-3 раза в течение проекта. Друг-критик - это человек, который может дать/получить обратную связь по проекту, а также поддержать учащегося, если у него возникнут трудности. Друзья-критики должны быть разбиты на пары до начала проекта, чтобы можно было обменяться контактной информацией заранее.

**Адаптация для младших учеников**

Эта версия Увлекательного Проекта предназначена для учеников средней и старшей школы, которые умеют читать, писать и самостоятельно следовать инструкциям. Для младших учеников или учеников, которые не подходят под эти описания, можно сделать адаптацию, предложив упрощенную версию каждого шага. Можно также распечатать "Инструментарий для учащихся", чтобы учащиеся могли от руки записывать свою работу, а не оформлять документы в электронном виде. Вместо онлайн-исследований учащиеся могут взять книги, относящиеся к их темам, или воспользоваться списком веб-сайтов или видеоматериалов, которые помогут им в процессе исследования. Если Увлекательный Проект выполняется дома, члены семьи могут давать обратную связь ученику вместо учителя или друга-критика. На этапе КРИТИКА просто замените слово "учитель" на слово "член семьи", чтобы обратная связь все равно была задокументирована.

**Этап запуска**

До начала дистанционного или онлайн-обучения может быть полезно пройти этап запуска проекта вместе с классом. Заинтересовать детей Увлекательным Проектом - ключевой момент для поддержания их интереса в течение длительного периода времени, особенно если нет возможности встретиться лично.

Существует множество версий Увлекательного проекта, которые могут применяться учителями. Эта версия была разработана [Imagine If](http://www.imagineif.dk/) под вдохновением следующих педагогов:

* Эвелин Маккалоу ([Park Maitland School](https://www.parkmaitland.org/), директор по преподаванию и обучению)
* Кайл Вагнер ([Transform Educational Consulting,](https://transformschool.com/) основатель)

Вы можете использовать, изменять и распространять эту версию Увлекательного проекта, чтобы она подходила вашим ученикам и удовлетворяла ваши потребности.

Для получения дополнительных идей по использованию проектного обучения посетите сайт [www.imagineif.dk](http://www.imagineif.dk)

**A close up of a logo

Description automatically generated**