



Проектная деятельность

Учимся создавать проект



Туева Наталья Ивановна,
учитель начальных классов
МБОУ «СОШ №117» г. Барнаул

Р. И. Сизова, Р. Ф. Селимова

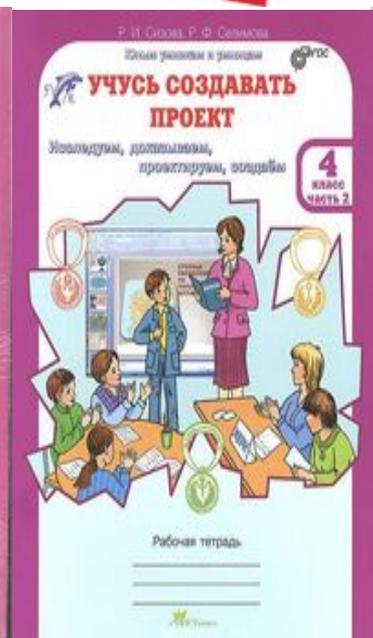
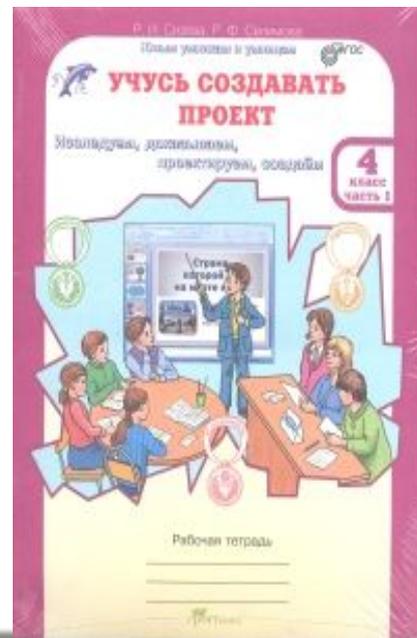
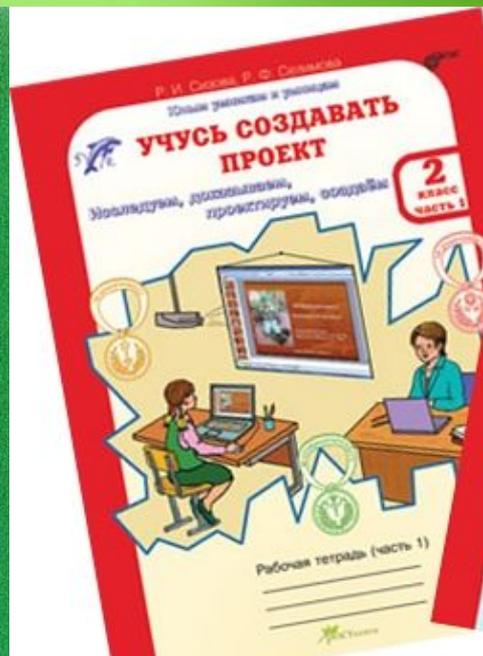
Юным ученикам и учителям



УЧУСЬ СОЗДАВАТЬ ПРОЕКТ

Исследуем, доказываем,
проектируем, создаём

1
класс



ЗАНЯТИЕ 6

Проблема.



Проблема – сложный вопрос, задача, требующие решения, исследования.



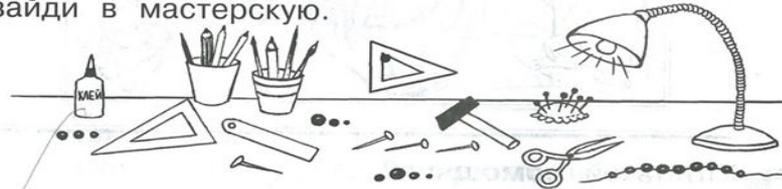
Добрый совет.

Древнегреческое слово «проблема» в переводе означает «задача», «преграда», «трудность».

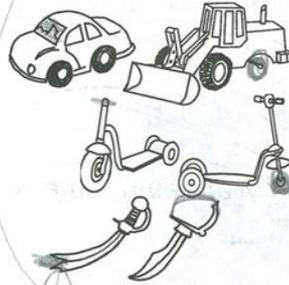
У НАС ПРОБЛЕМА!!!



Если хочешь помочь Коле и Тане, зайди в мастерскую.



СЛОМАННЫЕ ИГРУШКИ.



- Помоги Коле и Тане починить игрушки.
- Расскажи, как можно починить игрушки. Решение сложного вопроса и будет решением проблемы.

ЗАНЯТИЕ 7

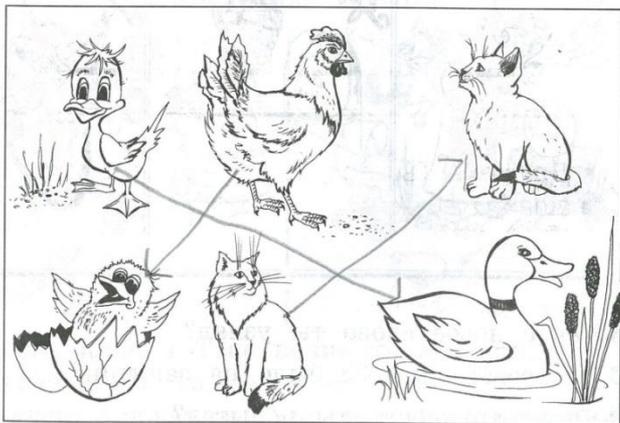
Проблема. Решение проблемы.

- ? Обозначь **проблему** своего проекта.
Предложи решение **проблемы**.
- Посоветуйся с помощниками: с учителем и родителями.
- Расставь цифры 1, 2, 3, 4 в том порядке, в каком ты будешь решать **проблему**:

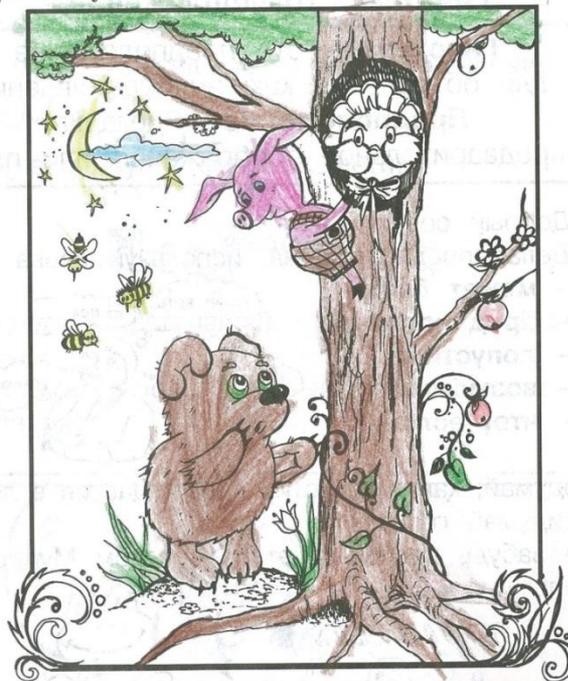
Совет	Вывод	Решение	Проблема
2	4	3	1

Перемешка

- ? Каждой маме найди её ребёнка.

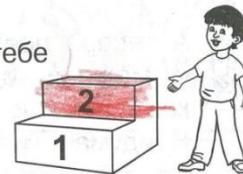


- Какую **проблему** нужно решить, чтобы помочь художнику?



- Дружок! Ты поднялся на вторую ступеньку нашей лестницы. Это очень важно уметь решать **проблемы!** МОЛОДЕЦ!

- Закрась ступеньку, на которую тебе удалось подняться.



ЗАНЯТИЕ 8

Гипотеза. Предположение.

 **Гипотеза** – это предположение для объяснения каких-нибудь явлений.
Предположение – догадка, предварительное соображение или план.



Добрый совет.

Делая предположения, используй слова:

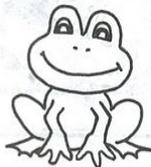
- **может быть,**
- **предположим,**
- **допустим,**
- **возможно,**
- **что, если...**



Подумай, как головастик превращается в лягушку?
Придумай гипотезу.

Не забудь воспользоваться советом Мудрого Дельфина.

ГОЛОВАСТИК



Обсуди своё предположение с учителем или соседом по парте.



А теперь представь, что ты волшебник и можешь исполнить одно желание каждого человека. Что бы произошло? Придумай гипотезу.

ЗАНЯТИЕ 9

Гипотеза. Играем в предположения.

На предыдущих уроках ты решал проблемы. Но сначала ты что-то предполагал.



Гипотеза нужна для решения любой задачи.



Прочитай текст.

У Вари был чиж. Чиж жил в клетке и ни разу не пел. Варя пришла к чижу:

- Пора тебе, чиж, петь.
- Пусти меня на волю, на воле я буду весь день петь.

Ответь на вопросы.

- 1 Кто жил у Вари?
- 1 Где жил чиж?
- 1 Почему он не пел?
- 1 Как ты думаешь, какую проблему должна решить Варя?
- 1 Какая проблема у чижа?



Продолжи мысль.

Если Варя выпустит чижа из клетки, то...

А что если чиж останется жить в клетке...

Допустим, Варя уже открыла дверцу клетки, как себя поведёт чиж? Как ты думаешь?

ЗАНЯТИЕ 10

Цель проекта.



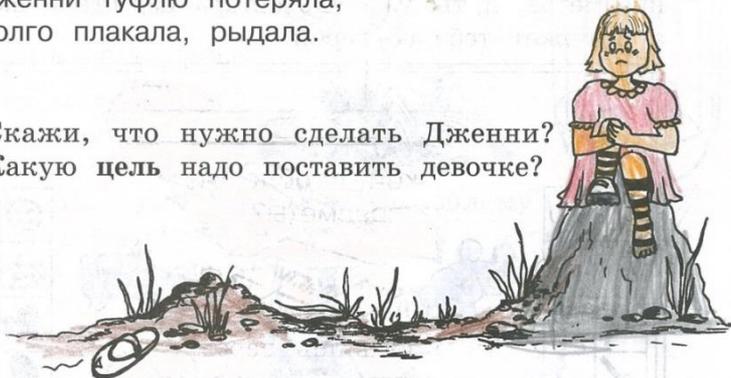
Цель – твоё стремление, то, что надо, желательно осуществить, решить.

- ? Вспомни рассказ про чижика. Перескажи его, как ты запомнил(а).
- Как ты думаешь, какую **цель** поставила Варя, чтобы решить проблему с чижиком?

! А у тебя есть **цель** в учёбе? Если это не секрет, расскажи об этом ребятам твоего класса.

Дженни туфлю потеряла,
долго плакала, рыдала.

- Скажи, что нужно сделать Дженни?
- Какую **цель** надо поставить девочке?



Запомни, дружок!



Слезами горю не можешь. Не горюй, если у тебя возникла какая-нибудь проблема. Для этого и существуют **цели** в жизни. Поставь **цель** перед собой, а потом подумай, как добиться её.

ЗАНЯТИЕ 11

Задача проекта.



Ты уже научился ставить перед собой цель. Научись, дружок, находить пути, которые помогут тебе справиться с проблемой, достичь цели.

Тебе поможет вопрос: «**Как я это сделаю? КАК?**»



Задачи нужны для того, чтобы ответить на вопрос, как достичь цели.

Игнат решил сделать проект о любимых мультфильмах детей. Цель его проекта: «Кто мой настоящий друг?».

- ? Помоги мальчику Игнату определить **задачу** к его проекту.



Если тебе нужна помощь, обратись к Мудрому Дельфину.

- Про какого героя нельзя сказать: «Он мой настоящий друг?»
- По каким признакам ты можешь объединить оставшихся героев?
- Расскажи о положительных качествах Крокодила Гены, Винни-Пуха и Карлсона.
- Можно ли их назвать настоящими друзьями? Почему?

ЗАНЯТИЕ 12

Выбор нужной информации.

1. Что делать, если ты собрал много сведений, сообщений по теме проекта?
2. Если не знаешь ответа, обратись к Мудрому Дельфину.

 Обилие **информации** мешает составлению текста твоего выступления перед друзьями.

 **Запомни**, надо искать и находить только ту информацию, которая нужна именно для твоего проекта, выделять в ней самое главное, а потом усваивать её.

 **Информация** – это сведения об окружающем мире и о состоянии чего-нибудь.

Основная мысль – самое главное, что понадобится для твоего проекта.

1. Отметь, что может понадобиться в выборе информации.

1. Подчеркивать цветным карандашом предложение, где содержится основная мысль.

2. Использовать всё, что найдено в книгах, журналах, энциклопедиях.

3. Обратиться за помощью к помощнику.

ЗАНЯТИЕ 13

Интересные люди – твои помощники.

 Твоими помощниками могут быть люди, работающие на фабрике игрушек, в ателье, на хлебозаводе или на кондитерской фабрике. Ты можешь сходить на экскурсию и познакомиться с интересными людьми.

? Выбери нужное тебе предприятие, где ты можешь узнать что-то новое для своего проекта.

1. Фабрика игрушек.
2. Хлебозавод.
3. Кондитерская фабрика.

? Соедини стрелочками, кто где работает. Подумай, что интересного тебе может рассказать о своей работе:

– пекарь; 

– инженер; 

– дизайнер; 

– кондитер; 

– парикмахер; 

– врач; 

– повар; 

ЗАНЯТИЕ 14

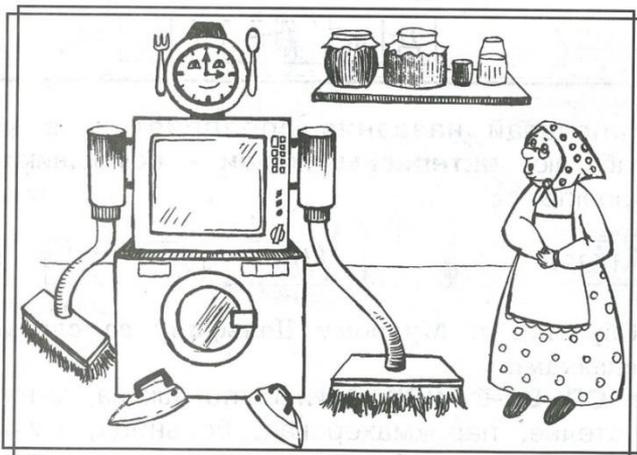
Продукт проекта.

 **Продуктом проекта** может быть всё, что придумано тобой и сделано твоими руками.
Например: поделка, аппликация, рисунок, макет, оригами, мозаика.

 На уроках труда ты часто встречался со словом «поделка». Объясни, что это значит. Вспомни, какие лучшие поделки были у тебя?
Какой **продукт** выберешь ты для своего **проекта**?

Перемежка

 Такого помощника собрал бабушкин внучек. Что он использовал? **Продуктом** какого **проекта** может стать этот помощник? Придумай тему проекта.



ЗАНЯТИЕ 15

Виды продукта. Макет.

 **Макет** – маленькая модель (поделка) твоего проекта. Обычно макеты делают из картона, плотной бумаги или тонкой фанеры.

 Вот **макет** домика. Чтобы сделать такой макет, надо составить план работы.

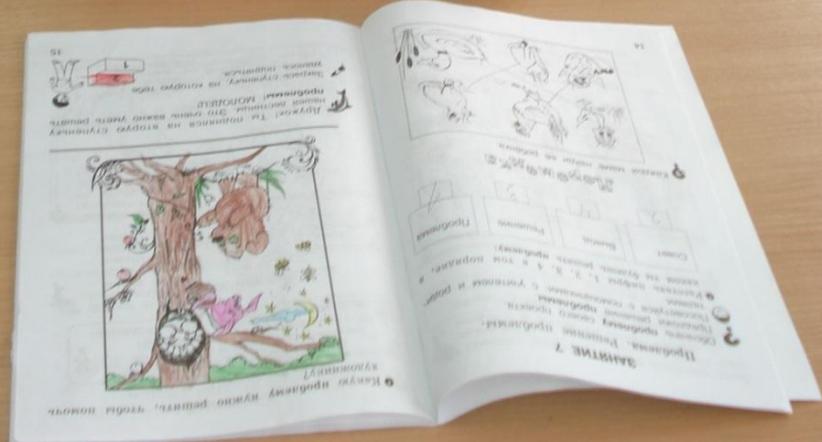
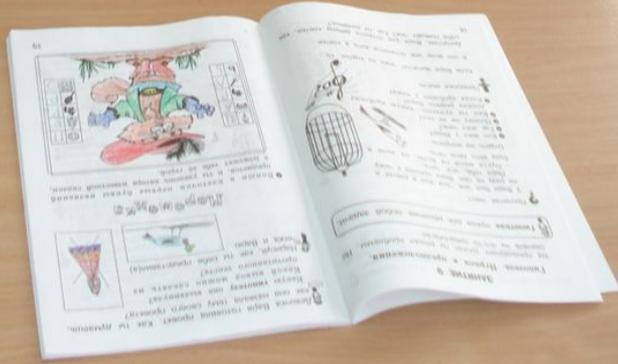


 Выбери нужные пункты плана:

1. Съесть мороженое.
2. Нарисовать будущий домик.
3. Приготовить нужный для макета материал.
4. Убрать игрушки и покормить домашнее животное.
5. Позвать на помощь взрослого.
6. Начать работать.
7. _____
8. ВЫСТАВКА
9. _____



 Какие пункты к плану ты бы добавил(а) сам(а)?
Обсуди свой план с друзьями или с взрослыми.



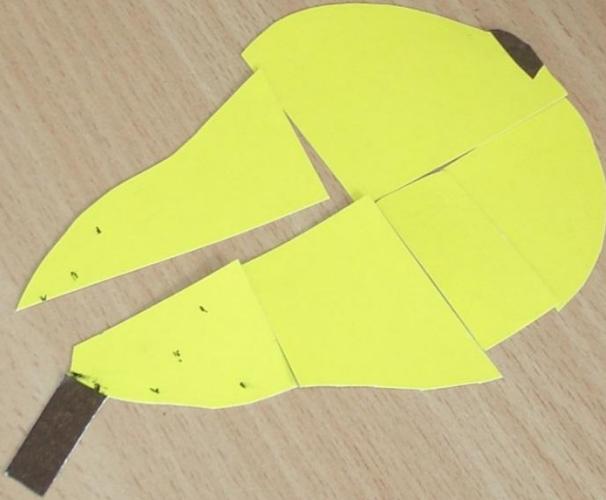
















Этапы выполнения проекта

1. Обсудить проект:

□ Какую выбираем тему?

□ Делаем плакат или презентацию?

2. Составить план

3. Выполнить проект

4. Контролировать выполнение

5. Представить результаты

6. Проголосовать за лучшую работу

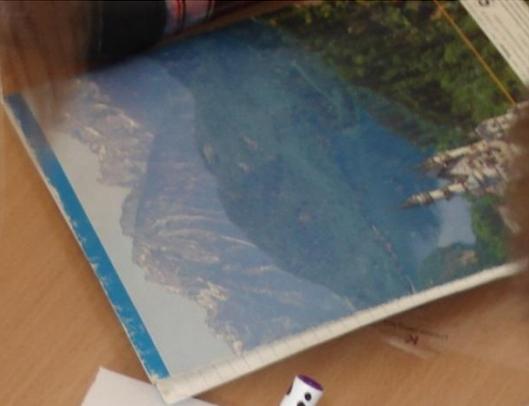
7. Заполнить лист самооценки

Лист планирования и продвижения по заданию

Начало работы ____ час ____ мин

Окончание работы ____ час ____ мин

Что делаем	Кто делает	Отметка о выполнении (+ или -)



ГРУППАМ Ч.
ПОЕЗ
Щ



ГРУППА №7

АКУЛА

Кто? что означает?

Антон Вылезает

Лиза как шева

Ева

Ульяна

Ваня

















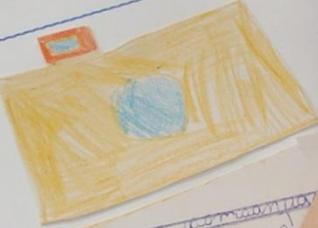
Любимый

мультфильм

Моя любимая пони Радуга. Она умеет быстро летать, и делать радуги. Она голубява цвета, у неё волосы похожи на радугу. Радуга пони пугас. У неё есть друзья: Искорка, Пинки пай, Флаттершай, Барни, Эпплджек. Ещё есть примисса: примисса сёмистья, примисса луна. Они вечные друзья.



Радуга



Вот тебе письмо
Раньше было письмо
Почта пришла
Когда пришла
наша
пос...



НАШИ ИТРУШКИ

Handwritten notes and drawings, including a yellow envelope and pink speech bubbles.



Stuffed Toys (Игрушки)



Handwritten text describing stuffed toys.

Handwritten text on a piece of paper.

Handwritten text on a piece of paper.



Игрушки и игрушки



Handwritten text on a piece of paper.

Handwritten text on a piece of paper.



КОГА ЗПРИ-
ДЖИНИТЕЗУ

КОГА ИМА МАТЕРИЧНА
ИСТИНА
АННА

МИШКА И ЛЕГОСТИ.

КОМУ
НРАВИ
СА ДЕВ

ШВАБОТ ШРГУНИ?

Мал модинал
пои



Всепро Шрпунци.

ЕГО МАЈ ТУЧЕ
МАР ВША
НА ПЛЕКТ
МАТААТА
МА ПРОВА
НА ИДУ П
И ВОТОНАС
ПОРА РАДЕЧ
ТА ПО П

ЧЕМ-ЛАБ ИВАНО
И РУ ШКИ?

ПЕНОСИ ПРАВА
БЕ-ЛЫ
СА-ЛЫ
АН

ПШО ВЕРИ
ПЕС БАРБО
СОБАКА ШАР
КОРАВА БУРА

Любимый
Когда можно увидеть
любимая
радугу.

Моя любимая пони Радуга. Она умеет быстро летать, и делать радуги. Она голубова цвета, у неё волосы похожи на радугу. Радуга пони пугас. У неё есть друзья: Искорка, Пинки пай, Флаттершай, Барни, Тридиск. Емь есть примысса: примысса сибистья, примысса луна. Они вечные друзья.



радугу.
когда радуга цвет
на небе.

Всё про Шуршумки.

ЛУБИМА
У
МАМА

И
ИЩАЕ
И И

НОВА

В



3

3

3

К 4 Д
П О И Б И
- Л С Р 2014
20 Д
МОЙ
ЗА И Ч И

5

2

2

Шуршумка „меч“ появилась более
тысячи лет назад. Изначально
у разных народов мячи
появлялись в различные се-
реды. Но очень скоро мяч
стал забавой. Мячи изготови-
вали из самых разных материалов:
травы, плодов, пальмовых листьев,
шерсти животных, из ивовых прутьев,
ника, из тряпок, из дерева. Безак-

Лист самооценки

Название группы _____

Фамилия и имя _____

Оцени работу своей группы. Отметь вариант ответа, с которым ты согласен (согласна).

1. Все ли члены группы принимали участие в работе над проектом?

- А. Да, все работали одинаково.
- Б. Нет, работал только один.
- В. Кто-то работал больше, а кто-то меньше.

2. Дружно ли вы работали? Были ли ссоры?

- А. Работали дружно, ссор не было.
- Б. Работали дружно, спорили, но не ссорились.
- В. Очень трудно было договариваться, не всегда получалось.

3. Тебе нравится результат работы группы?

- А. Да, все получилось хорошо.
- Б. Нравится, но можно было бы сделать лучше.
- В. Нет, не нравится.

4. Оцени свой вклад в работу группы. Отметь нужное место на линейке знаком X.

Почти все
сделали без меня.



Я сделал(а)
очень много, без
меня работа бы
не получилась.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

Желаю всем
творческих успехов!

