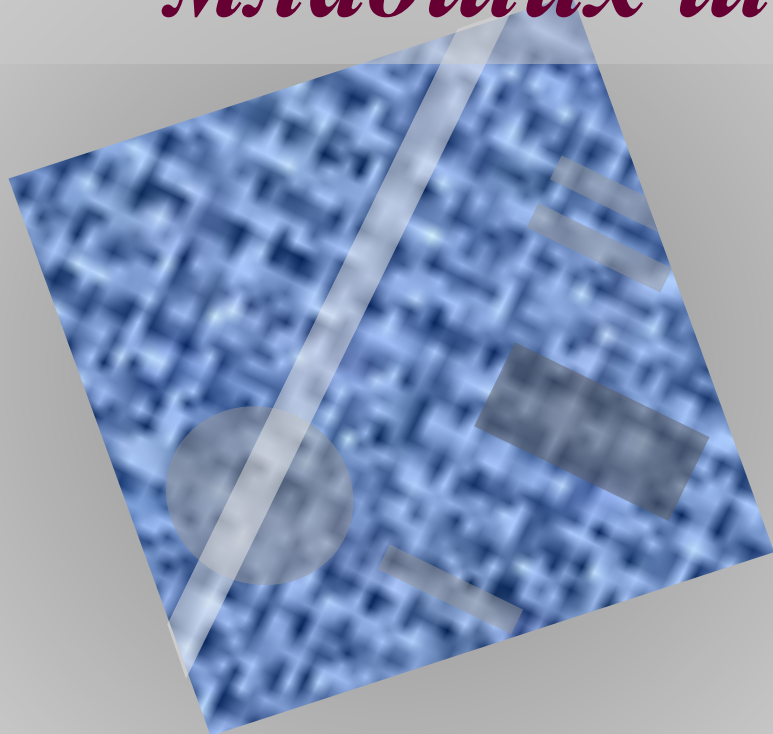


Организация проектной деятельности младших школьников



Захарова Наталья Владимировна

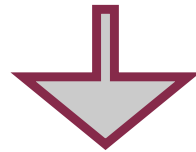


Немного истории...

Вторая половина XIX века -
сельскохозяйственные школы США

Джон Дьюи (1859-1952)

**УСЛОВИЯ УСПЕШНОСТИ
ОБУЧЕНИЯ**



**связь обучения с жизнью ребенка, игрой,
трудом;
активность ребенка;
проблематизация учебного материал**

Теоретические концепции Д. Дьюи послужили
основой для разработки американскими
педагогами

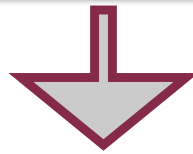
У.Килпатриком и Э. Коллингсом
метода проектов.

Они учли то, что с большим увлечением выполняется
ребенком только та деятельность, которая
свободно выбрана им самим; познавательная
деятельность чаще строится не в русле учебного
предмета, а опирается на **сиюминутные**
интересы детей; реальное обучение никогда не
бывает односторонним, важны и побочные
сведения.

В России эти идеи первым реализовал **С.Т.Шацкий.**

Метод проектов –

способы организации самостоятельной деятельности обучающихся по достижению определенного результата



ориентирован на интерес, на творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе *деятельности* по решению какой-либо интересующей его проблемы.

Учебный проект



с точки зрения *ученика* – это возможность максимального раскрытия своего творческого потенциала.

Это деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной зачастую самими учащимися в виде задачи, когда результат этой деятельности – найденный способ решения проблемы – носит практический характер, имеет важное прикладное значение и, что весьма важно, интересен и значим для самих открывателей.

Учебный проект



с точки зрения *учителя* –
это интегративное дидактическое
средство развития, обучения и
воспитания, которое позволяет
вырабатывать и развивать
специфические умения и навыки
проектирования и исследования у
обучающихся

Классификация проектов



- По характеру результата
- По форме
- По характеру доминирующей в проекте деятельности
- По профилю знаний
- По характеру координации
- По уровню контактов
- По количеству участников
- По продолжительности
- По типу объекта проектирования

Разнообразие проектов

По Е.С.Полат проекты подразделяются на:

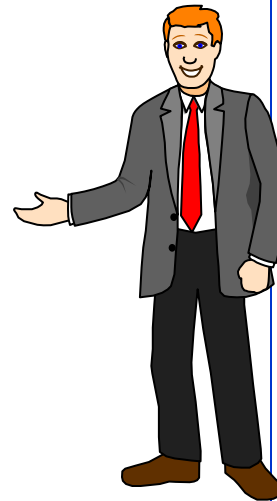
исследовательские

творческие

ролево – игровые

информационные проекты

практикоориентированные



Структура также только

Отличающиеся четко обозначенным с самого начала результатом деятельности участников проекта. Причем этот результат обязательно ориентирован на социальные интересы самих участников.

Исследовательские проекты

по структуре приближены к подлинному научному исследованию: доказательство актуальности темы, определение проблемы, предмета и объекта исследования, обозначение задачи, методов, источников информации, выдвижение гипотез, обобщение результатов, выводы, оформление результатов, обозначение новых проблем.

Творческие проекты

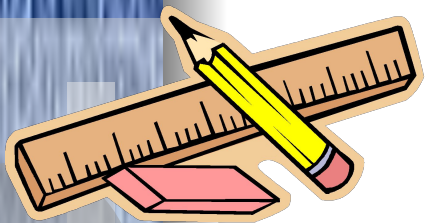
не имеют детально проработанной структуры, подчиняются жанру конечного результата (газета, фильм, праздник), но результаты оформляются в продуманной завершенной форме (сценарии фильма или праздника, макет газеты).

Информационные проекты

сбор информации и ознакомление с ней заинтересованных лиц, анализ и обобщение фактов; схожи с исследовательскими проектами и являются их составной частью, требуют презентации и ее разработки.

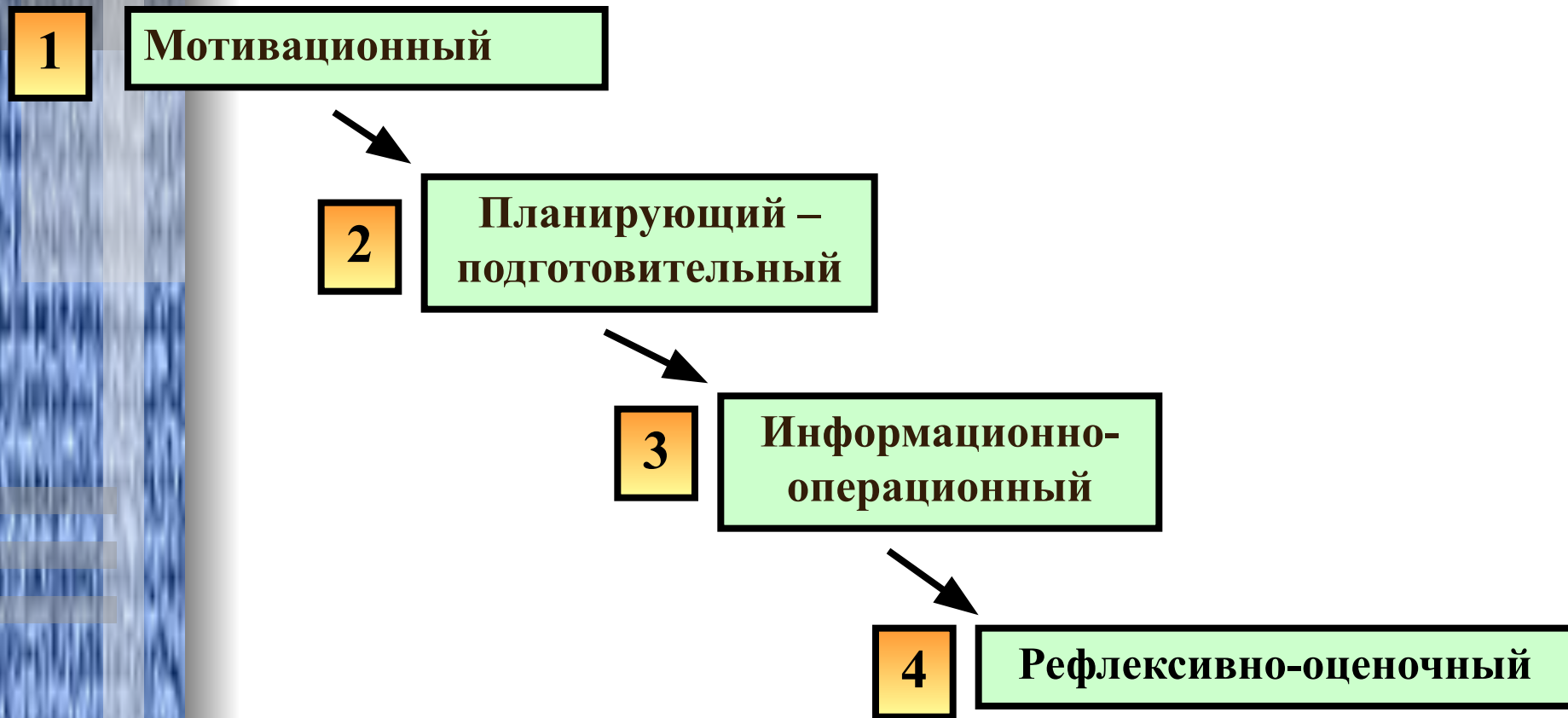
Ролевые проекты

проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев. Результат проекта остается открытым до самого окончания. Чем завершится судебное заседание? Будет ли заключен договор и разрешен конфликт?



Этапы работы над проектом

младшими школьниками



**Формы
продуктов
проектной
деятельности**

Сценарий

Путеводитель

Публикация

Прогноз

Сказка

Модель

Макет

Костюм

Карта

Игра

Справочник

Web-сайт

Законопроект

Журнал

Экскурсия

Анализ
данных соц.
опроса

Атлас

Бизнес-план

Видеофильм

Видеоклип

Письмо

Выставка

Чертеж

Газета

**Виды
презентации
проектов**

```
graph TD; A((Виды презентации проектов)) --- B[Диалог персонажей]; A --- C[Ролевая игра]; A --- D[Воплощение]; A --- E[Деловая игра]; A --- F[Демонстрация видеофильма]; A --- G[Игра с залом]; A --- H[Инсценировка]; A --- I[Конференция]; A --- J[Научный доклад]; A --- K[Отчет научно-исследовательской экспедиции]; A --- L[Экскурсия]; A --- M[Пресс-конференция]; A --- N[Путешествие]; A --- O[Соревнование]; A --- P[Спектакль]; A --- Q[Телепередача]; A --- R[Защита на ученом совете];
```

Диалог персонажей

Ролевая игра

Воплощение

Защита на ученом совете

Деловая игра

Телепередача

Демонстрация видеофильма

Спектакль

Игра с залом

Соревнование

Инсценировка

Путешествие

Конференция

Пресс-конференция

Научный доклад

Экскурсия

Отчет научно-исследовательской экспедиции

Возможные темы проектов

- Путешествие ботаника вокруг школы;
- Экологическая сказка;
- Лесной календарь;
- Секреты здоровья;
- Пернатые друзья;
- Реклама моего города;
- Математическая сказка;
- Букет вежливых слов;
- Вместе делаем книгу;
- Удивительное рядом;
- Из истории вещей и др.



Все должны проявлять активность и вносить свой вклад в общее дело. Не должно быть так называемых «спящих партнеров»

Команды не соревнуются

В команде нет лидеров. Все члены команды равны

Правила и принципы успешности проектной деятельности

Каждый должен получать удовольствие от чувства уверенности в себе

Все члены команды должны получать удовольствие от общения друг с другом и от того, что они вместе выполняют проектное задание

Ответственность за конечный результат несут все члены команды, выполняющие проектное задание