

$$2+2=$$

$$ax+by=c$$

***«Использование
проектной технологии
при организации классной
и внеклассной деятельности»***

Учитель нач. классов Садулаева
Н.А.
МБОУ «СОШ №91» г.Грозный

$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \overline{) 5} \\ \hline 0 \end{array}$$

$$2+2=$$

$$ax+by=c$$

Метод проектов

это эффективное современное средство обучения,

разработанное американским философом и

*педагогом **Джоном Дьюи**, наиболее активно
внедряющееся в*

практику обучения и воспитания в мире и в России. Это

*технология XXI века, предусматривающая, прежде всего,
умение*

*адаптироваться к стремительно изменяющимся
условиям*

жизни человека в наше время.

$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \overline{) 5} \\ \hline 0 \end{array}$$

$$2+2=$$

$$ax+by=c$$

В методической литературе работа над проектом описывается

- формулой « пяти П » :*
- проблема*
- проектирование*
- поиск информации*
- продукт*
- презентация.*

*Теперь мы можем сказать,
что эта формула «шести П»*

. Шестое “П” проекта –

Портфолио ученика.



$$2+2=$$

$$ax+by=c$$



Во внеурочной проектной деятельности принципиально отличается и характер отношений «ученик – учитель» в сравнении с традиционным обучением.

Это можно представить в следующем виде:

Ученик	Учитель
Определяет цель деятельности	Помогает определить цель деятельности
Открывает новые знания или способы деятельности	Рекомендует источники и способы получения информации
Экспериментирует	Предлагает возможные формы работы
Выбирает пути решения	Содействует прогнозированию результатов
Активен	Создает условия для активности школьника
Субъект деятельности	Партнёр ученика
Несёт ответственность за свою деятельность	Помогает оценить полученный результат, выявить недостатки








25/5
0

Каковы основные этапы внеурочной проектной деятельности?

1. Выбор темы.
2. Сбор сведений.
3. Выбор проектов.
4. Реализация проектов.
5. Презентация.




$$2+2=$$

$$ax+by=c$$

- **рефлексировать** (видеть проблему, анализировать сделанное, видеть трудности, ошибки);
- **целеполагать** (ставить и удерживать цели)
- **планировать** (составлять план своей деятельности);
- **моделировать** (представлять способ действия в виде модели-схемы, выделяя все существенное и главное);
- **проявлять инициативу** при поиске способа решения задачи;
- **вступать в коммуникацию** (взаимодействовать при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других).

$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \overline{) 5} \\ \hline 0 \end{array}$$

В результате системного подхода в применении технологии проектной деятельности в нашем классе формируются универсальные учебные действия-

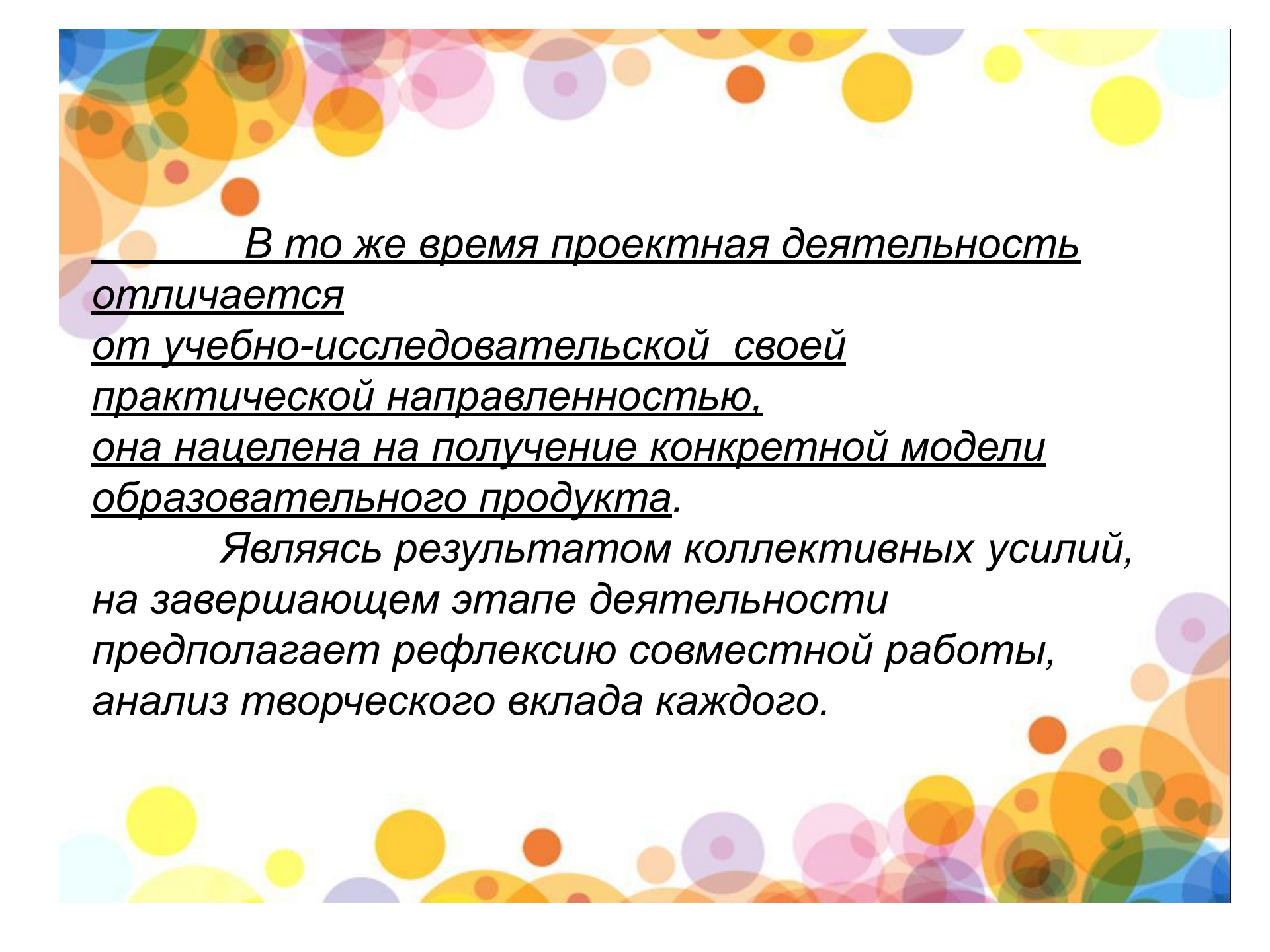
Коммуникативные умения:

Регулятивные умения:

Поисковые (исследовательские) умения:

Презентационные умения и навыки





В то же время проектная деятельность
отличается
от учебно-исследовательской своей
практической направленностью,
она нацелена на получение конкретной модели
образовательного продукта.

Являясь результатом коллективных усилий,
на завершающем этапе деятельности
предполагает рефлекссию совместной работы,
анализ творческого вклада каждого.

*Участие в проектировании развивает
исследовательские
и творческие способности:*

- способность к целеполаганию,
 - умение самостоятельно
конструировать свои знания,
 - коммуникативные умения и навыки
(работа в творческой группе),
 - способность ориентироваться
в информационном пространстве,
 - умение планировать свою работу
и представлять её результаты,
- а главное – применять на практике.*



$$2+2=$$

$$ax+by=c$$



$2+2=$

$ax+by=c$

Спасибо
за
внимание.

Аа Бб Вв...

$$\begin{array}{r} 25 \overline{) 5} \\ 25 \overline{) 5} \\ \hline 0 \end{array}$$

