**Краткий глоссарий/ понятийно-категориальный аппарат проектной деятельности**

 **Актуальность** – показатель исследовательского этапа проекта. Определяется несколькими факторами: необходимостью дополнения теоретических построений, относящихся к изучаемому явлению; потребностью в новых данных; потребностью практики. Обосновать актуальность – объяснить, почему данную проблему нужно в настоящее время изучать.

**Алгоритм выполнения творческого проекта** – упорядоченная совокупность проектно-технологических действий, включающих основные этапы реализации и проблемные области творческого проектирования.

**Вопросы проекта** – вопросы, на которые предстоит ответить участникам проектной группы, чтобы в достаточной мере уяснить и раскрыть тему проекта.

**Дизайн** – важнейшая часть или разновидность проектирования, целостный процесс изготовления изделия от идеи до реализации, нацеленный на то, чтобы изделие, отвечая потребностям человека, соединяло в себе красоту и функциональность.

 **Задачи проекта** – это выбор путей и средств для достижения цели. Постановка задач основывается на дроблении цели на подцели.

**Защита проекта** – наиболее продолжительная и глубокая форма презентации проекта, включающая вопрос-ответный и дискуссионный этапы. Используется, как правило, для исследовательских проектов.

**Исследовательский проект** по структуре напоминает научное исследование. Он включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов. При этом используются методы современной науки: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос и другие.

**Информационный проект** направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью ее анализа, обобщения и представления для широкой аудитории. Выходом такого проекта часто является публикация в СМИ, в том числе, в Интернете. Результатом такого проекта может быть и создание информационной среды класса или школы.

 **Информатика** – наука, связанная с изучением процесса преобразования информации с помощью компьютера.

**ИКТ** – компьютерные (новые информационные) техноло-гии обучения – процесс подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

**Координация проекта** – способ управления работой проектной группы учащихся; может быть открытой (явной) или скрытой. В последнем случае координатор не обнаруживает себя как руководитель проекта, а выступает как один из участников, наравне с остальными.

**Метод** – способ теоретического исследования или практического осуществления чего-нибудь.

**Метод проекта** – система обучения, при которой учащиеся п риобретают знания в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий – проектов.

**Методы обучения проектной деятельности** – целенаправленные и организованные способы и приемы выполнения учебных творческих проектов, активизирующие творческое мышление, помогающие выработать умения решать новые проблемы и способствующие более продуктивной умственной деятельности, целенаправленному сознательному поиску решения проблемы, созданию идеального образа и его объективации в реальном продукте.

 **Монопроекты** – проекты, проводимые, как правило, в рамках одного предмета или одной области знания, хотя и могут использовать информацию из других областей знания и деятельности.

**Межпредметные проекты**, выполняемые как в урочное, так и во внеурочное время и под руководством нескольких специалистов в различных областях знания.

**Обучение** – процесс передачи и усвоения знаний, умений, навыков и способов познавательной деятельности человека.

**Обучение школьников проектной деятельности** – специально организованный процесс овладения учащимися на содержательно-процессуальном и функциональном уровне проектной деятельностью и формирование у них готовности к проектному взаимодействию с миром.

**Оппонент** – на защите проекта учащийся, имеющий цель с помощью серии вопросов выявить в проекте противоречия или другие недочеты.

**Портфолио (папка) проекта** – подборка всех рабочих материалов проекта.

**Проект** – это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый детьми комплекс действий по решению субъективно значимой проблемы ученика, завершающийся созданием продукта и его представлением в рамках устной или письменной презентации. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется «осязаемыми», т. е., если теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к внедрению.

**Проектная деятельность обучающихся** – это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата.

 **Проектная деятельность школьников** – форма учебнопознавательной активности школьников, заключающаяся в мотивационном достижении сознательно поставленной цели по выполнению учебного проекта, обеспечивающая единство и преемственность различных сторон процесса обучения и являющаяся средством развития личности субъекта учения.

**Проект (учебный)** – организационная форма работы, которая ориентирована на изучение законченной учебной темы или учебного раздела и составляет часть стандартного учебного курса или нескольких курсов.

 **Практико-ориентированный проект** нацелен на социальные интересы участников проекта. Продукт заранее определен и может быть использован практически. Важно оценить реальность использования продукта на практике и его способность решить поставленную проблему.

**Рефлексия** – в широком смысле самопознание, самонаблюдение. Личностное новообразование возраста, заключающееся в осмыслении своих собственных действий и поступков.

**Рецензент** – на защите проекта учащийся или педагог (специалист), представивший рецензию на подготовленный проект.

**Ролевой проект**. Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участники проекта берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т. п. Результат проекта остается открытым до самого окончания.

**Сетевые технологии** – это согласованный набор стандартных протоколов и реализующих их программно-аппаратных средств, достаточный для построения локальной вычислительной сети.

**Творчество** – деятельность, результатом которой является создание субъективно или объективно новых материальных и духовных ценностей.

 **Творческий проект** предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к оформлению результатов. Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т. п.

**Технологии** – это направления, которые ставят целью повысить эффективность образовательного процесса, гарантировать достижение учащимися запланированных результатов.

**ЭОР** – учебные материалы, для воспроизведения