

«Технология проектной деятельности в начальной школе»

Суслина Евгения Викторовна
учитель начальных классов
МКОУ «Охрозаводская средняя общеобразовательная
школа»



***Школа должна
превратиться из
супермаркета, где раздают
«замороженные идеи», в
место, где можно искать и
самостоятельно
находить новые знания.***

Карл Рэнсом Роджерс

- Обучение школьников специальным знаниям, а также развитие у них общих умений и навыков, необходимых в исследовательском поиске, - одна из основных практических задач современного образования.



Технология проектного обучения определяется построением образовательного процесса на активной основе, деятельности каждого ученика, его интересов и потребностей.



задачи

- Раскрыть сущность и историю технологии проектного обучения.
- Дать классификацию учебных проектов, используемых в начальной школе.
- Определить специфику организации проектной деятельности учащихся начальных классов.



Основная идея

организация деятельности ребенка в

социальной среде с целью расширения и

обогащения жизненного опыта учащихся.

« Все, что я познаю, я знаю, для чего это мне надо и где и как я могу эти знания применить...»

- **Проект** — замысел переустройства того или иного участка действительности согласно определённым правилам.
- **Проектность** — определяющая черта современного мышления.
- **Проектное мышление, проектная деятельность** — процесс обобщённого и опосредованного познания действительности, в ходе которого человек использует технологические, технические, экономические и другие знания для выполнения проектов по созданию культурных ценностей

Типы учебных проектов:

Исследовательские

Творческие

Информационные

Социально значимые

Телекоммуникационные

Типы учебных проектов по затратам времени:

- *краткосрочные* (2-6 ч),
- *среднесрочные* (12-15 ч),
- *долгосрочные* (четверть, полугодие, год) проекты, требующие времени для поиска материала, его анализа и т. д.

Для ученика проект - это возможность максимального раскрытия своего творческого потенциала, деятельность, которая позволяет


проявить себя,

попробовать свои силы,

приложить свои знания,

принести пользу,

показать публично достигнутый результат.

- 
- 1. Газета
 - 2. Игра
 - 3. Костюм
 - 4. Альбом
 - 6. Спектакль
 - 7. Урок
 - 8. Публикация
 - 9. Справочник
 - 10. Презентация
 - 11. Учебное пособие
 - 12. Буклет
 - 13. Афиша
 - 14. Устный журнал
 - 15. Тематические выставки рисунков, поделок
 - 16. Диафильм
 - 17. Набор открыток
 - 18. Памятка
 - 19. Реклама
 - 20. Плакат
 - 21. Мероприятие
 - 22. Раскладушка
 - 23. Макет

надпредметные умения

Проектировочные

Исследовательские

Информационные

Коммуникативные

Экспериментальные

Рефлексивные

Презентационные.

Проект - ЭТО МЕТОД ОБУЧЕНИЯ. ОН МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН В ИЗУЧЕНИИ ЛЮБОГО ПРЕДМЕТА. ОН МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН И НА УРОКАХ, И ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ. ОН ОРИЕНТИРОВАН НА ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ САМИХ УЧАЩИХСЯ, И ПОЭТОМУ ОН УНИКАЛЕН. ОН ФОРМИРУЕТ НЕВЕРОЯТНО БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО УМЕНИЙ И НАВЫКОВ, И ПОЭТОМУ ОН ЭФФЕКТИВЕН. ОН ФОРМИРУЕТ ОПЫТ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, И ПОЭТОМУ ОН НЕЗАМЕНИМ