

Проектные мастерские. Секреты русского языка

Учитель начальных классов,
руководитель предметной
комиссии учителей начальных
классов МБОУ «СОШ № 101»
Нечепалева Светлана Анатольевна





Почему проектные мастерские?

Проектная деятельность обучающихся прописана в стандарте образования. Устные экзамены 9 – 11 классов предполагают защиту проекта как один из видов итоговой аттестации.

Согласно ФГОС *системно-деятельностный* подход в обучении является основным

Через *проектную* деятельность формируются все УУД, прописанные в стандарте

Учебный проект с точки зрения обучающегося - это



Возможность *максимального* раскрытия своего творческого потенциала

Деятельность, которая позволит *проявить себя* индивидуально или в группе, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу, *публично* показать достигнутый результат

Деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной часто самими учащимися, когда результат этой деятельности — носит практический характер, имеет важное прикладное значение, *интересен и значим* для самих открывателей.

Всероссийская конференция в Москве 20 – 22 февраля 2019 года по теме: «Современная начальная школа. Новые вызовы и лучшие практики»



К сожалению на сегодняшний день мы можем говорить о достаточно низком уровне сформированности ключевых компетенций у обучающихся наших школ

Цель ФГОС научить ребёнка учиться, чтобы научить жить, работать и зарабатывать

Новые задачи ФГОС



«Планируемые результаты» ФГОС определяет не только *предметные*, но *метапредметные* и *личностные* результаты, одинаково важными



Проектная деятельность направлена на формирование и развитие именно метапредметных умений

Субъектная позиция младшего школьника как условие формирования его личности



Хочу учиться,
если знаю,
зачем мне это
нужно!

Приобретение ребёнком
потребности в данной деятельности,
мотивов для совершения
определённых учебных действий

Могу учиться!

В какой степени ученик *овладел*
учебными действиями, которые
позволяют ему решать соответствующие
задачи

Для успешной реализации ребёнком своих учебных притязаний необходимо освоить метапредметные действия, именно метапредметные результаты будут являться мостами, которые свяжут все предметы, помогут приобрести нужные знания.

Школа – активный участник образовательных отношений



В учебном плане школы заложена обязательная *инвариантная* часть базисного плана, которая обязательна для реализации во всех общеобразовательных учреждениях

А также *вариативная* часть, которая обеспечивает реализацию компонента образовательного учреждения. Часы вариативной части используются на изучение предметов школьного компонента по выбору обучающихся (в том числе элективные курсы)

Школа – активный участник образовательных отношений



Рабочая программа учебного предмета «Русский язык» УМК «Школа России» в инвариантной части предусматривает 4 часа в неделю и в вариативной 1 час, который реализует курс «Проектные мастерские. Секреты русского языка»

1 раз в неделю обучающиеся со всей параллели 4 х классов собираются на работу мастерской «Секреты русского языка. Фразеологические обороты в быденной жизни»

Школа – активный участник образовательных отношений



Для проведения занятий есть КТП учителя для реализации данного курса, темы которого предусмотрены рабочей программой предмета «Русский язык». Курс предусматривает краткосрочное знакомство с темой за 6 учебных часов и представление продукта деятельности

Проект – это 5 «П»

Проблема

Проектирование (планирование)

Поиск информации

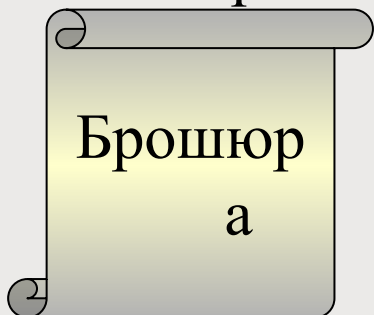
Продукт

Презентация

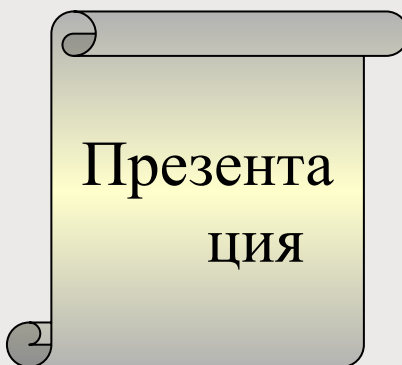
Проектный продукт



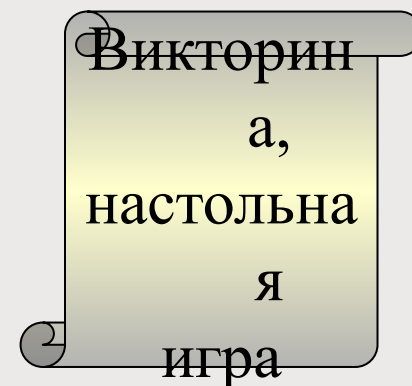
Практико-
ориентированный
проект



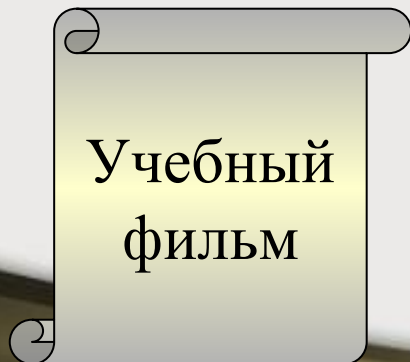
Информационный
проект



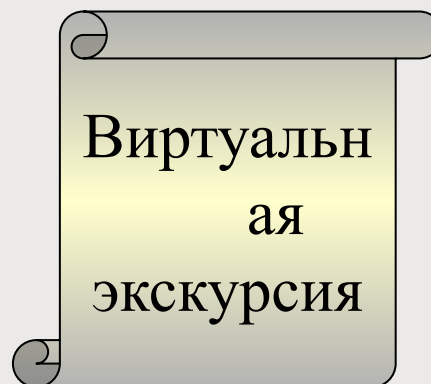
Игровой, ролевой
проект



Исследовательский
проект



Творческий
проект



Продукт проектной мастерской



Занятия представлены 6 периодами и 6 смешанными группами

Каждый учитель осуществляет тьюторское сопровождение детей своего класса (формирует группы, проводит информационную работу)

Брошюры

Презентации

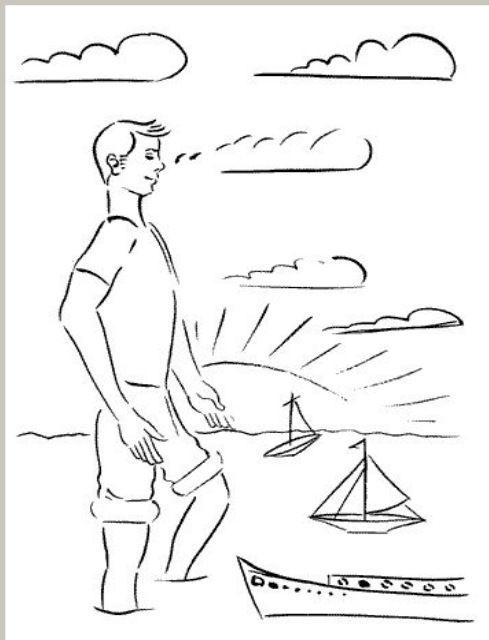
Настольные игры

Квесты

Учебный фильм

Виртуальная экскурсия

Продукт проектной мастерской: брошюра



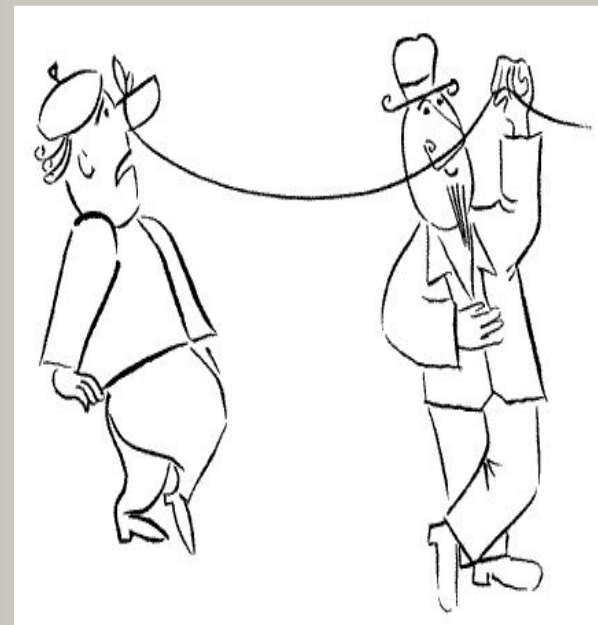
Море по колению

Всё равно!



Водой не
разольёшь

*Преданные друг
другу люди!*



Водить за нос

Обманывать!

Продукт проектной мастерской: настольная игра «Весёлая ферма»

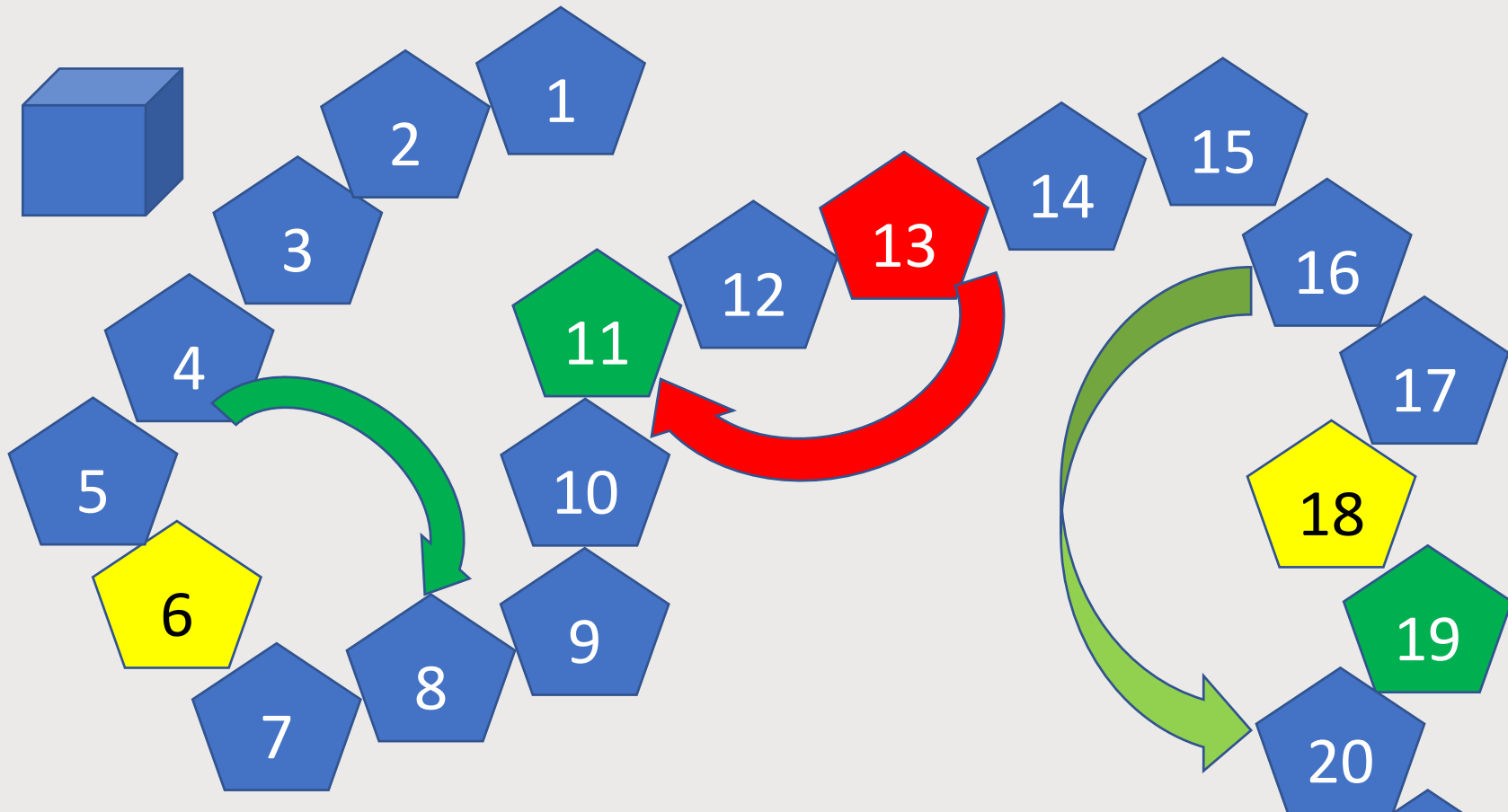


Продукт проектной мастерской: правила игры «Весёлая ферма»

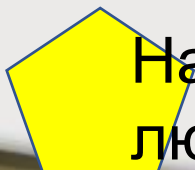


1. На столе раскладываются разноцветные кружки по кругу, вокруг волчка
2. Водящий вращает волчок и стрелка указывает на кружок
3. Игрок читает название животного, и должен вспомнить или за короткое время в «Фразеологическом словаре» найти фразеологизм с названием этого животного и объяснить его
4. Если ему это не удаётся – ход переходит к другому игроку
5. За каждый правильный ответ игрок получает 10 баллов, которые потом сможет обменять на ...

Продукт проектной мастерской: настольная игра «Важная птица»



Пропуск
к
хода

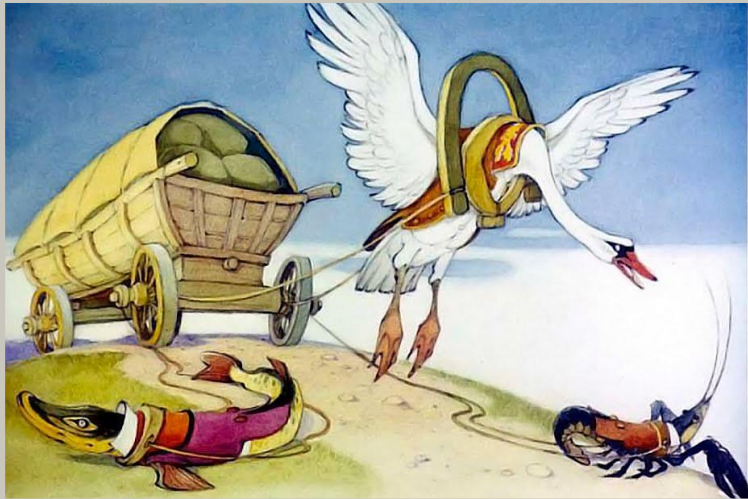


Назови
любой
фразеологи



Дополнительн
ый
ход

Продукт проектной мастерской: брошюра «Фразеологизмы из басен И.А. Крылова»



Да только воз и ныне там.
Кто в лес, кто по дрова.
А ларчик просто
открывался





Интерес к учению
появляется только тогда,
когда есть *вдохновение*,
рождающееся
от *успеха*
в овладении знаниями;
без вдохновения
учение превращается
для *детей в тягость*.

В.А. Сухомлинский