
НАЧИНАЮЩЕМУ ИССЛЕДОВАТЕЛЮ - О ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Продукт проектной деятельности

Метод проектов всегда предполагает решение какой-либо проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов, средств обучения, а с другой – необходимость интегрирования знаний, умение применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творчества.

Результаты выполненных проектов должны быть, что называется «осязаемыми»: если это теоретическая проблема, то конкретное решение; если практическая – конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе, в жизни).

Вот лишь *некоторые примеры внешних продуктов проектной деятельности:*

- Альманах;
- Анимация;
- Атлас (мира, государства, отрасли, профессий, компетенций или др.);
- Атрибуты несуществующего государства (общества, ордена...);
- Анализ данных социологического опроса;
- Баннер;
- Бизнес-план;
- Буклет;
- Web-сайт - совокупность веб-страниц с повторяющимся дизайном, объединенных по смыслу, навигационно и физически находящихся на одном веб-сервере;
- Видеофильм, видеоклип, видеоролик;
- Виртуальная экскурсия и т.д.;
- Выставка;
- Газета;
- Гифка (популярный формат анимированных графических изображений – .gif);
- Графика, инфографика;
- Действующая фирма или её игровая имитация;
- Декупаж;
- Дизайн-макет полиграфической и сувенирной продукции (например, сувенирных магнитов), Свит дизайн и т.д.;
- Дневник путешествий;
- Живопись;
- Журнал;
- Задачник;
- Законопроект;
- Игра (живая или компьютерная);
- Игрушки (деревянные, меховые, из ткани и т.д.);
- Календарь;
- Карикатуры;
- Карта (географическая или структурно-схематическая);
- Коллаж;

- Коллекция, Коллекция софизмов, невозможных математических объектов и интересных чисел;
- Конструктор (из которого можно что-то собрать в различных вариантах);
- Костюм (или несколько костюмов);
- Кроссворд;
- Куклы;
- Лайфхаки с иллюстрациями;
- Литературное произведение (рассказ, сказка, легенда и т.д.);
- Лифлет (или другой формат рекламно-имиджевой продукции);
- Лэпбук;
- Макет;
- Мемы (точнее, Интернет-мемы);
- Модель;
- Мотиваторы или демотиваторы;
- Музыкальное произведение;
- Мультимедийный продукт - интерактивная, компьютерная разработка, в состав которой могут входить музыкальное сопровождение, видеоклипы, анимация, галереи картин и слайдов, различные базы данных и т. д.;
- Оформление кабинета, коридора, зала, кафе, любого другого помещения или открытого пространства;
- Пакет рекомендаций по решению проблемы, с которой имеет дело проект (вариант: набор «вредных советов»);
- Памятка;
- Письмо в ... (в Австралию, в муниципальное собрание, в будущее и т.д.) или к... (к М. В. Ломоносову, потомкам, представителям инопланетной цивилизации или др.);
- Плакат;
- Пособие (брошюра с рекомендациями и видеофильм);
- Постановка, инсценировка, спектакль;
- Праздник;
- Презентация;
- Прибор;
- Прогноз (или серия альтернативных прогнозов-сценариев);
- Публикация (возможно, в реальном периодическом издании или издательстве);
- Путеводитель;
- Рекламный проспект;
- Резюме (вымышленного персонажа, работника будущего и т.д.);
- Серия иллюстраций (а может быть, и комикс);
- Система школьного самоуправления;
- Собрание ¹ изображений или таблиц для наглядного объяснения разных научных сведений (зоологический, исторический, анатомический атласы);
- Сочинение;
- Справочник, Словарь, Энциклопедия;
- Сравнительно-сопоставительный анализ;
- Статья;
- Сценарий;
- Транспорт;
- Учебное пособие (печатное или цифровое, наглядное или объёмное, интерактивное или провокационное и т.д.);
- Фейковые странички персонажей, публичных людей, «профессионалов будущего»;
- Флешмоб;

- Флористика;
- Челлендж;
- Чертёж;
- Экскурсия, экспедиция (или её маршрут с описанием), поход;
- Электронная газета, журнал;
- Эссе.