

Место проектной деятельности в начальной школе.



Метод проектов был разработан в **начале XX** века американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником В.Х.Килпатриком.

Основной тезис современного понимания **метода проектов**, заключается в понимании учащимися, **для чего** им нужны получаемые знания, **где и как** они будут использовать их в своей жизни.



Проект - это комплекс взаимосвязанных действий, предпринимаемых для достижения определённой цели в течение заданного периода в рамках имеющихся возможностей.



Под проектной деятельностью понимаются **разные виды деятельности**



Стандарты второго поколения направлены на формирование компетентности.

Компетентность – есть готовность и способность человека действовать в какой-либо области.

Компетентностный подход

умение решать проблемы

овладение способами деятельности

самостоятельная постановка проблемы

поиск необходимых для решения знаний

исследования

Личностное развитие ребёнка

- самостоятельность;
 - любознательность;
 - развитие социальных навыков в процессе групповых взаимодействий;
 - приобретение опыта исследовательской деятельности;
 - формирование креативности мышления;
- интеллектуальные навыки;
- информационные навыки;
- коммуникативные навыки.



Умения и навыки, которые формируются в процессе работы над проектом или исследованием:

а) мыследательные

б) презентационные

в) коммуникативные

г) поисковые

д) информационные

е) проведение инструментального эксперимента



Этапы проектной деятельности в начальной школе:



Первый этап (1 класс)

- поддержание исследовательской активности школьников на основе имеющихся представлений;
- развитие умений ставить вопросы, высказывать предположения, наблюдать, составлять предметные модели;
- формирование первоначальных представлений о деятельности исследователя.





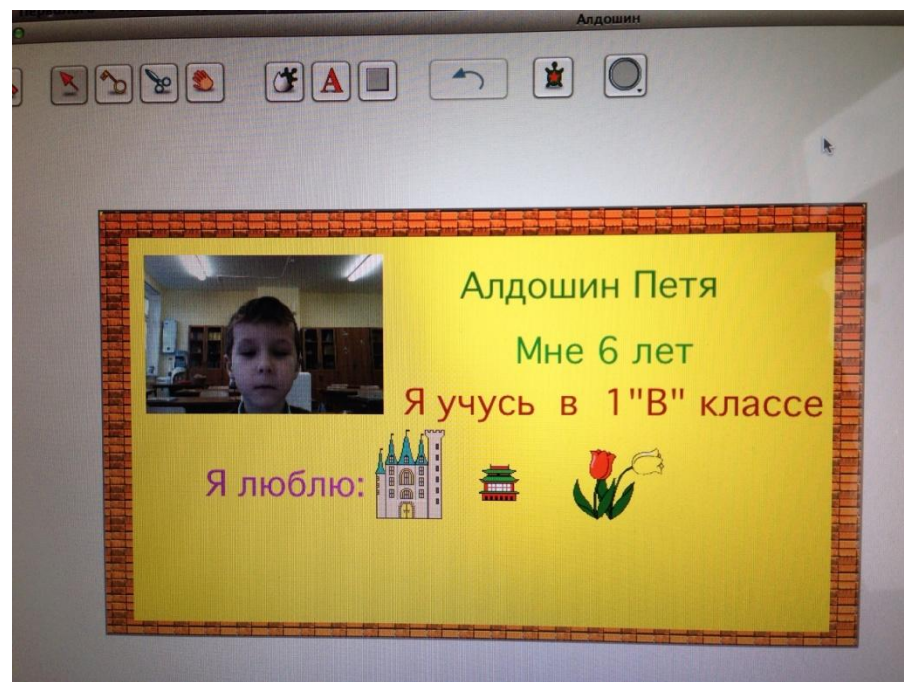
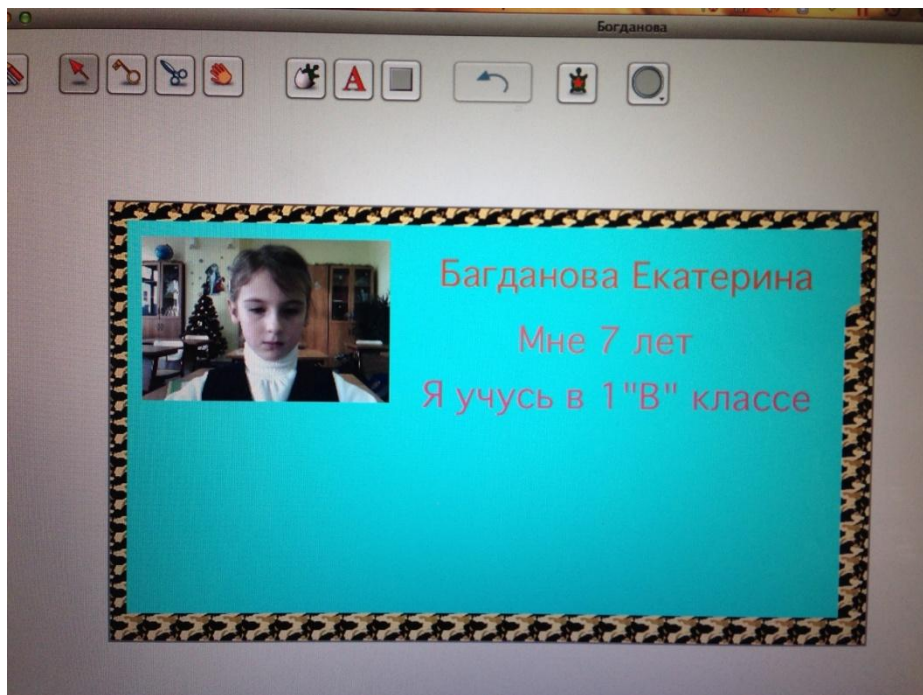
ПервоЛого 3.0

© Институт новых технологий, 2006

© Logo Computer Systems Inc., 2006. All rights reserved worldwide.









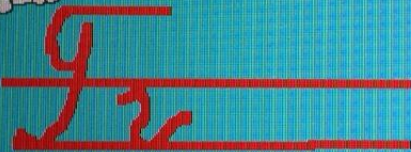

Проект: Бейджик



Проект: Азбука

Г Г

Аист на одной ноге
Напоминает букву Г.



Проект: Цифры

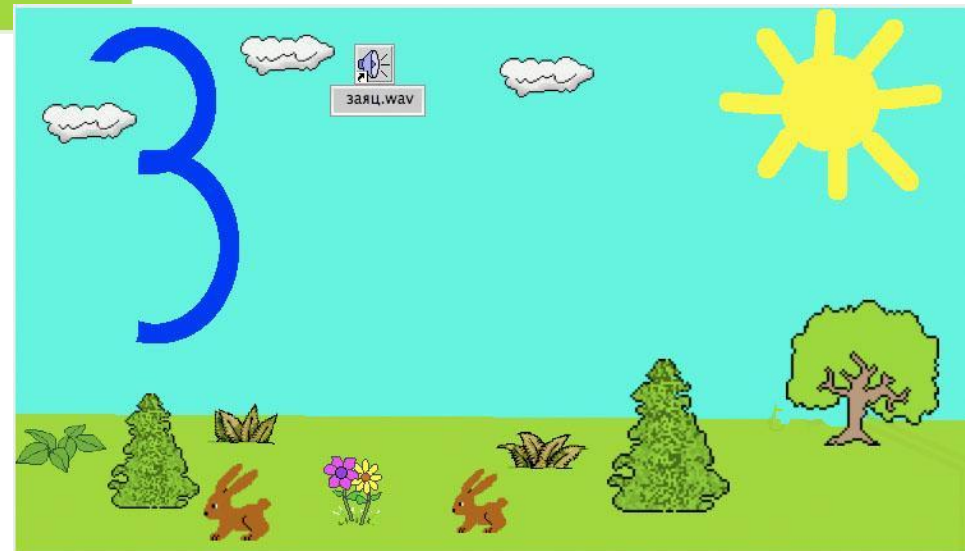
4



4

Если стул перевернуть
И со стороны взглянуть,
То получится в квартире
Мебель с цифрой "четыре".

Проект: Животные и растения леса



Формы и способы деятельности:

*коллективный учебный диалог,
рассматривание предметов,
создание проблемных ситуаций,
чтение-рассматривание,
коллективное моделирование*



*игры-занятия,
совместное с ребенком
определение его собственных
интересов,
индивидуальное составление
схем, выполнение моделей из
различных материалов,
экскурсии,
выставки детских работ.*



Второй этап (2 класс)

развитие умений определять тему исследования,
анализировать,
сравнивать,
формулировать выводы,
оформлять результаты исследования;

Формы и способы деятельности:






- учебная дискуссия;
- наблюдения по плану;
- рассказы детей и учителя;
- упражнения на развитие способов мыслительной деятельности;
- мини-исследования;
- индивидуальное составление моделей и схем;
- мини-доклады;
- ролевые игры;
- эксперименты.



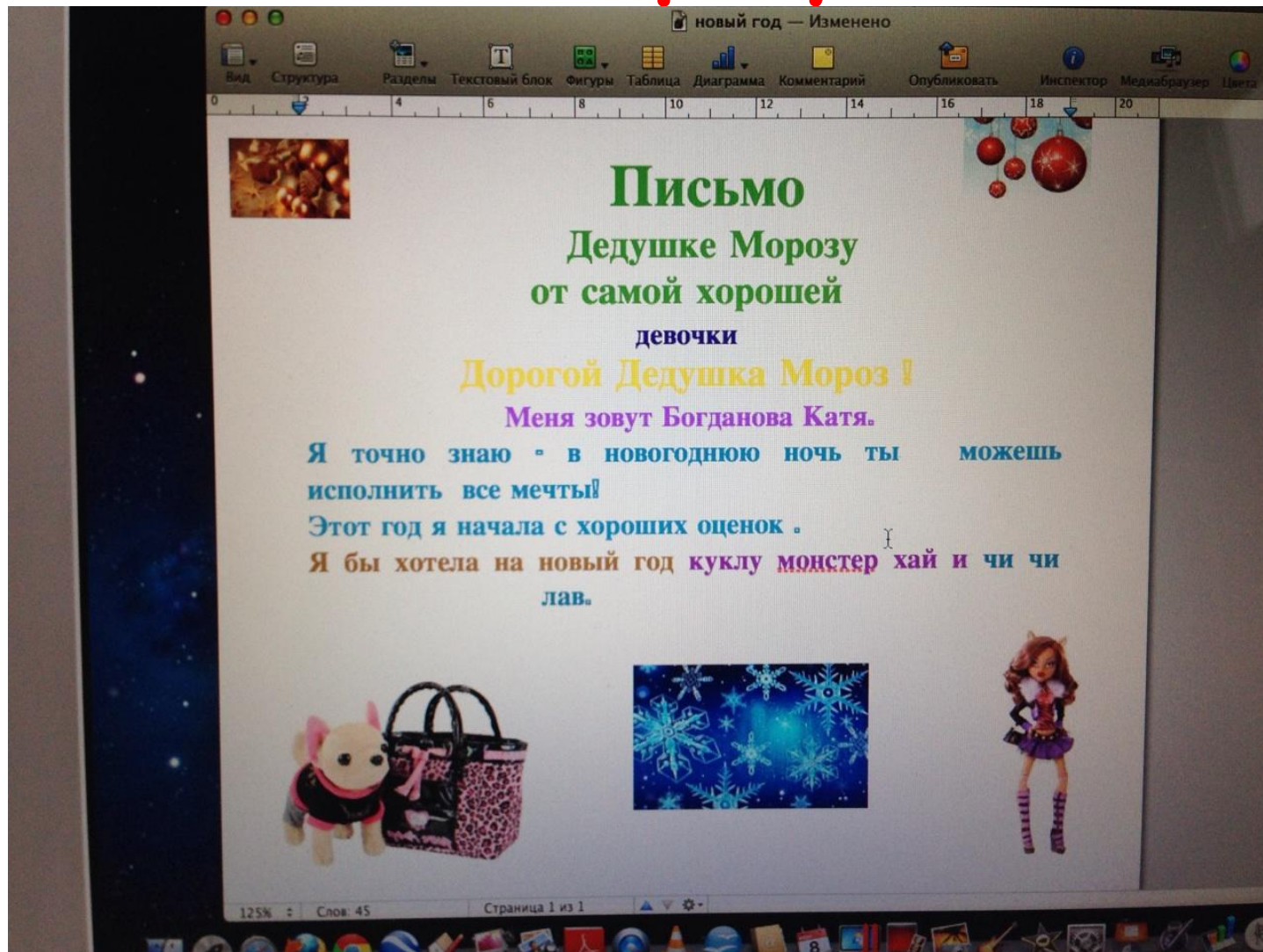
PAGES



Проект: Предметы и явления окружающего мира как источники информации

Предмет или явление окружающего мира	Название источника информации	Способ получения информации
	Источник зрительной информации	Смотрим и видим
	Источник звуковой информации	Слушаем и слышим
	Источник вкусовой информации	Пробуем и ощущаем
	Источник обонятельной информации	Нюхаем и ощущаем запах
	Источник осязательной информации	Трогаем и ощущаем влажность, твёрдость, гладкость



Проект: Письмо Деду Морозу



новый год — Изменено

Вид Структура Разделы Текстовый блок Фигуры Таблица Диаграмма Комментарий Опубликовать Инспектор Медиабраузер Цвета

0 4 6 8 10 12 14 16 18 20



Письмо Дедушке Морозу от самой хорошей девочки




Дорогой Дедушка Мороз !

Меня зовут Богданова Катя.

Я точно знаю - в новогоднюю ночь ты можешь
исполнить все мечты!

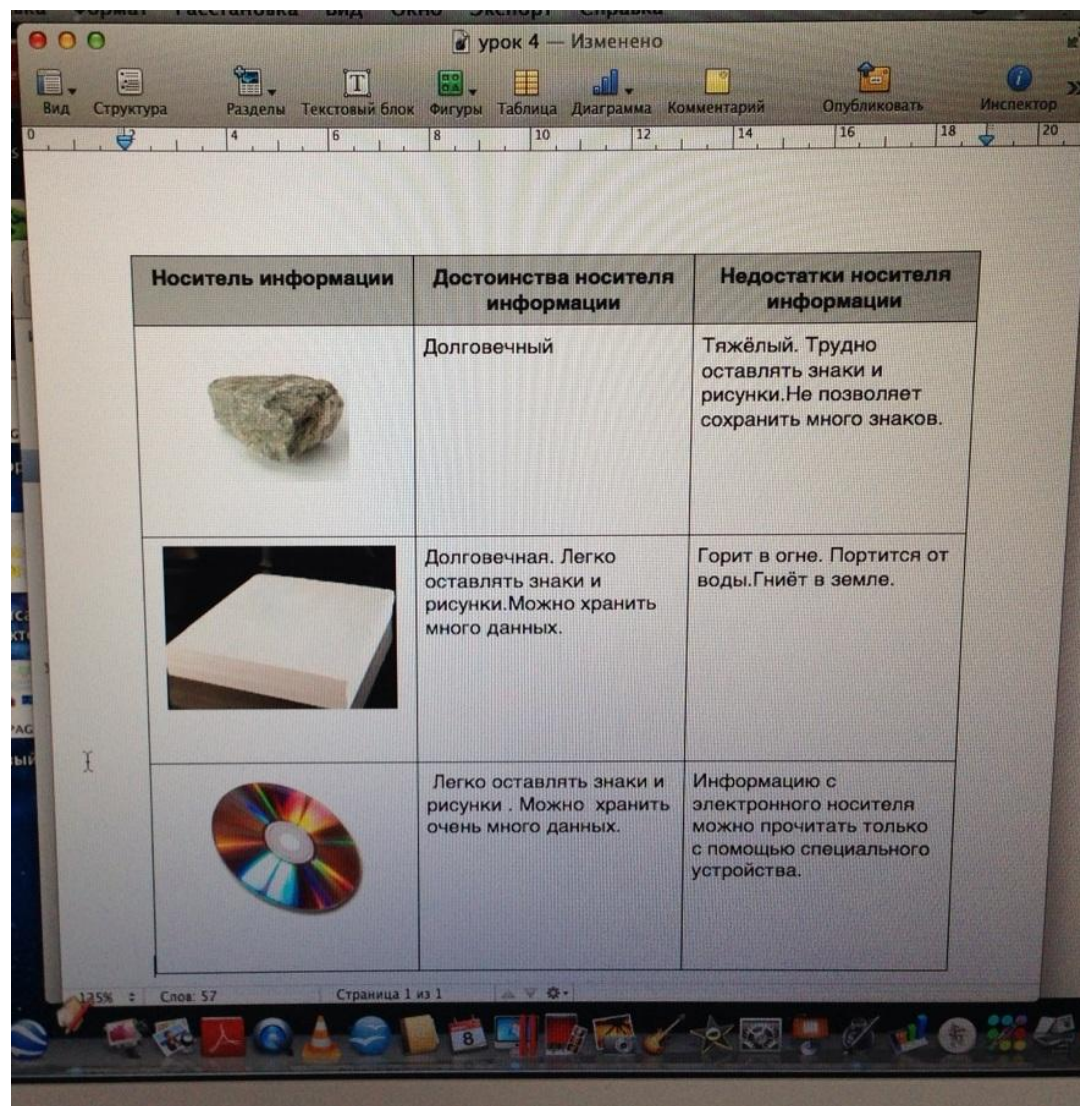
Этот год я начала с хороших оценок .

Я бы хотела на новый год куклу монстер хай и чи чи
лав.






125% : Слов: 45 Страница 1 из 1

Проект: Древние и современные носители информации



урок 4 — Изменено

Носитель информации	Достоинства носителя информации	Недостатки носителя информации
	Долговечный	Тяжёлый. Трудно оставлять знаки и рисунки. Не позволяет сохранить много знаков.
	Долговечная. Легко оставлять знаки и рисунки. Можно хранить много данных.	Горит в огне. Портится от воды. Гниёт в земле.
	Легко оставлять знаки и рисунки. Можно хранить очень много данных.	Информацию с электронного носителя можно прочитать только с помощью специального устройства.

125% | Слов: 57 | Страница 1 из 1

Microsoft OfficeWord





Проект: Тайна имени

Режимы просмотра документа панель сообщений масштаб 100% По ширине стра
Показать или скрыть Масштаб

Моё имя Саша

Александра-имя греческого происхождения. В своём нынешнем виде имя «Александра» пришло к нам из Византии и переводится с греческого как «Оберегающая человечество, надежда, храбрая, благодарная».



Однако, известно это имя было на Руси и задолго до христианизации. Правда писалось оно иначе – *Дльгсандра*, и означало «Подобная *созидающему* *Легу* дочь друида». *Легами* славяне называли небесных существ, которые стоят по развитию на ступень выше человека. Другое написание – «*Алекандра*», означало «Носительница духовной власти и силы».

Третий этап (3 - 4 класс)

- дальнейшее накопление представлений о проектной деятельности, ее средствах и способах, осознание логики исследования и развитие исследовательских умений.



Формы и способы деятельности школьников:

- мини-исследования;
- групповая работа;
- ролевые игры;
- самостоятельная работа;
- коллективное выполнение и защита исследовательских работ ;
- составление энциклопедий;
- наблюдение;
- анкетирование;
- эксперимент и другие.



Microsoft Power Point



Проекты:

- 1. Устройство компьютера (информатика)
- 2. Развитие растения (окружающий мир)
- 3. Здоровое питание (окружающий мир)
- 4. Здоровый образ жизни (окружающий мир)
- 5. Улицы и профессии
- 6. Моя семья

Третий шаг - решение проектных задач.



Это первая ступень работы над проектами, которые являются неотъемлемой частью учебного процесса в основной школе.

- Типология проектов:**
1. исследовательские,
 2. творческие,
 3. ролевые, игровые,
 4. ознакомительно-ориентировочные (информационные),
 5. практико-ориентировочные (прикладные),
 6. монопроекты (литературно-творческие, естественно-научные, экологические, языковые, культуроведческие, спортивные, географические, исторические, музыкальные),
 7. межпредметные,
 8. по характеру контактов (внутренние или региональные),
 9. по количеству участников (личностные, парные, групповые),
 10. по продолжительности выполнения (краткосрочные, средней продолжительности, долгосрочные)



Правила выбора темы проекта

Правило 1. Тема должна быть интересна ребенку

Правило 2. Тема должна быть выполнима.

Правило 3. Увлечь другого может лишь тот, кто увлечен сам.

Правило 4. Тема должна быть оригинальной

Правило 5. Тема должна быть такой, чтобы работа могла быть выполнена относительно быстро.

Правило 6. Тема должна быть доступной.

Правило 7. Сочетание желаний и возможностей.

Правило 8. С выбором темы не стоит затягивать.



Структура проекта.

- **Выбор темы.**
- **Постановка цели и задач.**
- **Гипотеза исследования.**
- **Организация исследования.**
- **Подготовка к защите и защита работы.**
- **Рефлексия**



Стадии работы над проектом
— это «**пять П**»:

Проблема

*Проектирование
(планирование)*

Поиск информации

Продукт

Презентация.

Шестое «П» проекта — Портфолио



“Проектное обучение не должно вытеснять классно-урочную систему и становится некоторой панацеей, его следует использовать как дополнение к другим видам прямого или косвенного обучения”.

