

МЕТОД ПРОЕКТОВ

“Скажи мне и я забуду. Покажи мне – и я
запомню. Вовлеки меня – и я научусь”.
(Китайская пословица)

Общеучебные умения необходимые для решения проблем

- * Понимать проблему
- * Характеризовать проблему
- * Представлять проблему
- * Решать проблему
- * Размышлять над решением
- * Сообщать решение проблемы

Для чего нам нужен метод проектов

- Научить учащихся самостоятельному, критическому и творческому мышлению. Активизировать познавательную деятельность учащихся.
- Размышлять, опираясь на знание фактов, закономерностей науки, делать обоснованные выводы. Расширять области познания детей.
- Принимать самостоятельные аргументированные решения. Развивать индивидуальность.
- Научить работать в команде, выполняя разные социальные роли. Развивать коммуникативность учащихся.
- Формировать активную жизненную позицию учеников.



Проект – это 6 «П»

```
graph TD; Title[Проект – это 6 «П»] --> P1[Проблема]; P1 --> P2[Проектирование]; P2 --> P3[Поиск информации]; P3 --> P4[Продукт]; P4 --> P5[Презентация]; P5 --> P6[«Портфолио»];
```

Проблема

Проектирование

Поиск информации

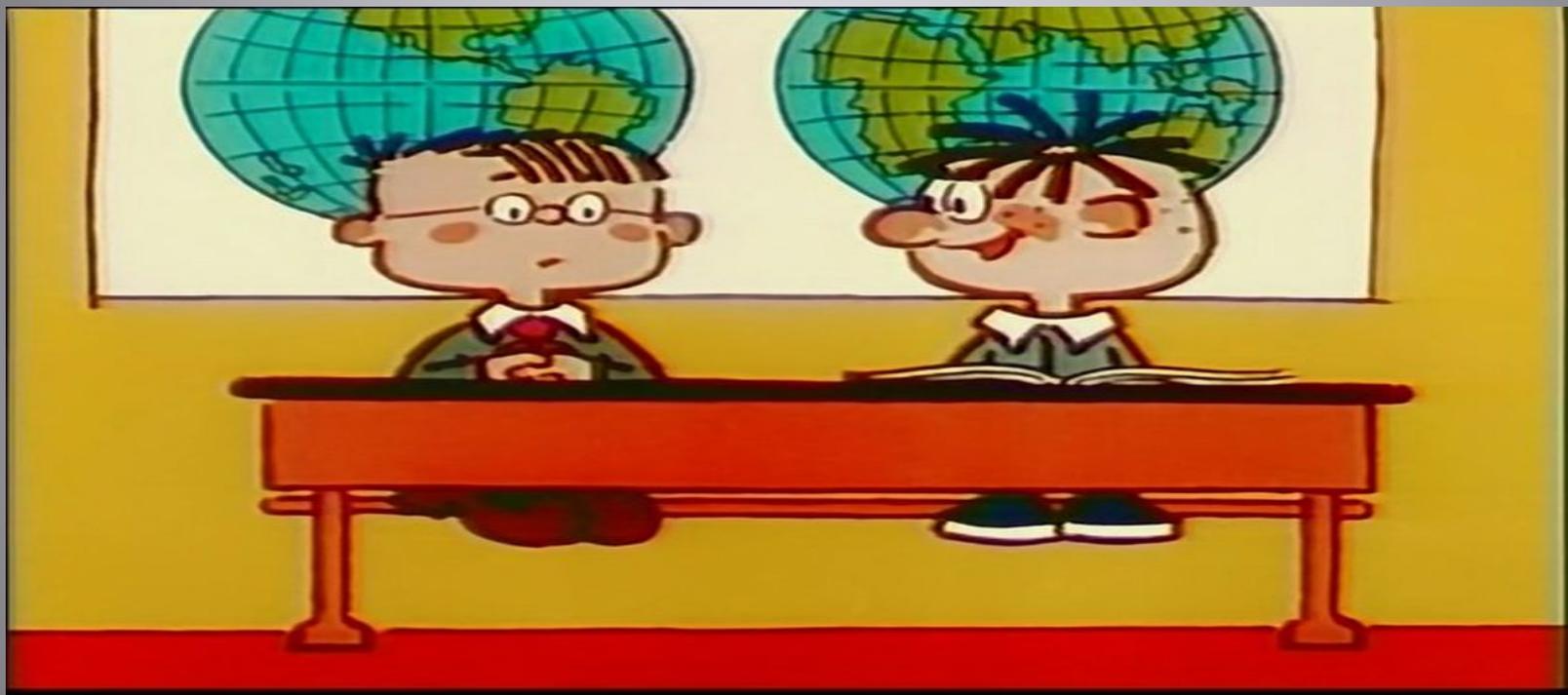
Продукт

Презентация

«Портфолио»

Курс «Учусь создавать проект»

Авторы: Р.Н.Сизова, Р.Ф. Селимова



Занятия помогут научиться видеть мини-проблемы, правильно находить источники информации и формировать навыки делового общения в процессе работы над проектом.

Задачи курса:

1. Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
2. Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве (умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности; способности доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать; формирование социально адекватных способов поведения.)
3. Формирование способности к организации деятельности и управлению ею (воспитание целеустремленности и настойчивости; формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени; формирование умения самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество; формирование умения самостоятельно и совместно принимать решения.)
4. Формирование умения решать творческие задачи.
5. Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).

Каждое занятие подчинено определенной структуре, в которой имеются следующие рубрики:

- 1. Рубрика «Минутка знакомства»** позволяет начинающим проектантам узнать о сверстнике, который уже создавал свой проект ранее. Эти минутки поучительны и интересны. Чаще всего именно эти «минутки» вдохновляют ребёнка на начало своего исследования.
- 2. Практические занятия «Играем в учёных»** переносят детей в мир опытов и знакомят с первыми шагами в науке. Начиная работать над каким-либо опытом или занятием, дети пытаются внести в него свои размышления, а часто и дополнительные решения.
- 3. Рубрика «Добрый совет Дельфина»** помогает в решении сложившихся проблем у ребёнка на данном этапе и является ненавязчивой подсказкой.
- 4. Тесты и самоанализ** помогут будущему проектанту овладеть элементами рефлексии, которые будут способствовать формированию самоуважения и позитивной самооценки автора проекта.
- 5. Рубрика «Переменка»** помогает развивать внимание и логику, творческое мышление и любознательность, память и способность к восприятию.

Виды проектов

- * творческий;
- * ролевой (игровой);
- * исследовательский;
- * практико – ориентированный (прикладной);
- * информационный (ознакомительно-ориентировочный);
- * телекоммуникационный.

Этапы проектно-исследовательской деятельности

- видеть проблемы;
- ставить вопросы;
- выдвигать гипотезы
- давать определение понятиям;
- классифицировать;
- наблюдать;
- проводить эксперименты;
- делать умозаключения и выводы;
- структурировать материал;
- готовить тексты собственных докладов;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи

Что такое «цель проекта?»

- * Надо научиться находить пути, которые помогут справиться с проблемой, достичь цели. Вам поможет вопрос:
 - * Как я это сделаю?
 - * Задачи нужны для того, чтобы ответить на вопрос, как достичь цели.

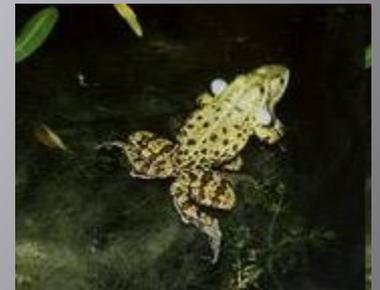
Гипотеза –это предположение для объяснения каких-нибудь явлений.

Гипотеза нужна для решения любой задачи.
Предположение –догадка, предварительное соображение или план.

Делая предположения,
используй слова:

- может быть;
- предположим;
- допустим;
- возможно;
- что, если

Подумайте, как головастик превращается в лягушку?



Придумайте гипотезу.
Если будут смеяться дети,
.....

Визитка (визитная карточка)- карточка с фамилией и сведениями о её владельце

1 страница - титульный лист

- * название школы;
 - * тема проекта;
 - * фамилия, имя, класс;
- фотография

3 страница

- * ВЫВОДЫ

2 страница

- * цель
- * задачи проекта

4 страница

- * фамилии, имена авторов
- * название книг, которые помогли в работе

Творческий проект



Советы Дельфина: Творческий проект можно использовать при изучении любой темы. Продуктом творческого проекта может быть театр, спектакль, спортивные игры, танцы, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы, фотовыставки, деловых игр, электронных презентаций и другие.

Проблема: Представь, что твоя мама уехала в другой город. Она уехала рано, и когда ты встал, то её не было дома. Ты решил приготовить себе завтрак.

*Напиши какая идея у тебя возникла.

Моя идея

Я решил приготовить себе ... омлет, сосиску, бутерброд, чай

* Создай мини-творческий проект «Мой завтрак»

- Обоснуй проблему.

Проблема: Мама уехала, я проснулась и мне хочется есть.

*Выбор блюда ты уже сделал. Осталось выбрать необходимые продукты.

Продукты: Яйца, соль, молоко – для омлета. Для чая: сахар, пакетик чая, кипяток

- Узнай технологию приготовления данного блюда.

Рецепт омлета: Разбить яйца в тарелку, взбить. Добавить молоко, посолить по вкусу и вылить в сковородку.

- Подумай, как ты будешь сервировать стол. (Описание сервировки стола)
- Не забудь про технику безопасности
- Приготовь блюдо. Сделай сервировку стола, не забыв про эстетичность. Сфотографируй свой завтрак.



Ролево-игровой проект



Советы Дельфина: Ролево-игровой проект позволит тебе приобрести социальный опыт. В процессе работы постарайся самостоятельно ставить цель, определять пути её достижения, находить нужную информацию, анализировать. Делать выводы.

- Выбери себе роль. Постарайся максимально живо представить себе поведение выбранного тобой персонажа.
- Используй информационные ресурсы, найди данные, которые помогут тебе сыграть роль профессионально.
- Разыграй сказку вместе с друзьями.
- Обозначь цель проекта.
- С какими сложностями ты встретился, создавая ролево-игровой проект?
- Работая в команде, ты должен прислушиваться к мнениям, советам и предложениям своих товарищей. Дружно ли работала твоя команда или возникали какие-либо споры
Напиши.

Ролевой проект 4 класса



Информационный проект



Советы Дельфина: Дружок! Сегодня ты узнаешь, какой проект называется информационным. Информационный проект направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью ее исследования.

Проблема: Что подходит современному школьнику? Свободный стиль одежды или школьная форма? Создай информационно-исследовательский проект «Школьная форма»

- Собери как можно больше информации об истории школьной формы, о её необходимости и актуальности.
- Исследуй отношение учеников твоего класса к школьной форме и выяви наиболее приемлемый вариант формы, по мнению учащихся твоей школы.
- Придумай модели школьной формы и предложи своим одноклассникам рассмотреть их.
- Сделай вывод.

Цель: Нужна ли форма современным школьникам?

- **Задачи:**
 1. Изучить литературу
 2. Провести опрос учащихся и родителей
 3. Проанализировать полученные результаты
- **Методы:**
 1. Работа с литературой
 2. Опрос учащихся и родителей
 3. Анализ результатов



Модели школьной формы



Исследовательский проект

Исследовательский проект – это проведение самостоятельного исследования по выбранной проблематике.

Объект исследования: хлеб

Предмет исследования: Что такое дрожжи и какой «важной работой они заняты?»

Напиши задачи исследования: изучить литературу о хлебе, сходить на экскурсию на хлебозавод, встретиться с людьми, чьи профессии связаны с выращиванием хлеба и его переработкой. Выпустить газету на тему: «Хлеб – всему голова», написать рефераты, оформить выставку хлебобулочных изделий. Создать компьютерную презентацию. Узнали историю хлеба. Когда «родился» хлеб?

Гипотеза: Пышный ноздрячий хлеб можно выпекать без наличия в тесте дрожжей.

Результаты исследования 1. Хлеб кормит, поит, лечит, омолаживает, используется в медицине и косметологии, очищает душу. 2. Хлеб бывает жидким, твёрдым. 3. Пекут из муки. 4. Выращивают из зерна, процесс долгий. Озимую пшеницу и рожь выращивают целый год. Озимая – посеянная на зиму. 5. Много труда вкладывают люди разных профессий для того, чтобы дошёл до нашего стола, т.е. до потребителя. 6. О хлебе написаны песни, стихи, загадки, пословицы и поговорки. 7. Без дрожжей ноздрячий хлеб не получится.



Исследовательский проект 4 класс

Паспорт проектной работы

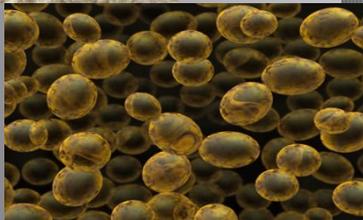
- Тема исследовательского проекта:
- **Почему в хлебе есть дырочки?**
- Автор проекта: ученица 4-а класса МБОУ СОШ №9
Величко Ирина
- Учебный год: 2014-2015 г
- Руководитель проекта:
- Соломахина Наталья Евгеньевна
- Консультанты:
- – мама – Басова Татьяна Юрьевна

Цель исследовательского проекта:

- **Цель:** Выяснение причины появления дырочек в хлебе и их влияние на вкус и качество хлеба
- **Задачи:**
- 1. Выяснить всегда ли в хлебобулочных изделиях есть дырочки;
- 2. Узнать при каких условиях в хлебе появляются дырочки;
- 3. Выяснить, зависит ли вкус и качество хлеба от количества дырочек.
- **Гипотеза:** Почти во всех хлебных изделиях всегда бывают дырочки, их может быть много или мало. Хлеб, в котором больше дырочек, вкуснее.

Почему в хлебе есть дырочки

Исследовательский проект
ученицы 4-а класса
МБОУ СОШ №9
Величко Ирины



Практико – ориентированный проект

Практико – ориентированный предполагает реальный результат работы. Этот результат обязательно ориентирован на социальные интересы участников и будет использоваться в практике.

Советы Дельфина: Дружок! Этот проект требует хорошо продуманной работы, даже сценария всей деятельности. Особенно важна организация работы в команде, поэтапное обсуждение, презентация полученных результатов и возможных способов внедрения в практику.



Практико-ориентированный проект «Подарок своими руками»



Творческий проект



«Как превратить сосновую шишку в метеостанцию?»

Тебе понадобится: - сосновая шишка

-булавка

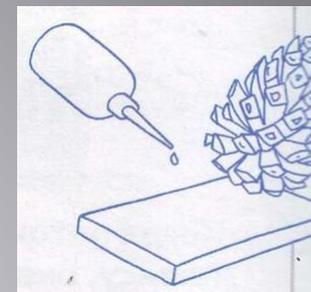
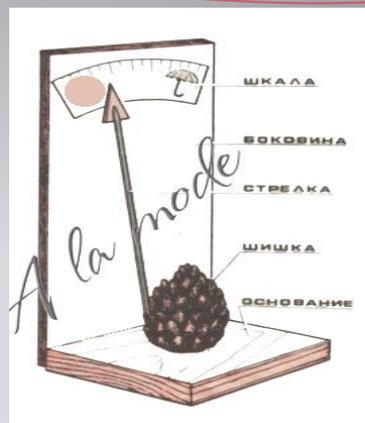
- соломинка для коктейля

- лист бумаги

- клей

- липкая лента

- маленькая дощечка



С помощью этого опыта ты узнаешь кое-что о влажности воздуха.

1. Приклей шишку к дощечке клеем.

2. Воткни булавку в одну из чешуек в середине шишки

3. На булавку надень соломинку

4. На листе бумаги отметь делениями шкалу: «Очень влажно» (в верхнем левом углу), «Влажно», «Сухо» и «Очень сухо» (в нижнем левом углу)

5. На стенку, в защищённом от дождя месте, приклей липкой лентой лист бумаги

6. Выставь дощечку на улицу под лист бумаги

7. Понаблюдай за шишкой несколько дней

Что произошло? Напиши



Результаты проекта : атлас, видеофильм, диафильм, газета, журнал, коллекция, гербарий, костюм, макет, модель, наглядные пособия, плакат, публикация, справочник, словарь, экологическая программа, книга, викторина, панно, поделка, праздник, представление, план, реферат, серия иллюстраций, стенгазета, буклет, поделка, сценарий праздника, экскурсия, путешествие, реклама, выставка, инсценировка, спектакль, соревнования, телепередача, научная конференция, ролевая, деловая, спортивная, интеллектуально - творческая игра.

Рефлексия

Рефлексия результатов проекта – важный заключительный этап, способствующий осмыслению учеником собственных действий.

Вопросы: Чему я научился?

Чего я достиг?

Что сделал?

Что у меня раньше не получалось, а теперь получается?

Кому я помог?

Программа предусматривает
достижение 3 уровней результатов:

Первый уровень результатов (1 класс)

Предполагает приобретение первоклассниками новых знаний, опыта решения проектных задач по различным направлениям. Результат выражается в понимании детьми сути проектной деятельности, умении поэтапно решать проектные задачи.

Второй уровень результатов (2-3 класс)

Предполагает позитивное отношение детей к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию. Результат проявляется в активном использовании школьниками метода проектов, самостоятельном выборе тем (подтем) проекта, приобретении опыта самостоятельного поиска, систематизации и оформлении интересующей информации

Третий уровень результатов (4 класс)

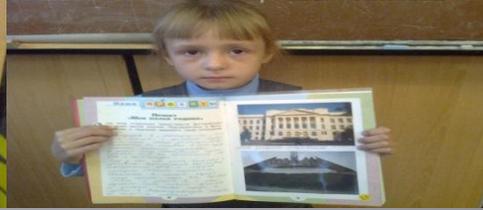
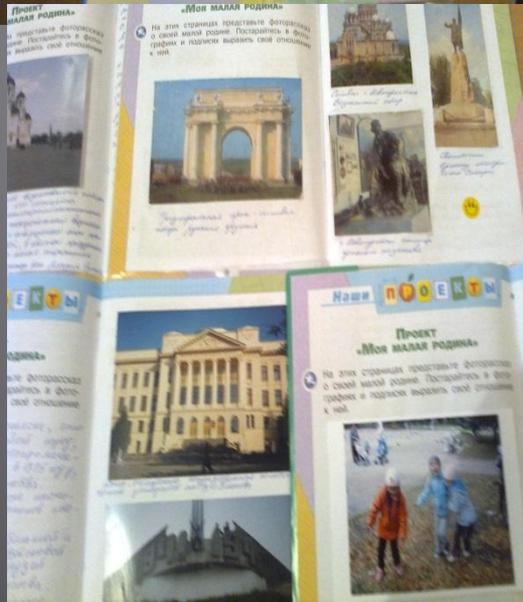
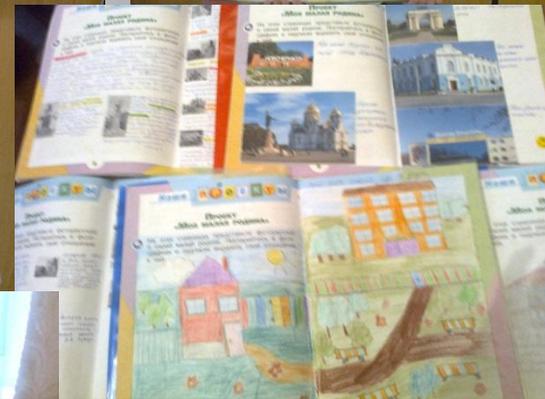
Предполагает получение школьниками самостоятельного социального опыта. Проявляется в участии школьников в реализации социальных проектов по самостоятельно выбранному направлению.

Итоги реализации программы могут быть представлены через презентации проектов, участие в конкурсах и олимпиадах по разным направлениям, выставки, конференции, фестивали, чемпионаты и пр.

Что же дает нам использование в работе проектных задач?

- 1) Обычно замкнутые дети в процессе работы раскрепощаются, становятся увереннее. Работа в избранном направлении ведётся активно, что, несомненно, привлекает к участию в ней и родителей учащихся.
- 2) Дети работают увлеченно.
- 3) Класс глубоко прорабатывает избранную тему, дети учатся ценить труд других участников осуществления проекта, учатся продуктивно работать сами.

Исследовательский проект 1 класс «Моя малая Родина» (фоторасказы)



Проект «Мои домашние питомцы»



Творческие проекты 2класс

