

*Единственный путь, ведущий к
знаниям, - это деятельность»*

Бернард Шоу

Проектная деятельность- это деятельность направленная на получение конкретного позитивного результата – продукта, который создается участником в ходе решения поставленной проблемы. Замысел (представление о продукте) и конечный продукт должны совпадать в основных параметрах.

Выбор формы продукта проектной деятельности — важная организационная задача. От ее решения в значительной степени зависит, насколько выполнение проекта будет увлекательным, защита проекта — презентабельной и убедительной, а предложенные решения — полезными для решения выбранной социально значимой проблемы.

Продукты проектной деятельности будут выглядеть в зависимости от целей проекта, в соответствии с преобладающим технологическим процессом:

Инновационные (технологии на основе радиоэлектроники и телемеханики),

Традиционные (машинные технологии),

Архаичные (ручные технологии)

Формы продуктов проектной деятельности

Web-сайт

Электронная газета

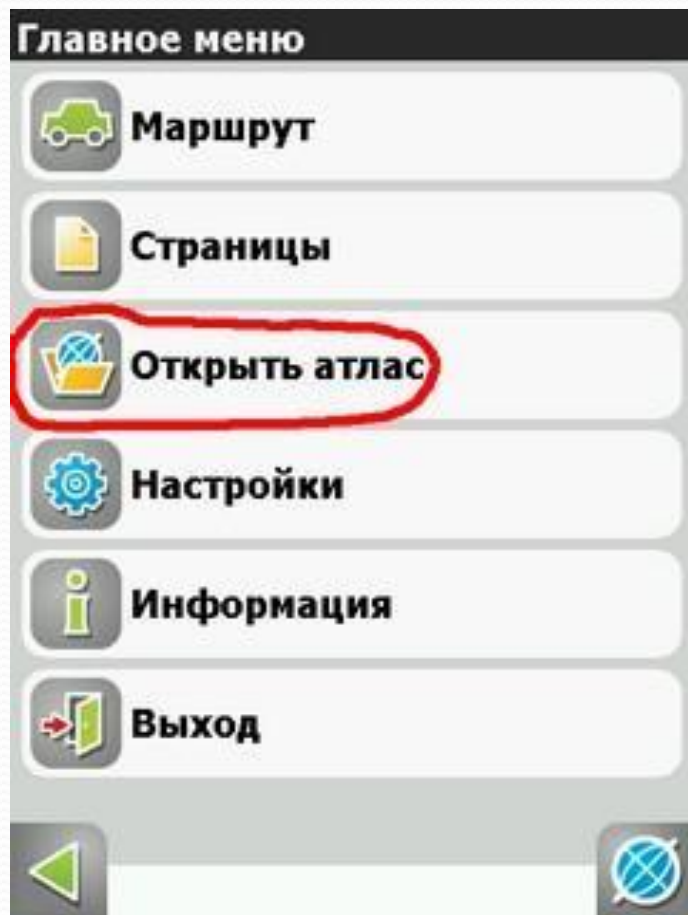
Электронный журнал

Видеофильм

Видеоклип

Мультимедийный продукт

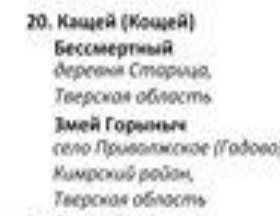
Виртуальная экскурсия



Атлас, карта, учебное пособие

Запускайте Навител. Заходите в «МЕНЮ» и нажимайте на кнопку «Открыть атлас».

КАВУЧНАЯ КАРТА РОССИИ



1. Дедушка Мороз
город Великий Устюг,
Вологодская область
2. Снегурочка и Берендеино Царство
город Кострома
3. Садко
село Гостям (Сытино),
Новгородская область
4. Леша
город Тула
5. Баба-Яга
село Кужабод,
Ярославская область
6. Алеша Попович,
Емеля и Щука
город Ростов,
Ярославская область
7. Курочка Ряба
поселок Ермаково,
Рыбинский район,
Ярославская область
8. Мышка-норушка
город Мышкин,
Ярославская область
9. Водяной
Пашковское,
Ярославская область
10. Тридевятое царство
город Переславль-Залесский,
Ярославская область
11. Иванушка-дурачок (Иван мещеряк)
Плесский район,
Архангельская область
12. Буратино
город Зеленоградск,
Калининградская область
13. Снеговик
город Архангельск
14. Соловей-разбойник
село Береза,
Курская область
15. Колобок (Колобяк)
город Ульяновск
16. Саган Убугун
город Улан-Удэ, Бурятия
17. Чебурашка
город Москва
18. Московская усадьба Деда Мороза
Мушкинский лес,
город Москва
19. Кикимора
Кикиморская гора,
город Киров
20. Добрыня Никитич и Забавка Путятична
город Рязань
21. Илья Муромец
город Муром,
Владимирская область
22. Данила-мастер и Хозяйка Медной горы
город Сысерть,
Свердловская область
23. Конек-горбунчик
город Ишим,
Тобольский район,
Тамбовская область
24. Золотая рыбка
город Нижний Новгород
25. Жар-птица
город Палех,
Ивановская область
26. Кощей (Кощей) Бессмертный
деревня Староцо,
Тверская область
27. Змей Горыныч
село Привольное (Гадово),
Кимрский район,
Свердловская область
28. Птица Гамаюн
город Южнов,
Калужская область
29. Молодой морозец
Павкайне
город Олонки, Карелия
30. Хозяйка Севера - Лоухи
Лоухский район, Карелия

Анализ данных социологического опроса

Распределения ответов на вопрос:

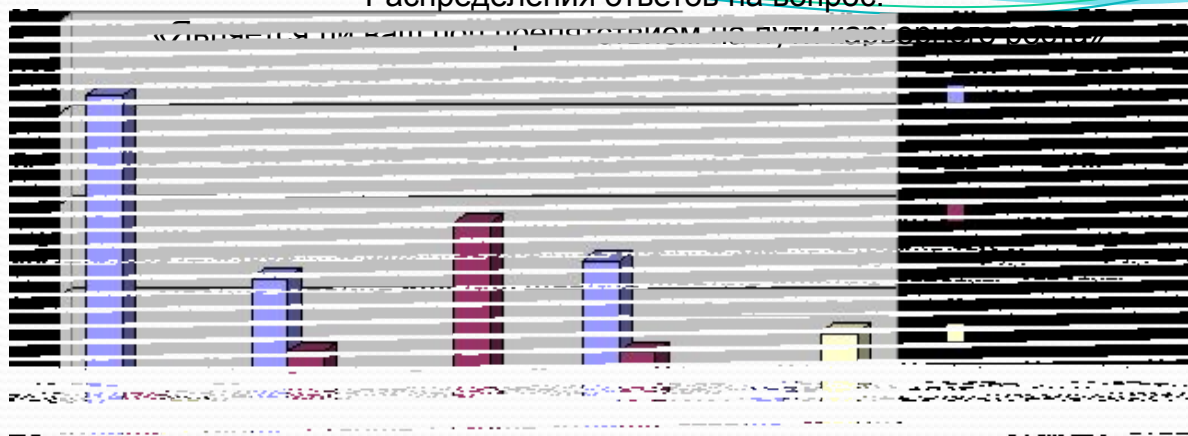


Диаграмма
распределения ответов среди женщин

Диаграмма
распределения ответов среди мужчин

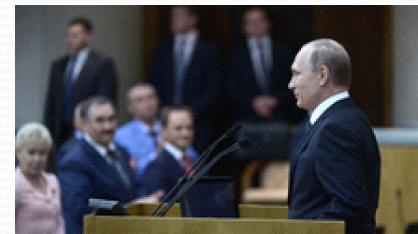


Любопыткин.ру

январь **СПЕЦВЫПУСК** в номере:



2017 Г. – ГОД ЭКОЛОГИИ



СТР.2 Выдержки из документов о годе экологии.



Я сделаю мир чище
Я сделаю мир

- **САМОМУ** не быть безразличным.
- **САМОМУ** не мусорить.
- **САМОМУ** думать о будущем.
- **САМОМУ** привлекать друзей и товарищей.
- **САМОМУ** делать мир чище



СТР.3. «Из школьных сочинений».



СТР. 4
«СБЕРЕЖЁМ ПРИРОДУ ВМЕСТЕ!»

Буклет

Сколько времени можно проводить за компьютером?

Время, которое ты проведешь за игрой, не сделает тебя сильнее и успешнее в реальной жизни! Время, проведенное за компьютерной игрой – убитое время...

Если не соблюдать правила безопасности, просиживая за играми целыми днями, то компьютер превращается из друга во врага. И даже самые добрые и замечательные игры, столь полезные для детей, могут стать вредными.

Во избежание проблем со здоровьем следуй нормам работы на компьютере:

1	45 минут в неделю
2–3	45 минут в неделю
4–6	2 часа в неделю, не > 1 часа в день
7–9	2,5 часа в неделю, не > 1 часа в день
10–11	7 часов в неделю, не > 1 часа в день

Дети до трех лет играть в компьютерные игры не рекомендуют. Малышу дошкольного возраста разрешается проводить за компьютером не более 20 минут в день.

Слишком длительное нахождение перед экраном монитора может привести к ухудшению здоровья и превратить тебя в раба компьютера.

winlix.ru

Как не попасть в компьютерный плен

Дорогой друг!

Компьютерные игры любят все дети, ведь они позволяют отдохнуть, развлечься, узнать что-то новое, приобрести важные знания и умения.

Без компьютера сегодня невозможно представить себе жизнь, поэтому с ним необходимо научиться работать.

Однако ученые пришли к выводу, что длительное пребывание за компьютером, а также выбор агрессивных компьютерных игр плохо воздействуют на здоровье детей, повышают их раздражительность и агрессивность, влияют на настроение и очень часто вызывают пристрастие и зависимость.

Избегайте жестоких игр, которые могут плохо повлиять на твоё будущее и



Мы живем в этой жизни один раз, другого варианта нет, и «переиграть» ее нам ничто не даст.

Самая интересная игра – это все-таки наша жизнь. Не стоит менять ее на мер-



СКАЖИ «НЕТ» ЖЕСТОКИМ ИГРАМ

Эта памятка поможет тебе не попасть в плен к компьютерным играм, а также подскажет как избежать жестоких игр, которые могут плохо повлиять на твоё душевное и физическое здоровье.

МОУ СОШ № 17

Признаки компьютерной зависимости

⇒ Во время компьютерной игры ты полностью отрываешься от реальной жизни, переносясь целиком в мир игры.

⇒ Реальный мир становится скучным и неинтересным. Тебе гораздо приятнее убежать от всех проблем этой жизни в виртуальный мир, где ты – герой, и где никто не ворчит на тебя за невыполненные уроки.

⇒ Ты становишься раздражительным, обидчивым и даже злым (особенно, в те моменты, когда что-то, или кто-то пытается оторвать тебя от компьютера).

⇒ Ухудшаются отношения с родителями, друзьями, ты начинаешь скрывать от них, сколько времени ты проводишь за играми.

⇒ Для игры в компьютерные игры ты жертвуешь временем, ранее проводимым с семьей, друзьями, постепенно превращаясь в игромана – одиночку, которому никто не нужен и не интересен. А когда вдруг попадаешь в интересную компанию, ты вдруг понимаешь, что тебе даже не о чем поговорить с людьми (кроме как о компьютерных играх).



⇒ В обычной жизни ты чувствуешь пустоту, раздражительность, подавленность, которые исчезают при игре за компьютером.

⇒ Ты не можешь остановить игру, постоянно желаешь увеличить количество времени, проводимого за компьютером.

⇒ Ты стал хуже соображать на уроках, не можешь сосредоточиться. У тебя проблемы в учёбе из-за компьютерных игр, но ты продолжаешь играть.

⇒ Твой сон часто прерывается из-за ночных кошмаров.

⇒ Твоя эмоция становится скучной, и ты уже не способен от души порадоваться или погоревать.

⇒ Игра за компьютером служит ведущим средством для снятия стресса.

⇒ После компьютерной игры возникают головные боли, нарушение аппетита, ступор.

⇒ Из-за компьютерной игры ты пренебрегаешь сном, питанием и личной гигиеной.

⇒ После компьютерной игры у тебя возникает сухость и рези в глазах.

Сделай свой выбор в пользу настоящей жизни и любимых людей!

Не уходи в мир грез и фантазий! Стань победителем в реальной жизни, а не в мире иллюзий!

Как не стать рабом компьютера

- Посоветуйся с родителями, прежде чем начать новую игру;
- Не стоит играть в ту или иную игру только потому, что она популярна среди одноклассников. Имей мужество принять собственное решение!
- Избегай играть в Ролевые компьютерные игры (RPG), в которых играющий принимает на себя роль компьютерного героя;
- Избегай играть в Экшн-RPG и их разновидности, когда игрок должен бить, стрелять и убивать, за что и получает вознаграждение;
- Выбирай развивающие и обучающие игры;
- Каждые 15 минут делай перерыв в игре; отвлекайся от игры;
- Чередуя работу за компьютером с другой деятельностью;
- В неигровое время обязательно занимайся активным видом спорта;
- Следи за тем, сколько времени у тебя уходит на игры, а потом сравни это с тем, сколько времени ты посвящаешь другим, более важным делам.

Листовка А5

← поле печати
← линия обреза
← поле макета

Обозначения:
Черная рамка – дообрезной формат 214 x 150 мм.
Пунктирная рамка – обрезной (окопачный) формат изделия, 145 x 209 мм.
Синяя рамка – поле до текста. Все элементы должны помещаться внутри синей рамки.
Фон и иллюстрации «навылет» должны доходить до черной рамки.
Вертикальные линии – места сгиба.

Все элементы этого шаблона находятся в слое "шаблон1", удалите его перед тем, как послать файл на печать.

Лицо

Оборот

типография
ГРАНИТ

Удалите этот слой (шаблон 1) перед печатью



При чрезвычайных ситуациях не паникуйте! Следуйте пошагово правилам и всё будет Хорошо



Будте АККУРАТНЕЕ!



Сотрясение мозга

При явных симптомах сотрясения необходимо сразу же вызвать «скорую». До ее приезда необходимо лечь в постель. Лучше – на низкую подушку, особенно если у пострадавшего после травмы была рвота. К месту, которое вы ударили, нужно как можно быстрее приложить холодный компресс: используйте пакеты с замороженными продуктами из холодильника, обернув их в тонкое полотенце.



Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №17 имени Героя Советского Союза Серофима Ивановича Земляникова»



Сам Себе Спасатель

БАЗЕВ АРТЕМ
УЧЕНИК 9 Б КЛАССА

Что делать при порезе

Порезы могут быть глубокими и не глубокими

Сначала нужно промыть рану под прохладной водой. После обработайте рану перекисью водорода, антибактериальной мазью, йодом или зеленкой. (При глубоком порезе обрабатывайте только края раны, иначе придется лечить пострадавшего еще и от ожога) Наложите антисептический пластырь или бинтовую повязку.



Что делать если сломал руку

Переломам могут быть открытыми и закрытыми

Пострадавший должен как можно меньше двигаться, чтобы не навредить себе ещё сильнее.

При подозрении на перелом руки, нужно зафиксировать руку любым подручным предметом (скалка, палка, доска и т.д.) После немедленно обратиться к врачу.



Советы родителям

1. Обращать внимание на игры, в которые играют дети, так как некоторые из них могут стать причиной бессонницы, раздражительности, агрессивности, специфических страхов.
2. Обсуждать игры вместе с ребенком. Отдавать предпочтение развивающим играм. Крайне важно научить ребенка критически относиться к компьютерным играм, показывать, что это очень малая часть доступных развлечений, что жизнь гораздо разнообразней, что игра не заменяет общения.
3. Использовать компьютер как элемент эффективного воспитания, в качестве поощрения (например, за правильно и вовремя сделанное домашнее задание, уборку квартиры и т.д.)
4. Если ребенок склонен к компьютерной зависимости, он может проводить за компьютером два часа в будний день и три — в выходной. Обязательно с перерывами.
5. Предложить другие возможности времяпровождения. Желательно, чтобы были совместные занятия (походы в кино, на природу, игра в шахматы и т.д.)
6. В случаях, если родители самостоятельно не могут справиться с проблемой, обратиться к психологам, в специализированные центры.

Необходимо знать!

- Игромания - это не привычка и не безобидное времяпрепровождение.
- Игромания - это болезненная зависимость с неодолимой тягой к азартным играм.
- Самостоятельно справиться с этой бедой невозможно.

Телефоны психологической службы



МОУ СОШ № 17

ОСТОРОЖНО: ДЕТИ В ИНТЕРНЕТЕ!

Памятка для родителей



Автор проекта:
Мустаева Дарья

ребенка не оторвать от игры

уменьшается количество интересов

мало общается

избегает ответственности



Признаки компьютерной игромании

появляются чувства раздражения, гнева, либо пустоты, депрессии при отсутствии возможности играть, которые исчезают при возобновлении игры

не контролирует время, проводимое за игрой

прогулял школу - играл в компьютерную игру

появляется неустойчивое поведение и деградация

не знает, чем заняться, если компьютер сломался





Контейнер для сбора батареек

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ БАТАРЕЙКИ

Батарейки относятся к **1 классу опасности**. Содержимое элементов питания попадает в почву и грунтовые воды, из грунтовых вод может попасть в реки и озера или в артезианские воды, используемые для питьевого водоснабжения.



ИСПОЛЬЗУЮТ за год:

- семья из 4 человек
100 батареек или 1-5кг
- 2 000 Т в нашей стране
- на всей планете
180 000 Т

1 БАТАРЕЙКА ЗАРАЖАЕТ ТЯЖЕЛЫМИ МЕТАЛЛАМИ:



Вследствии коррозии батарейка разрушается, выбрасывая в атмосферу **ТЯЖЕЛЫЕ МЕТАЛЛЫ**, которые накапливаются в организме.

20м² - это СРЕДА ОБИТАНИЯ:

- 2-х деревьев
- 2-х кротов
- 1-го ежика



Свинец - поражает почки, нервную систему, костные ткани.
 Ртуть - мозг и нервную систему.
 Кадмий - легкие и почки.
 Никель и цинк - кожу.
 Щелочи - поражает кожу и слизистую.



хранить батарейки дома не желательно! залежавшиеся в технике батарейки могут протечь. В результате коррозии цинка выделяется водород, что способствует увеличению внутреннего объема батарейки.

теперь ты знаешь



Пожарная охрана



Парусник детства

Название: Парусник детства
Работу выполнил: Парусник детства
Попов Сергей
Возраст: 5 класс, 11 лет
Руководитель: Кривош В.Г.
МУ ДО ЦОД



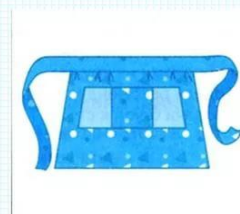
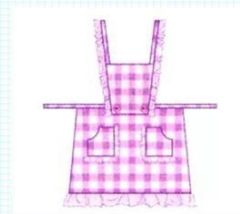
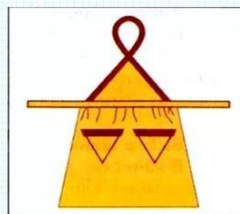
Деревянная
игрушка







Модели фартуков



КОСТЮМ



Оформление класса



Графика. Коллаж

Декупаж



Мяч по кругу

ХОД ИГРЫ:

- Игравющие стоят по кругу лицом к центру на расстоянии одного шага друг от друга и передают мяч вправо или влево, но обязательно соседу.
- Водящий, находится за кругом, старается коснуться мяча, не задевая играющих. Тот, у кого он коснется мяча, становится водящим, а водящий занимает его место.
- Выигрывают играющие, которые не были водящими. Можно образовать два - три круга, и назначить соответственно столько же водящих.
- **МАТЕРИАЛЫ:** мяч



Игра

Петушки

ХОД ИГРЫ:

- Эта игра требует ловкости. Для игры выбираются два ребенка. На полу рисуют окружность. Игравющие становятся внутрь линии, каждый сгибает в колене любую ногу и удерживают её рукой. В таком положении (на одной ноге) дети пытаются грудью вытолкнуть друг друга из круга. Побеждает тот, кто остался внутри нарисованной окружности.
- **МАТЕРИАЛЫ:** мел



коллекция



Выставка, модель

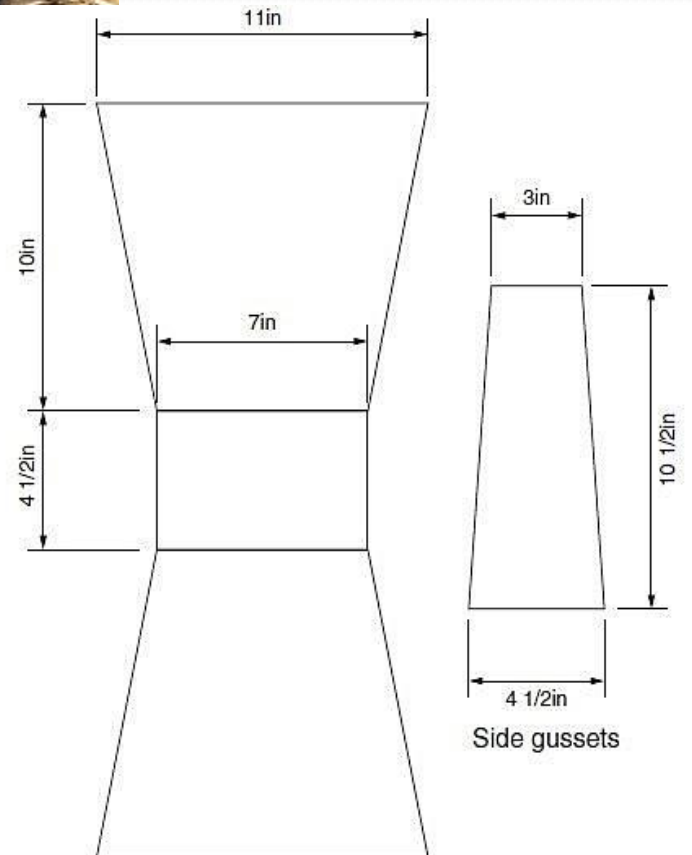




Модель
спортивной площадки



Чертёж





Атрибуты

Экскурсия, поход





Флористика
Букет из салфеток

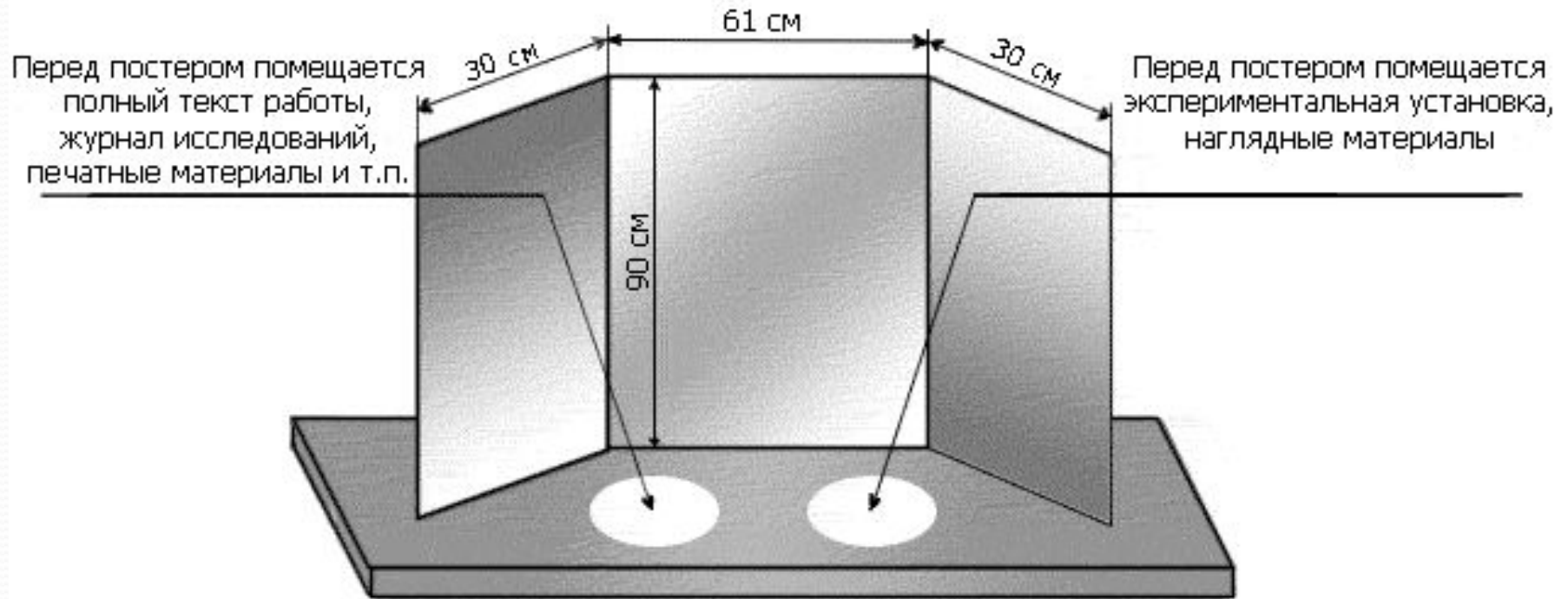
Виды презентаций проектов

Выбор **формы презентации** проекта - задача не менее, а то и более сложная, чем выбор формы продукта проектной деятельности. Набор «типичных» форм презентации, вообще говоря, весьма ограничен, а потому здесь требуется особый полет фантазии (в сочетании с обязательным учетом индивидуальных интересов и способностей проектантов — артистических, художественных, конструкторско-технических, организационных и т. д.).

- ▶ Демонстрация продукта, выполненного на основе информационных технологий
- ▶ Инсценировка-диалог литературных или исторических персонажей
- ▶ Игра с залом, Деловая игра
- ▶ Научная конференция, доклад
- ▶ Пресс-конференция
- ▶ Путешествие, экскурсия
- ▶ Реклама
- ▶ Ролевая игра
- ▶ Спектакль
- ▶ Соревнование
- ▶ Телепередача и т.д.

Стендовый доклад как результат представления проектно - исследовательской деятельности

Картонный постер со складывающимися крыльями - удобно ставить, удобно перевозить:



Расположение материала на постере



Система оценки проектной деятельности

Главный итог в самих учениках.
Внешний результат можно будет увидеть, осмыслить, применить на практике.

Внутренний результат - опыт деятельности - станет бесценным достоянием учащегося, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

Важно!
**Оценивается не продукт,
а деятельность учащегося!**