

# ПРОГРАММА ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Выполнил:  
Учитель начальных классов  
Ивченко Елена Ивановна.

МБОУ «СОШ № 11»  
Еманжелинский муниципальный район  
Челябинская область.

- Метод проектов является базовой образовательной технологией, поддерживающей компетентностно-ориентированный подход в образовании. Метод проектов по своей дидактической сущности нацелен на формирование способностей, обладая которыми, выпускник школы оказывается более приспособленным к жизни, умеющим адаптироваться к изменяющимся условиям, ориентироваться в разнообразных ситуациях, работать в различных коллективах, потому что «проектная деятельность является культурной формой деятельности, в которой возможно формирование способности к осуществлению ответственного выбора».

- С целью обучения учеников начальных классов такому виду деятельности, как работа над проектами, разработана программа кружка «Мои первые проекты».
- *Цель программы кружка:* формирование ключевых компетентностей: коммуникативной, информационной, решения проблем.
- *Задачи:*
  - - формировать навыки сотрудничества;
  - - формировать навыки устной презентации;
  - - обучить способам сбора и первичной обработки информации;
  - - формировать умение составлять письменный отчёт о работе над проектом;
  - - формировать умение планировать свою работу над проектом;
  - - формировать умение давать оценку готовому продукту, своей работе над проектом.

- **Программа состоит из трёх разделов:**
- I. Интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества.
- II. Основы проектной деятельности.
- III. Работа над проектом.

## ● **Краткое раскрытие разделов.**

- В первом разделе предлагается использовать интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества из сборника Клауса Фопеля «Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения – практическое пособие для педагогов и школьных психологов». Данные игры предлагается проводить с учениками с целью подготовки к работе в команде.
- Во втором разделе ученики знакомятся с правилами работы в команде, со способами первичной обработки информации, с правилами публичного выступления. Ученики учатся работать с информацией, задавать вопросы, направляющие проект.
- В третьем разделе ученики закрепляют полученные знания при работе над групповыми и индивидуальными проектами. В программу кружка включены часы для работы над проектами по темам из предметных курсов по выбору учителя.

- Программа кружка для учащихся 1-4 классов рассчитана: на 33 часа (1 час в неделю) в 1 классе, 34 часа (1 час в неделю) во 2 классе, 68 часов (2 часа в неделю) в 3-4 классах.

## ● План

1 класс (33 часа)

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<b>Интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества</b>	<b>33</b>	<b>–</b>	<b>33</b>
1-11	Игры по теме «Что делать с агрессией и гневом».	11	–	11
12-22	Игры по теме «Учимся сотрудничеству».	11	–	11
23-33	Игры по теме «Проблемы можно решать».	11	–	11
<b>Итого 33</b>	<b>Итого</b>	<b>33</b>	<b>–</b>	<b>33</b>

2 класс (34 часа)

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<b>Основы проектной деятельности</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
1	Что такое команда?	1	1	–
2-4	Как работать в команде?	3	1	2
	<b>Работа над проектом</b>	<b>30</b>	<b>–</b>	<b>30</b>
5-14	Работа над проектом по теме «Основа здорового питания».	10	–	10
15-24	Работа над проектом по теме «Мой город».	10	–	10
25-34	Работа над проектом по теме «Россия – наша Родина» из курса «Окружающий мир».	10	–	10
<b>Итого 34</b>	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>32</b>

3 класс (68 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<b>Основы проектной деятельности</b>	<b>28</b>	<b>4</b>	<b>24</b>
1-5	Мы учимся определять проблему.	5	1	4
6-12	От проблемы к цели.	7	1	6
13-20	Работа со справочной литературой.	8	1	7
21-28	Способы первичной обработки информации.	8	1	7
	<b>Работа над проектом</b>	<b>40</b>	<b>–</b>	<b>40</b>
29-38	Работа над проектом по теме «Мой путь к здоровью».	10	–	10
39-48	Работа над проектом по теме «Безопасный путь».	10	–	10
49-68	Работа над проектами по темам из предметных курсов.	20	–	20
<b>Итого 68</b>	<b>Итого</b>	<b>68</b>	<b>4</b>	<b>64</b>

4 класс (68 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<b>Основы проектной деятельности</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>
1-6	От проблемы к цели.	6	1	5
7-12	Основы риторики. Публичное выступление.	6	2	4
13-18	Презентация продукта.	6	1	5
19-26	Вопросы, направляющие проект: основополагающий, проблемный, учебный.	8	2	6
	<b>Работа над проектом</b>	<b>42</b>	<b>–</b>	<b>42</b>
27-38	Работа над проектом по теме «Секреты здоровья».	12	–	12
39-48	Работа над проектом по теме «Презентация школь».	10	–	10
49-68	Работа над проектами по темам из предметных курсов.	20	–	20
<b>Итого 68</b>	<b>Итого</b>	<b>68</b>	<b>6</b>	<b>62</b>

## ● **Содержание программы**

- **Раздел I. Интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества**
- Интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества по темам: «Что делать с агрессией и гневом», «Учимся сотрудничеству», «Проблемы можно решать».
  
- **Раздел II. Основы проектной деятельности**
- Что такое команда? Как работать в команде? От проблемы к цели. Работа со справочной литературой. Способы первичной обработки информации. Основы риторики. Публичное выступление. Вопросы, направляющие проект: основополагающий, проблемный, учебный.
  
- **Раздел III. Работа над проектом**
- Работа над групповыми и индивидуальными проектами.
-

## ● **Результаты после освоения программы , планируемые.**

- После изучения курса ученик научится:
  - 1)видеть проблемы;
  - 2)ставить вопросы;
  - 3)выдвигать гипотезы;
  - 4)давать определение понятиям;
  - 5)классифицировать;
  - 6)наблюдать;
  - 7)готовить тексты собственных докладов;
  - 8)составлять план действий по своей работе;
  - 9)объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
  - 10)презентовать свою работу.
  - 11)получит возможность научиться:
  - 12)структурировать материал;
  - 13)под руководством учителя, родителей проводить эксперименты;
  - 14)проводить самоконтроль;
  - 15)делать умозаключения и выводы.



- Основные разделы программы, формы, ожидаемый воспитательный результат

№ п/п	Тема раздела	Форма	Уровень Ожидаемый воспитательный результат
1	Интерактивные игры на формирование навыков сотрудничества	<del>интерактив-над</del> игра	<i>II уровень</i> Взаимодействие учеников между собой на уровне класса. Получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям, ценностного отношения к социальной реальности в целом.
2	Основы проектной деятельности	беседа	<i>I уровень</i> Взаимодействие ученика с учителем. Приобретение учеником социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
		тренинг	<i>II уровень</i> Взаимодействие учеников между собой на уровне класса. Получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям, ценностного отношения к социальной реальности в целом.
3	Работа над проектом	работа над проектом	<i>II уровень</i> Взаимодействие учеников между собой на уровне класса. Получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям, ценностного отношения к социальной реальности в целом.
		консультация преподавателя	<i>I уровень</i> Взаимодействие ученика с учителем. Приобретение учеником социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
		презентация готового продукта	<i>II уровень</i> Взаимодействие учеников между собой на уровне класса. Получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям, ценностного отношения к социальной реальности в целом. <i>III уровень</i> Взаимодействие ученика с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде. Получение опыта самостоятельного общественного действия.

## ● Методические рекомендации

- 
- Под **методом проектов** понимают технологию организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные проблемы, и технологию сопровождения самостоятельной деятельности учащегося.
- В основу метода проектов была положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который достигается благодаря решению той или иной практически или теоретически значимой для ученика проблемы. Проблема обязательно должна быть взята из реальной жизни, знакомая и значимая для ученика, ее решение должно быть важно для учащегося. Внешний результат можно будет увидеть, осмыслить, применить на практике. Внутренний результат – опыт деятельности – станет бесценным достоянием учащегося, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

## ● **Роль учителя.**

- При выполнении проектов изменяется в зависимости от этапов работы над проектом. Но на всех этапах педагог выступает как помощник, фасилитатор. Педагог не передает знания, а направляет деятельность школьника, то есть:
- - Консультирует. *То есть провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду и т.п.*
- - Мотивирует. Высокий уровень мотивации в деятельности – залог успешной работы над проектом. Во время работы учитель должен придерживаться принципов, раскрывающих перед учащимися ситуацию проектной деятельности как ситуацию выбора и свободы самоопределения.
- - Фасилитирует. Учитель не указывает в оценочной форме на недостатки или ошибки действий учащегося, несостоятельность промежуточных результатов. Он провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду (например, организация групповой дискуссии, постановка вопросов, ответы на которые ученику заведомо неизвестны, постановка вопросов, ответы на которые прозвучат абсурдно, раскрывая противоречия в решениях и способах деятельности, принятых учащимися, контекстный пересказ ситуаций, помещение в пространство классной комнаты предметов, порождающих определенные ассоциации и т.д.).
- - Наблюдает. Следует особо отметить, что при использовании метода проектов помимо оценки продукта проектной деятельности необходимо отслеживать такой результат, как психолого-педагогический эффект – формирование личностных качеств, рефлексии, самооценки, умения делать осознанный выбор и осмысливать его последствия.

### ● **Роль ученика.**

- При выполнении проекта изменяется в зависимости от этапов работы. Но на всех этапах он:
- - Выбирает (принимает решения). Выбор должен закрепиться в сознании ученика как процесс принятия на себя ответственности.
- - Выстраивает систему взаимоотношений с людьми. Речь идет не только о ролевом участии в командной работе. Взаимодействие с учителем-консультантом позволяет освоить еще одну ролевую позицию. Выход за пределы школы в поисках информации или для проверки (реализации) своей идеи заставляет вступать во взаимоотношения со взрослыми людьми (библиотекарь, дворник и т.п.) и сверстниками с новых позиций. В отношении взрослых происходит переход с позиций социальной инфантильности (он – ответственный опекун, я – безответственный потребитель) на позиции сотрудничества (он – профессионал, выполняющий свою работу, принимающий решения; я – человек, делающий конкретное дело и несущий за него ответственность).
- - Оценивает. На каждом этапе возникают различные объекты оценки. Учащийся оценивает «чужой» продукт – информацию с позиций ее полезности для проекта, предложенные идеи с позиций их реалистичности и т.п. В то же время он оценивает продукт своей деятельности и себя в процессе этой деятельности.

- Любой проект должен заканчиваться созданием продукта, который обязательно должен планироваться. Младшие школьники описывают продукт, называют его характеристики, которые кажутся им важными для использования продукта по назначению. Младшие школьники способны высказывать оценочное отношение к полученному продукту, приводить аргументы, подтверждающие справедливость их высказывания. При обсуждении с учащимися итогов работы над проектом следует не забывать о том, что ученики начальной школы в основном высказывают свои впечатления и называют трудности, с которыми столкнулись.
- В начальной школе проектная деятельность является альтернативой ведущей в данном возрасте игровой деятельности. Организация проектной деятельности позволяет, таким образом, создать ситуацию, в которой дети учатся делать выбор и нести ответственность (в частности, доводить до конца – до получения продукта – начатое дело), а также осмысливать этапы своей деятельности. В этом возрасте организация проектной деятельности тесно связана с различными аспектами социализации учащихся: преодоление свойственного возрасту эгоцентризма, освоение социально приемлемых форм поведения, сотрудничества как модели отношений. В сфере выстраивания отношений со взрослым важно появление нового типа отношений – с руководителем проекта как с равноправным партнером. Поэтому на этой ступени особую роль играют групповые проекты. Индивидуальные проекты также могут быть собраны под эгидой общей темы или формы презентации продукта (например, книга, выставка, викторина, панно и т.п.).
- Темы проектов учащихся этого возраста оказываются достаточно тесно связаны с предметным содержанием, поскольку наглядно-образное мышление, характерное для данного возраста, любопытство, интерес к окружающему миру подталкивают учащихся к выбору темы на основе конкретного содержания предмета, а не на основе анализа своего опыта и своих проблем.

## ● **Этапы работы над проектом:**

### ● 1. Поисковый

- - Определение тематического поля и темы проекта.
- - Поиск и анализ проблемы.
- - Постановка цели проекта.

### ● 2. Аналитический

- - Анализ имеющейся информации.
- - Сбор и изучение информации.
- - Поиск оптимального способа достижения цели проекта (анализ альтернативных решений), построение алгоритма деятельности.
- - Составление плана реализации проекта: пошаговое планирование работ.
- - Анализ ресурсов

### ● 3. Практический

- - Выполнение запланированных технологических операций.
- - Текущий контроль качества.
- - Внесение (при необходимости) изменений в конструкцию и технологию.

### ● 4. Презентационный

- - Подготовка презентационных материалов.
- - Презентация проекта.
- - Изучение возможностей использования результатов проекта (выставка, продажа, включение в банк проектов, публикация).

### ● 5. Контрольный

- - Анализ результатов выполнения проекта.
- - Оценка качества выполнения проекта.

● ***Перечень возможных форм продуктов:***

- WEB-сайт
- видеофильм
- выставка
- газета, журнал
- игра
- постановка
- праздник
- коллекция
- мультимедийный продукт
- Справочник

● ***Перечень возможных форм презентаций:***

- демонстрация готового продукта
  - выставка
  - реклама
  - спектакль