

Проектная программа в начальной школе – что это, как её составить и как реализовать

МАТВЕЕВА Н.В., К.П.Н., ДОЦЕНТ, АВТОР УМК «ИНФОРМАТИКА 2-4», АВТОР ИЗДАТЕЛЬСТВА БИНОМ. ЛАБОРАТОРИЯ ЗНАНИЙ»

ДОЛГОВА Г.И., УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ, АВТОР ИЗДАТЕЛЬСТВА БИНОМ. ЛАБОРАТОРИЯ ЗНАНИЙ»

26 СЕНТЯБРЯ 2018, Г. МОСКВА



Важное напоминание!

Майские вебинары можно посмотреть на сайте издательства БИНОМ по ссылке:
<http://lbz.ru/news/306/9870/>.

Последние три вебинара 2018:

Тема вебинара	Ссылка
Методические инструменты формирования проектного мышления младшего школьника	https://events.webinar.ru/9331/1108981/record-new/1131041
Понятие проектного коридора и его роль при проектировании проекта	https://events.webinar.ru/19585/1108991/record-new/1131047
Проблема цели, структурного и смыслового содержания при проектировании проекта в начальной школе	https://events.webinar.ru/19585/1109001/record-new/1131053



Наша цель сегодня

на конкретных примерах познакомиться с различными проектными программами, понять, что это такое, как составлять проектную программу, как ее запустить в начальной школе.

СОЗДАЁМ или ОСОЗНАЁМ ПРОЕКТНУЮ ПРОГРАММУ

ПРОЕКТИРУЕМ ПРОЕКТ

ОРГАНИЗУЕМ ПРОЕКТ

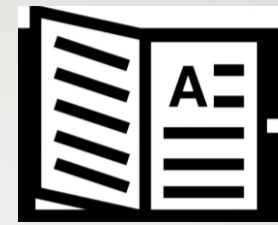
Проектируем проект – прокладываем путь



ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

При проектировании процесса учитель "прокладывает" предстоящий путь, планирует путешествие детей в "исследование", формулирует конкретную цель и разрабатывает конкретные шаги по достижению цели, составляет подробную "маршрутную карту" предстоящего увлекательного интересного путешествия за новыми знаниями.

Для этого следует понимать структуру управления образовательным учреждением и место проектной деятельности в этой структуре.



Проектная деятельность и проектная программа

Прежде чем мы рассмотрим, что такое **проектная программа** и **проект**, вспомним, что такое **проектная деятельность**.

Проектная деятельность – это целый мир, многогранный и многоаспектный, сложная система многих элементов.

- Множеством разрозненных проектов трудно управлять, сложно организовывать, консультировать и контролировать деятельность детей.
- В связи с этим, обычно в мае-июне предыдущего учебного года на основе анализа интересов, способностей, образовательных потребностей и опыта проектной деятельности школьников в текущем учебном году, осуществляется создание или корректировка **ПРОЕКТНОЙ ПРОГРАММЫ**.

Проектная программа

Проектная деятельность детей (в начальной школе, в основной, в старшей или в университете) не может быть «сумбурной», «бессистемной» - она должна иметь определенный «смысловой каркас», учитель должен иметь «проектную программу».

Осмысление нового учебного материала в проектах происходит НЕ в логике учебного предмета (курса), а в контексте и логике «проектной программы», «смыслового каркаса», цели и темы проекта.

Что такое проектная программа

Проектная программа – это важное и необходимое условие для успешной реализации проектов.

Проектная программа – это целостная совокупность, система тем проектов, которые что-то объединяет: общий объект исследования, общая методология, общее направление деятельности или общее смысловое содержание.

РАССМОТРИМ НА ПРИМЕРАХ

Моя семья в темах проектной программы

№	Тема	№	Тема
1	Моя семья в фотографиях	9	Литературные портреты моих родителей
2	Папа – глава семьи	10	Мое генеалогическое дерево
3	Роль мамы в моей семье	11	Моя семья в годы войны
4	Я и другие дети в моей семье	12	Любимые книги в нашей семье
5	Моя большая семья	13	Как мы проводим выходные
6	История моей семьи	14	Моя семья в отпуске
7	Любимая профессия в моей семье	15	Творчество в нашей семье
8	Наши семейные традиции	16	Что я знаю о своей «большой» семье

МОЯ СЕМЬЯ как «смысловой каркас» или «пронизывающая» смысловая идея проектной программы



Моя семья.

У меня есть семья. Я очень люблю своих родителей и других близких людей.

Моя семья небольшая, но очень дружная. Вот такая. →

Конечно, у всех детей семьи разные. Главное, что семья – очень важная часть мира, в котором мы живём. Без семьи дети не могут быть счастливы!

MyShared

Тема семьи – лишь смысловой «фон» деятельности и условие формирования проектного мышления и УУД

ПП «Мой город» в темах проектной программы

№	Тема	№	Тема
1	Мой город в фотографиях	9	Природа и погода в моем городе
2	Моя улица – история в фотографиях	10	Герои моего города
3	Мой дом – моя «крепость»?	11	Мой город в годы войны (1941-1945)
4	Школа, в которой я учусь (история в фотографиях)	12	Музеи моего города
5	Мой любимый парк или Парки в моем городе	13	Карта моего города
6	Памятники в моем городе	14	Спорт в моем городе
7	Где работают наши родители	15	Литературные портрет моего города
8	За что я люблю свой город	16	Мой город в будущем веке (фантазия-эссе или рисунок)

ПП «Природа» в темах проектной программы

№	Тема	№	Тема
1	Природа вокруг нас в рисунках	9	Природа и погода
2	Природа в фотографиях	10	Тайны природы
3	Наблюдаем за погодой	11	Гроза – хорошо или плохо?
4	Климат нашего края	12	О чем говорит радуга
5	Кто и как изучает природу	13	4 октября – международный день защиты животных
6	Что я знаю о природе (создаем интеллект-карту)	14	Исследователи природы – кто они?
7	Охраняя природу мы заботимся о себе (создаем ПЛАКАТ)	15	Моя любимая книга о природе (эссе)
8	Природа – наш кормилец	16	Земля – наш общий дом

ПП «Человек» в темах проектной программы

№	Тема	№	Тема
1	Я – Человек (создаем рисунок)	9	Человек – творец или сотворец?
2	Чем человек отличается о животных	10	Человек и природа – как связаны?
3	Наблюдаем за людьми – какие они?	11	Зачем человек родился?
4	Чем люди отличаются?	12	Я и мой любимец – чем мы похожи и чем различаемся
5	Как человек изучает природу	13	Человек – часть природы
6	Зачем люди учатся в школе?	14	Роль воды в жизни человека
7	Почему люди ссорятся (сказка-фантазия)	15	Челок – творец
8	Кого и что человек любит	16	Человек – венец природы

Темы проектной программы для начальной школы (1-4), реализованные в дневниках

№	Тема	№	Тема
1	ДНЕВНИК – ЗЕРКАЛО МОИХ ДЕЙСТВИЙ	7	ОТРАЖЕНИЕ В ПРИРОДЕ И ТЕХНИКЕ
2	ЗЕРКАЛО И ЕГО СВОЙСТВА	8	ЧТО Я ЗНАЮ? (ЧТО ОТРАЖАЕТ МОЁ СОЗНАНИЕ)
3	ЗЕРКАЛО В МОЕЙ ЖИЗНИ	9	ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПОРТРЕТ
4	ЧТО ЖИВОТНЫЕ ВИДЯТ В ЗЕРКАЛЕ	10	ЛИТЕРАТУРНЫЙ АВТОПОРТРЕТ
5	ПОРТРЕТ КАК ОТРАЖЕНИЕ	11	ЖИВОЕ СЛОВО И Я
6	АВТОПОРТРЕТ	12	МИР СЛОВ В МОЕЙ ЖИЗНИ

Дневники проекта



Дневники проектов – это серия учебных изданий, нацеленных на расширение кругозора и формирование у учащихся начальной школы проектно-исследовательского мышления. Каждый дневник является для школьника и рабочей тетрадью, и справочником, и навигатором по проектной деятельности.



Методический инструмент учителя при организации проекта

При организации проектной работы детей потребуются такие инструменты, как собственная технологическая карта проекта, которая может быть создана с помощью рекомендуемой ТКП в методическом пособии.

Можно воспользоваться Дневником и, соответственно – готовой технологической картой, представленной в методическом пособии.



Методическое пособие «Проекты в начальной школе» рекомендуется использовать:

- с 12 дневниками проектов для 1–4 классов Н. В. Матвеевой, Г. И. Долговой каждый дневник — это и рабочая тетрадь, и справочник, и навигатор, который направляет, но не ограничивает свободу выбора, действий и творчества ребенка;
- с любыми заданиями по проектной деятельности в начальной школе как источник практикоориентированных рекомендаций в соответствии с требованиями ФГОС НОО;
- в рамках урочных и внеурочных занятий;
- для обучения и повышения квалификации педагогов.

Методическое пособие включает:

- поэтапные технологические карты 12 проектов;
- актуальный методический инструментарий;
- проектные события, положения о выставках и конкурсах, список рекомендуемой литературы.

Авторы:

Н. В. Матвеева — автор учебников по информатике для начальной школы;
Г. И. Долгова — учитель начальных классов.

Запись вебинаров Н. В. Матвеевой <http://bz.ru/news/306/10016/>





Методическое пособие содержит подробные рекомендации по организации проектной деятельности младших школьников (1–4 классы) с помощью специально разработанных 12 дневников проектов (авторы Н. В. Матвеева, Г. И. Долгова).

Методическое пособие содержит **ТКП** и **описание проектных событий**, что помогает учителю организовать проектную деятельность максимально эффективно, реализуя требования ФГОС НОО в части достижения метапредметных и личностных результатов.

Пособие может быть полезно при работе с различными изданиями, посвященными проектной деятельности в начальной школе, в том числе в формате внеклассных занятий и кружков. Предназначено для учителей начальной школы, методистов, преподавателей и студентов педагогических вузов.



Технологическая карта проекта – методический инструмент учителя

- Технологическая карта проекта — это методический инструмент учителя, который помогает спроектировать, а затем организовать проектную деятельность детей, для которых технологической картой, навигатором и методическим пособием является Дневник.
- Структура и содержание проекта характеризуются этапами и проектными событиями, поэтому в технологической карте эта структура проявлена и подробно описана.

Структура технологической карты проекта

Технологическая карта состоит из следующих разделов:

1. Общая характеристика проекта — таблица
2. Планируемые (ожидаемые) результаты проекта — таблица
3. Организационно-управленческий блок (по этапам).
 - 1) Общая характеристика I этапа (погружение в тему).
 - 2) Структурное содержание этапа «погружение в тему» — таблица
 - 3) Общая характеристика II этапа (основной этап, исследование)
 - 4) Структурное содержание основного, исследовательского этапа — таблица
 - 5) Общая характеристика III этапа (заключительного).
 - 6) Структурное содержание заключительного этапа — таблица

Возможные виды проектов в проектной программе

В одну и ту же проектную программу могут быть включены проекты разных видов!

Но вид проекта должен быть четко определен и осознан его исполнителем, поскольку от вида проекта зависят решаемые в нем задачи и последовательность проектных событий.

Классификации проектов по разным основаниям

Классификация по предметно-содержательной области:

1. Монопроекты
2. Межпредметные проекты
3. Метапроекты

Классификация по характеру управления проектом:

1. С «открытым» управлением
2. С «закрытым» управлением
3. С внешним управлением

Классификация по характеру контактов:

1. Внутриклассные
2. Внутришкольные
3. Региональные (сетевые или телекоммуникационные)
4. Международные (сетевые проекты)

Классификация по продолжительности:

1. Мини-проект
2. Краткосрочный проект
3. Недельный проект
4. Долгосрочный проект

Классификация по количеству участников проекта:

1. Индивидуальный проект
2. Парный проект
3. Групповой локальный
4. Групповой сетевой (межрегиональный или международный)

Классификация по виду конечного продукта:

1. Материальные
2. Деятельностные
3. Информационные (письменные)

Информационный проект

- **Информационный проект** – это проект, который предполагает работу школьника с информацией о каком-либо объекте, явлении, событии, которую кто-то когда-то собрал.
- Информационный проект предполагает сбор информации о каком-либо объекте или явлении на основе анализа текстов, артефактов, интервью, анкет и пр. В информационном проекте исследователь не имеет дело непосредственно с объектом исследования, но с его устным или письменным описанием.
- **Цель информационного проекта:** найти информацию, представить в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм, выявить закономерность и тенденцию, сформулировать прогноз, обосновать его, обобщить, представить информацию для широкой аудитории. **Продукт проекта** – научная статья, заметка в СМИ, обзор литературы, доклад с презентацией, эссе («Как я исследовал ...»). Результаты информационных проектов могут быть использованы в качестве дидактического материала к урокам, опубликованы в школьной газете или выложены в Интернете.

Схема отношения исследователя с объектом исследования в информационном проекте (этапе)



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ



СПОСОБ
ИССЛЕДОВАНИЯ –
АНАЛИЗ
ИСТОЧНИКОВ об
ОБЪЕКТЕ
ИССЛЕДОВАНИЯ



**ОБЪЕКТ
ИССЛЕДОВАНИЯ**

Исследовательский проект

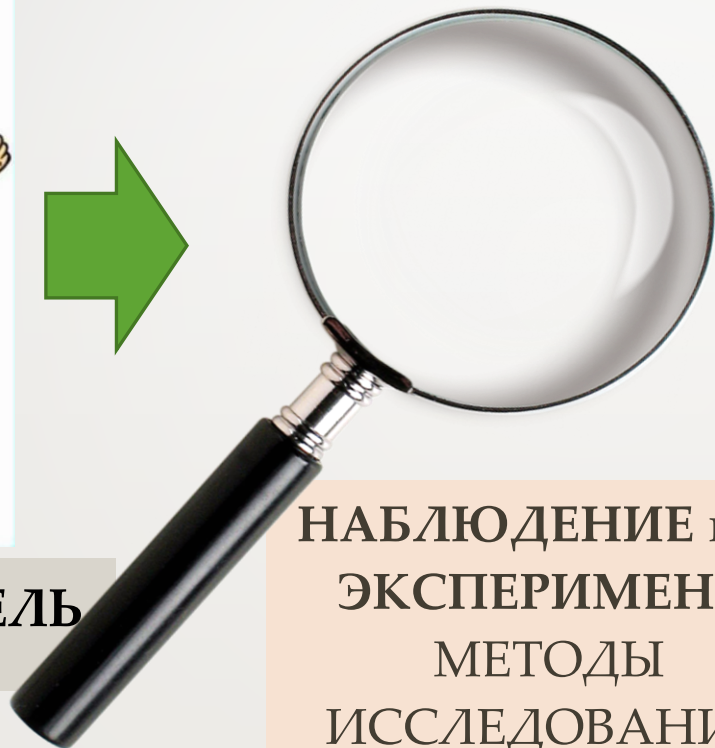
Исследовательский проект – это проект, который решают исследовательскую задачу с заранее неизвестным результатом, решением.

- Исследовательский проект предполагает **доказательство** или **опровержение** какой-либо гипотезы. Проект выполняется по **анalogии с научным исследованием**: обязательное обоснование актуальности исследуемой проблемы, выдвижение гипотезы, осуществление **эксперимента**, проверка различных версий, анализ, обобщение и обнародование результатов. Структура деятельности в исследовательском проекте предполагает наличие основных фаз, шагов, этапов, характерных для научного исследования: выявление и описание проблемы, актуальности ее решения, гипотезы, цели и задач, объекта и предмета исследования, методов исследования, собственного исследования с ведением протоколов (дневника), обработку полученных данных, то есть их анализ и обобщение, выводы и заключение, публичная защита результатов, с выделением научной новизны и практической значимости. **Продукт проекта** – научная статья с описанием и обоснованием метода исследования, выявленной закономерности, принципа, доклад с презентацией.

Схема отношения исследователя с объектом исследования в исследовательском проекте (этапе, проектном событии)



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ



**НАБЛЮДЕНИЕ или
ЭКСПЕРИМЕНТ,
МЕТОДЫ
ИССЛЕДОВАНИЯ**



**ОБЪЕКТ
ИССЛЕДОВАНИЯ**

В исследовательском проекте особое внимание уделяется методам исследования

Исследователь **осваивает методы исследования** и инструменты, а затем **определяет** в наблюдении или опыте **ранее неизвестные характеристики** реально существующего объекта или явления, **выявляет его новое свойство**, выявляет **новые закономерности его поведения**, новые элементы (лично для себя или для науки в целом)



Отношения между исследователем-творцом (со-творцом) и объектом творения в творческом проекте

Творческий – это сложный комплексный проект: ребенок имеет дело с информацией об объекте, непосредственно с объектом-оригиналом, с эскизами, чертежами, моделями, машинами и механизмами, заготовками, инструментами, алгоритмами, конструкторами и пр. (робототехника, например) и **создает** или **описывает** новый никогда ранее не существовавший объект с новыми свойствами или новыми функциями (создает модель, рисунок или чертеж на основе прототипа).



Ролевые и игровые проекты

- **Ролевые и игровые проекты** – это проекты, которые заключаются в разработке сценария спектакля, игры, конкурса, выборов, положения (о проекте, например, и пр.), их подготовке и проведении.
- **Продуктом такого проекта**, как правило, является мероприятие (игра, состязание, экскурсия и т.п.), кроме того: научная статья с описанием и обоснованием актуальности мероприятия, выявленных в ходе деятельности проблем и закономерностей социального характера, обоснованием успеха или неудачи, затруднений и способов их преодоления, которые находят свое отражение в доклад с презентацией.

Исследовательский проект, как правило, основной, 2-й этап проекта

Исследовательский проект: участники проекта самостоятельно получают информацию, данные об объекте на основе личного наблюдения или эксперимента (опыта) – непосредственно или на модели. За основу берется проблема исследователя и гипотеза.



Прикладные проекты (инженерно-конструкторские, социальные и др.)

Прикладные проекты – это проекты, которые заключаются в разработке программы действий и необходимой документации для практического создания или преобразования чего-либо. Это, как правило, социальные проекты. Например, «Обустройство пришкольной территории», «Озеленение школьной рекреации», «Ремонт кабинета физики (химии, географии, истории, библиотеки и пр.)», «Жалюзи на окнах», «Компьютеры в каждый кабинет», «Новая современная здоровье-сберегающая мебель в каждом кабинете» и так далее.

Продукт проекта – пакет документации с определением актуальности этого действия, разработанным дизайном, описанием необходимых ресурсов, составление сметы расходов и списка необходимых материалов, инструментов и оборудования; «кадровый» состав бригады ремонтников, календарный план проведения работ и пр., которые находят свое отражение в докладе с презентацией.

Схема отношения делателя с объектом своего практического интереса в прикладном проекте (этапе)



**ДЕЛАТЕЛЬ-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**



**АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ,
ЧЕРТЕЖ, ЭСКИЗ,
МАТЕРИАЛ

ИНСТРУМЕНТЫ
СТАНКИ МЕХАНИЗМЫ**



**ОБЪЕКТ
ПРАКТИЧЕСКОГО
ИНТЕРЕСА**

Творческий проект «заявка на изобретение»

- **Проект «заявка на изобретение»** – это творческий проект, который заключается в разработке заявки на изобретение. Это инженерный проект, в котором учащиеся не просто придумывают что-то, но учатся оформлять свой продукт как изобретение, если он чем-то важным отличается от аналога или прототипа. Заявка на изобретение является продуктом такого проекта и составляется в соответствии с правилами оформления заявки, которую оформляют инженеры-изобретатели.
- Выделять **творческие проекты** в отдельный вид не всегда целесообразно, поскольку любой проект носит исключительно творческий характер. Однако, можно выделить творческие проекты, типа «рационализаторское предложение» или «изобретение», которое предполагает разработку оригинального изделия и оформления к нему заявки на изобретение.
- Творческий проект часто характеризуют свободным, творческим подходом к трактовке проблемы, актуальности и цели, к ходу работы и презентации результатов.

Схема отношения исследователя, делателя, творца с объектом творения в творческом проекте (этапе, проектном событии)



ТВОРЕЦ, СОТВОРЕЦ,
ДЕЛАТЕЛЬ И
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ



ОБЪЕКТ-
ПРОТОТИП,
АНАЛОГ



НОВЫЙ ОБЪЕКТ, ОБЪЕКТ
ТВОРЕНИЯ – гриб с
двумя шляпками

Цель проектной программы и проекта

- **Цель проектной программы и каждого проекта в ней** должны быть четко сформулированы, понятны и достижимы, поскольку цель – это ожидаемый, прогнозируемый результат деятельности.
- Нет цели – нет проектного процесса и нет его результата.

Цели и темы проектной программы

Цели и темы проектных программ зависят от вида проекта. Например, цели при реализации **метапредметных** проектных программ могут быть такие:

- **формирование проектного мышления и УУД** в процессе наблюдения за природными явлениями (ПП «Познание природы посредством наблюдения»);
- **формирование проектного мышления и УУД**, а также воспитание гражданина и патриота, знающего и любящего историю и культуру своего отечества в процессе исследования школьниками традиций и ценностей русской национальной культуры (ПП «Традиции и ценности русской национальной культуры, истории, быта»);
- **формирование проектного мышления и УУД** в процессе исследования родного языка (ПП «Слово и речевая культура»);
- и так далее.

Планируемый (ожидаемый) метапредметный результат любого проекта

1. Усвоение понятия «проект» и развитие проектного мышления.
2. Освоение **трехэтапной структуры** проекта, освоение содержание каждого этапа, как следствие, освоение понятия «**содержание проекта**».
3. Развитие произвольного внимания и умения наблюдать за собой, благодаря использованию **светофора внимания** и **шкалы настроения**, которые помогают управлять собой, своей деятельностью, своим пониманием, осваивать систему научных понятий.
4. Освоение **методов и методических инструментов**, которые помогают управлять собой, своей деятельностью, своим пониманием, осваивать систему научных понятий

ВНИМАНИЕ! тема проекта является интересным «фоном», на котором происходит целенаправленное, осознанное усвоение метапредметных знаний и умений: УУД + СИСТЕМА ОБЩЕНАУЧНЫХ ПОНЯТИЙ.

КТО должен составлять и утверждать проектную программу (проектные программы) и проектировать проекты?

- Никому и в голову не придёт поручить учителю начальной школы написать учебник по предмету и методические рекомендации к нему ...
- Разработать проект – это задача не менее сложная!
- Достаточно познакомиться со структурой общей характеристики проекта.
Рассмотрим её:

Общая характеристика проектной программы (пояснительная записка)

1. Название проектной программы, предметная область.

2. Актуальность проектной программы.

3. Методологические и методические проблемы, которые решает проектная программа.

4. Цель проектной программы.

5. Смысловое содержание проектной программы (смысловой каркас как «фон», формирование проектно-исследовательского мышления).

6. Виды (формы) деятельности (индивидуальная, парная, групповая) .

7. Характер контактов (внутриклассный, внеклассный, сетевой).

8. Состав участников проекта (класс/возраст, количество).

9. Сфера применения результатов (в последующей проектной работе, на занятиях, ...).

10. Ожидаемые (планируемые) метапредметные результаты проектной программы.

11. Используемые педагогические технологии в проектной программе.

12. Длительность проектной программы.

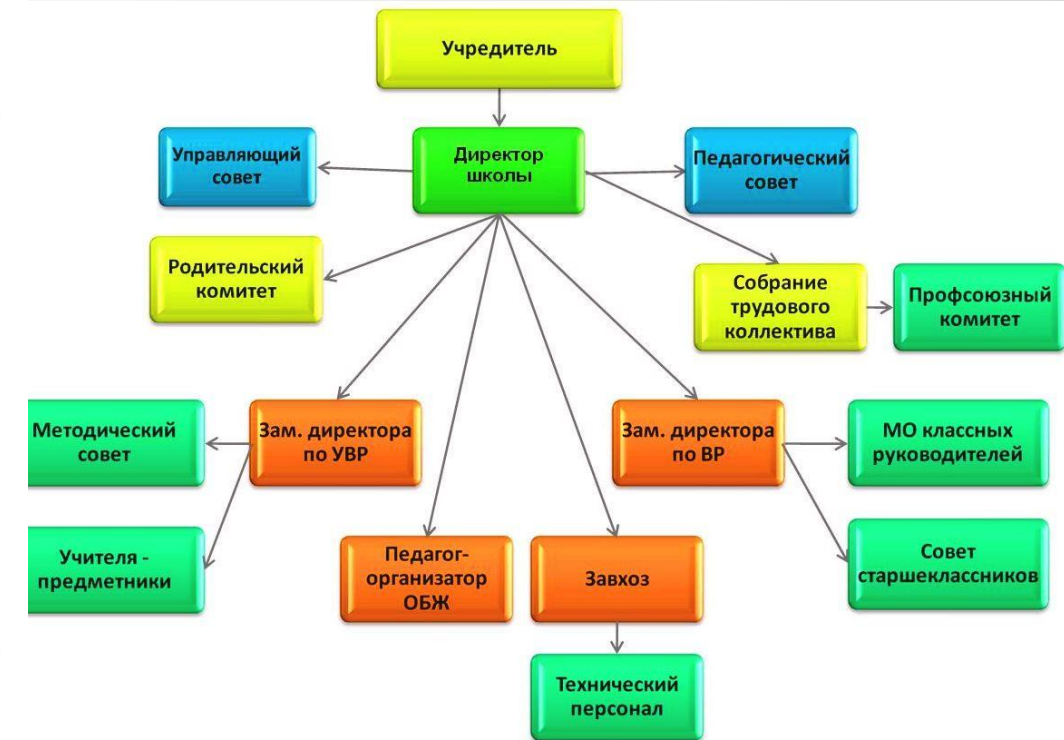
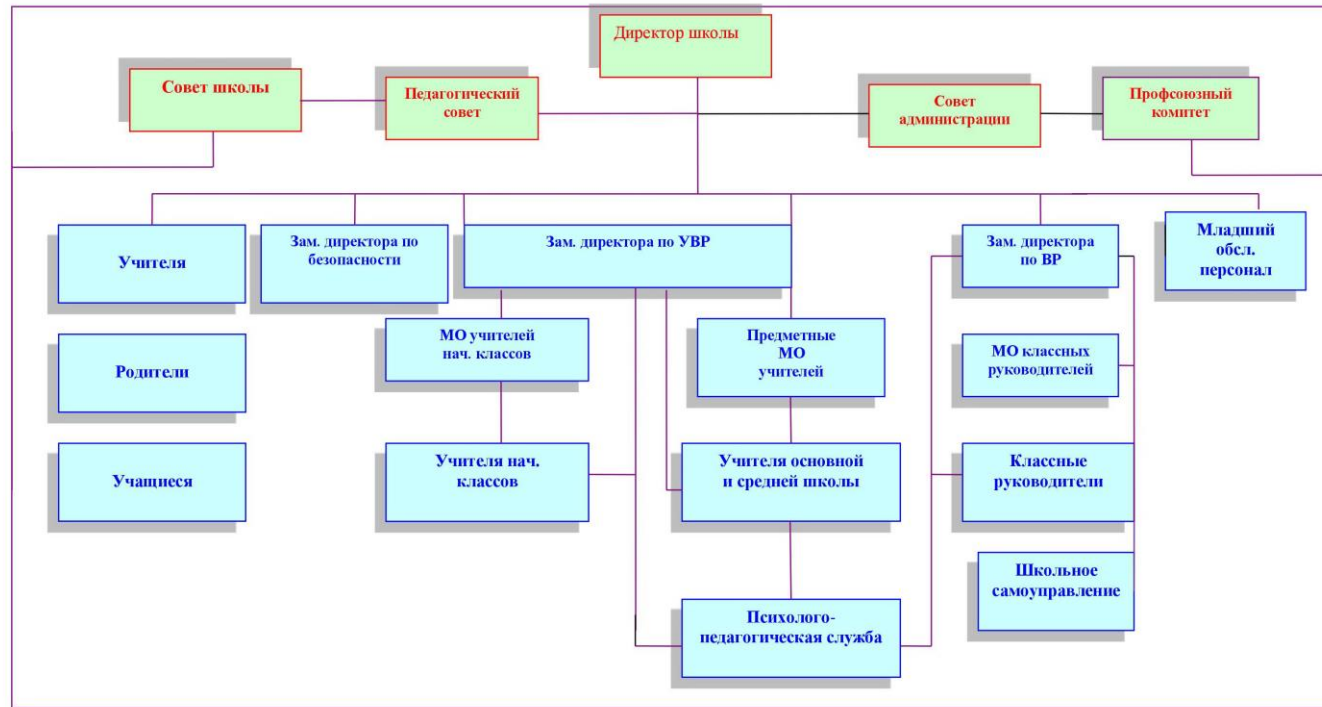
Место проектов в системе управления современной школой

- В системе управления современной школой нет места проектам!

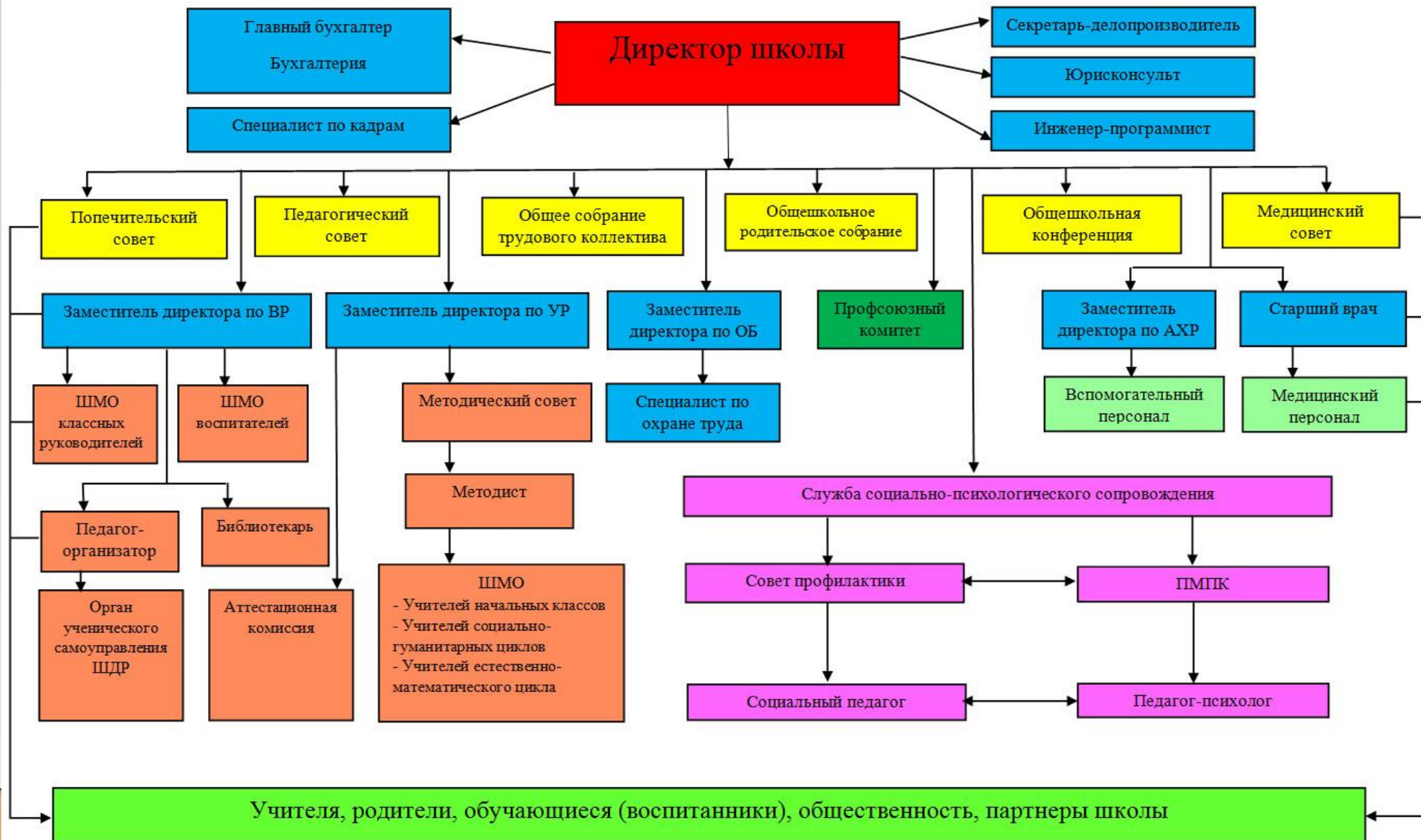


Существующие структуры управления школой не содержат элементов управления проектной работой

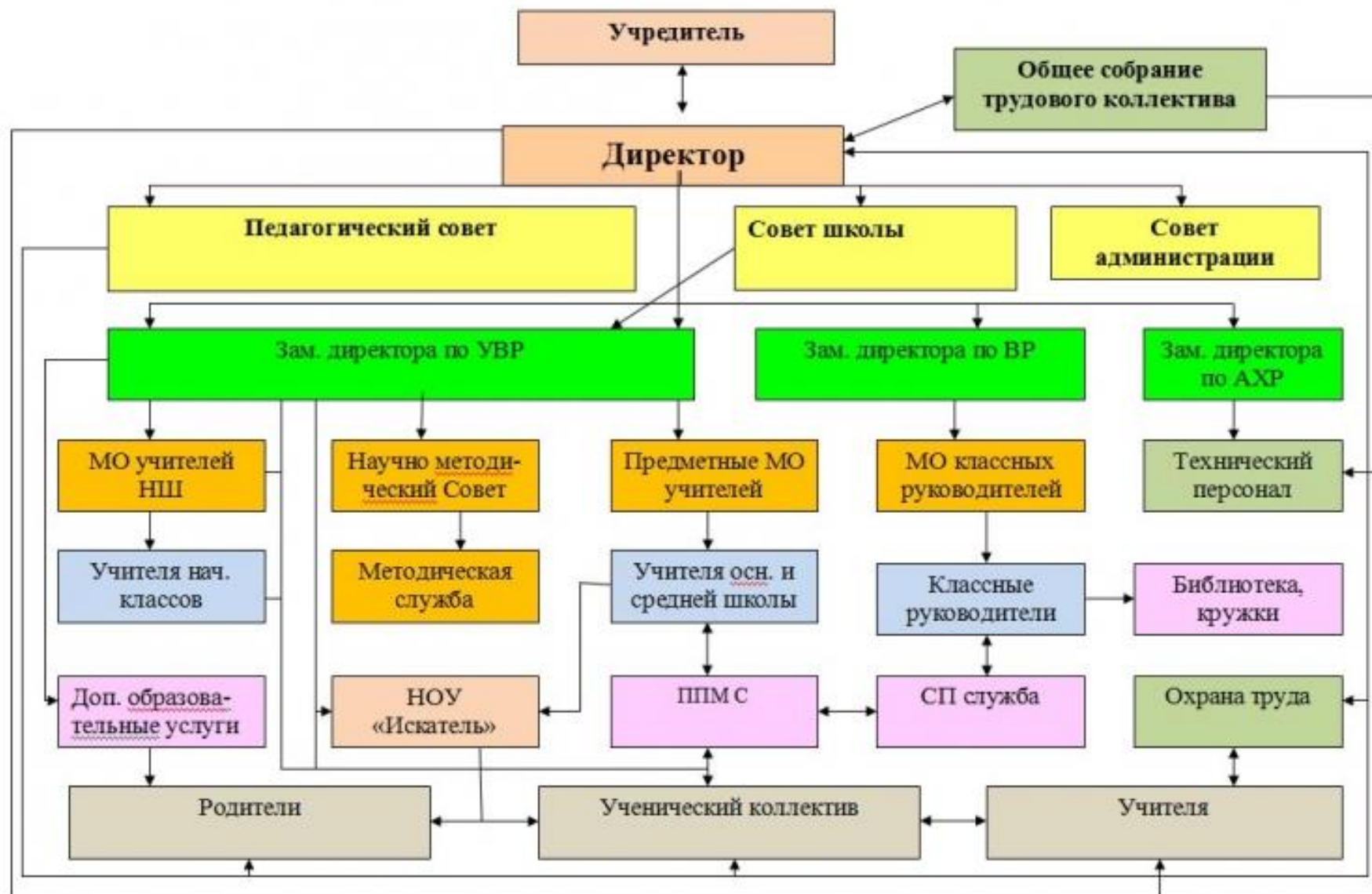
Структура управления школой



Структура управления ГБОУ РК «Феодосийская санаторная школа-интернат»

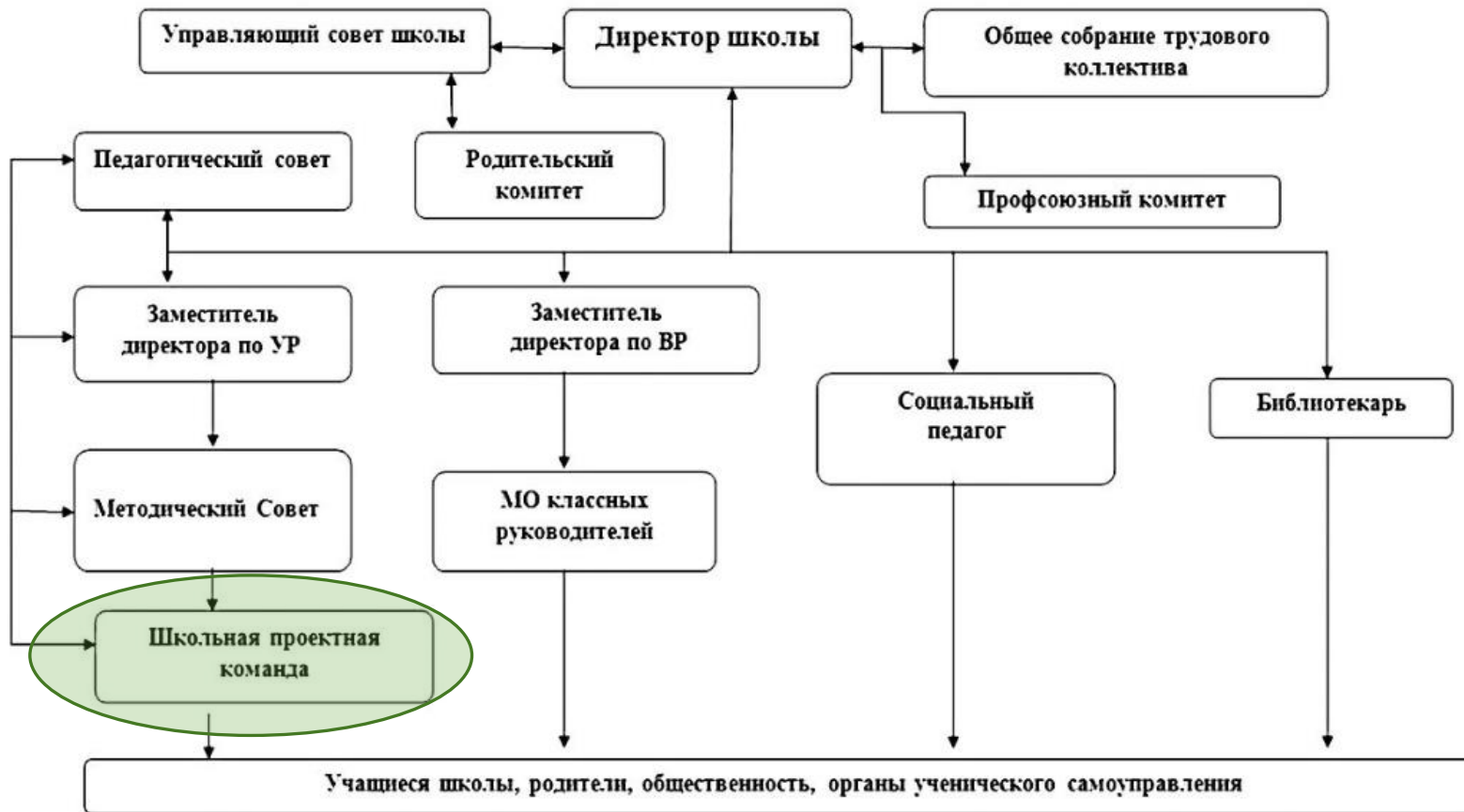


Структура управления МБОУ СОШ № 32



Но вот появилась школьная проектная команда

Схема организационной структуры управления МБОУ «ОСШ № 2»



Школьная проектная команда – появился новый элемент в системе организационной структуры управления школой, но в описании этой структуры о школьной проектной команде НИЧЕГО НЕ СКАЗАНО!

Возможно проекты подразумеваются в рамках внеурочной деятельности или в рамках дополнительного образования?



А может быть проекты имеются ввиду в рамках творческой и проблемной группы?

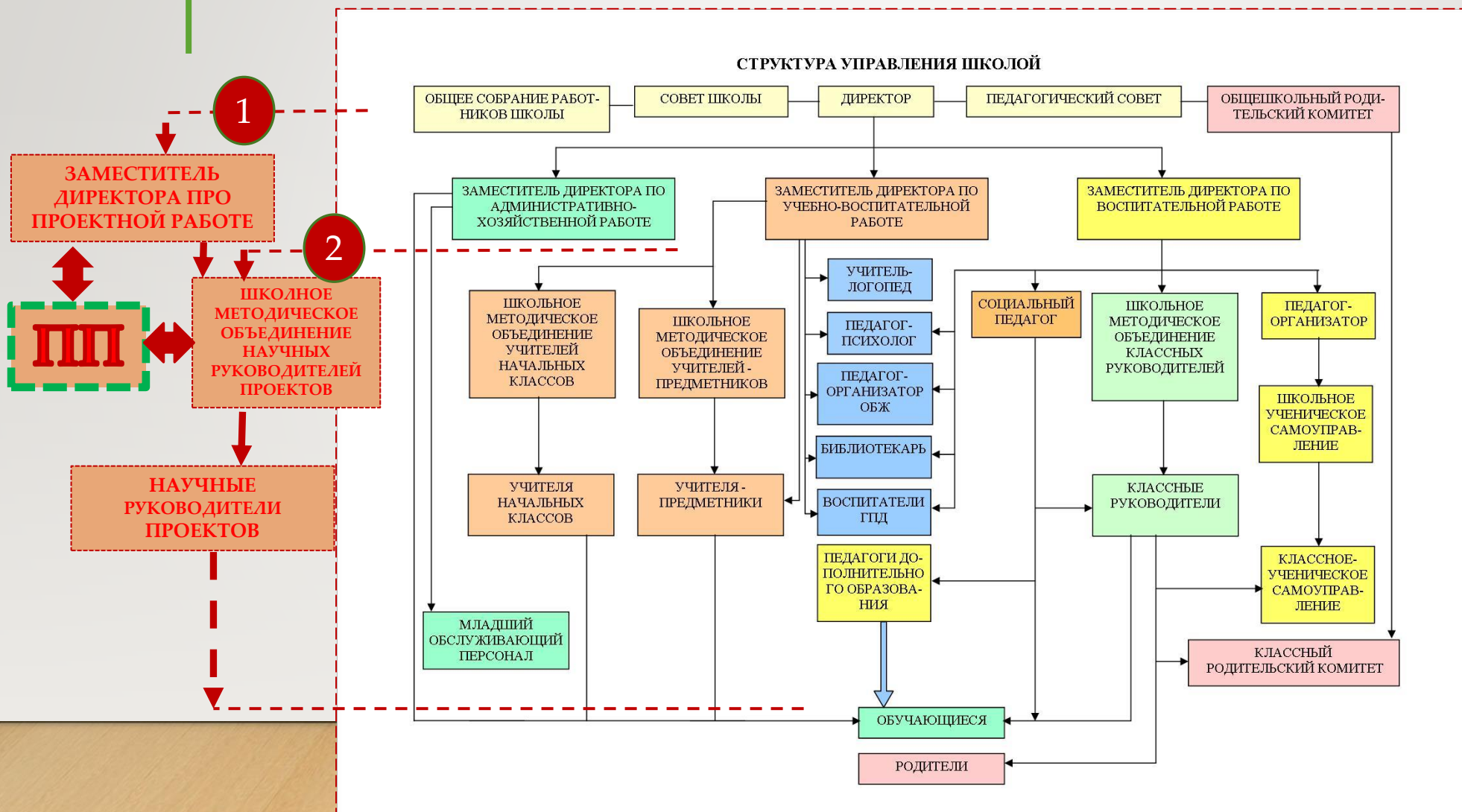


Где место проектной программы и проектам в системе управления образовательным учреждением?

В школах создаются новые организационные структуры:

- **временные творческие лаборатории;**
- **научно-исследовательские группы и коллективы;**
- **научно-методические советы;**
- **проблемные семинары;**
- **школы учителя-экспериментатора;**
- **методические объединения руководителей проектов;**
- **и др.**

Место проектной программы (ПП) в структуре управления школой



Проектами необходимо профессионально управлять !

Что есть проект в начальной школе для учителя

- **Проект** в начальной школе – это особая форма активного, деятельностного обучения: можно научиться только ДЕЛАЯ ЭТО и никак иначе.
- **Проект** – это принцип отношений между участниками проекта, принцип сотрудничества, взаимопонимания и взаимопомощи.
- Но главное, **проект** – это инструмент развития интереса к процессу познания, учебному процессу и способ развития вкуса к умственной деятельности.

Алгоритм проектирования ПРОЕКТНЫХ ПРОГРАММ состоит из следующих шагов:

- Осознаём необходимость создания ПРОЕКТНОЙ ПРОГРАММЫ (проектных программ);
- Выявляем (методом наблюдения, опроса и анкетирования) проблемы, интересы, способности и образовательные потребности обучающихся по направлениям (гуманитарное, естественно-научное, инженерно-техническое, социальное и творческое и пр.);
- Выявление (методом анализа, наблюдения, опроса и анкетирования) возможностей и ресурсов образовательного учреждения организовать научно-исследовательскую и иную проектную деятельность;
- Формулирование тем, целей и задач каждой ПРОЕКТНОЙ ПРОГРАММЫ. При постановке цели и задач необходимо назвать критерии качества их осуществления;
- Формулирование тем проекта в каждой ПРОЕКТНОЙ ПРОГРАММЕ;

Запуск проектных программ и проектов

- Обсуждение ПРОЕКТНЫХ ПРОГРАММ по классам, их корректировка, дополнение, изменение.
- Составление **проектной группой** пакета документов: новой структуры управления школой, списка научных руководителей для каждой ПРОЕКТНОЙ ПРОГРАММЫ, разработка ПОЛОЖЕНИЯ о проекте, ПОЛОЖЕНИЯ о методическом объединении и создание методического объединения руководителей проектов.
- Обсуждение пакета документов на заседании педагогического совета, рекомендация ПРОЕКТНЫХ ПРОГРАММ к реализации.
- Утверждение пакета документов директором школы.

Запуск проектов: обсуждение пакета документов по классам и исполнение алгоритма проектирования.

Общая характеристика проекта

1. Название проекта.
2. Предметная область.
3. Актуальность проекта.
4. Методологическая и методическая проблемы проекта и проблема ребенка в проекте.
5. Цель организации проекта, педагогическая задача проекта и цель проекта для детей.
6. Смысловое содержание проекта.
7. Рекомендованный список источников.
8. Вид деятельности.
9. Характер контактов.
10. Состав участников проекта (класс/возраст, количество).
11. Сфера применения результатов.
12. Ожидаемый (планируемый) продукт проектной деятельности.
13. Ожидаемые (планируемые) результаты проектной деятельности.
14. Используемые педагогические технологии в проекте.
15. Используемые педагогические методы проекта (доминирующие методы).
16. Необходимое оборудование и материалы.
17. Длительность проекта.

Дневник проекта управляет мышлением и проектно-исследовательской деятельностью

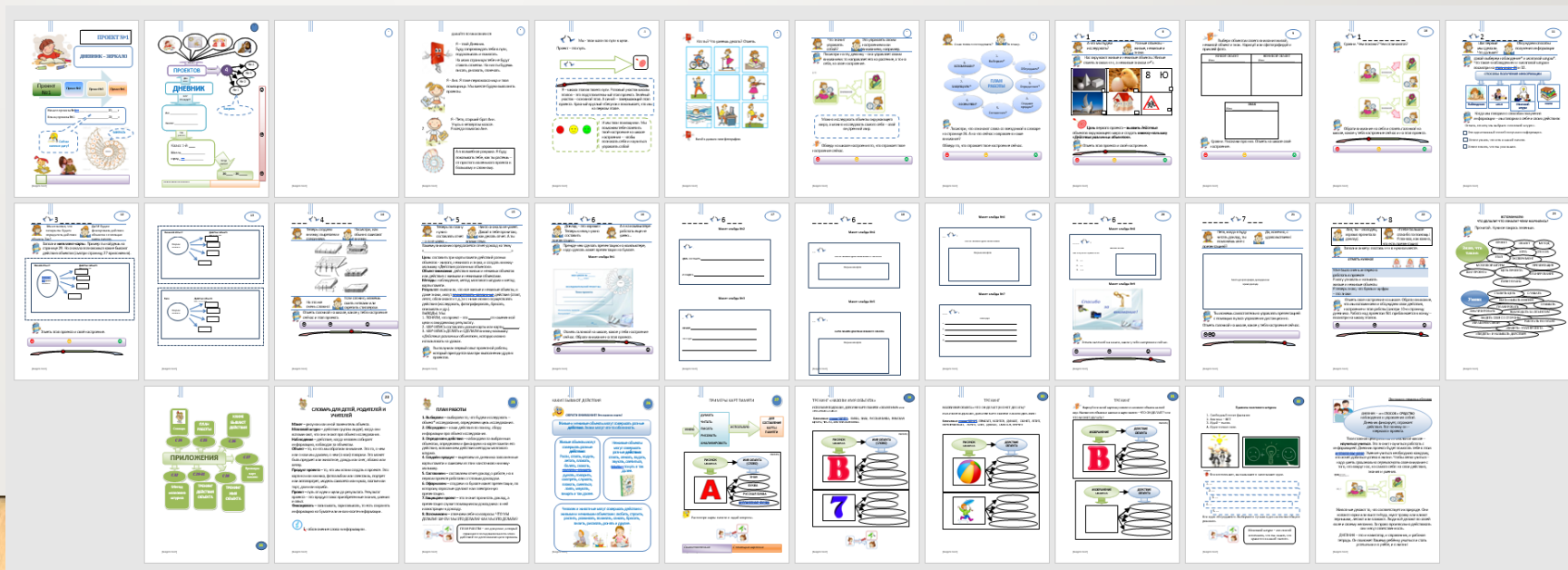
Управление – это особое отношение между объектами, когда один (управляющий) воздействует на другой (управляемый) с целью достижения определённой цели (см. курс информатики).

Дневник проекта – это **управляющий** объект-инструмент, который, в соответствии со своими функциями любого инструмента «ведет» ребенка по всем этапам, состоящим из определенной последовательности **проектных событий** от начала и до конца проектной работы ребенка.

Именно поэтому ДНЕВНИК есть МЕТОДИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ.

Все дневники имеют общую «внутреннюю» структуру

Дневник проекта отражает процесс проектной работы ребенка, помогает ему осознать этот процесс и управлять им, помогает контролировать этот процесс со стороны, помогает ребенку ориентироваться в содержании проекта и в структуре проектной деятельности.



Дневник – как методическое пособие для ребенка

ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ!



Я — твой ДНЕВНИК.

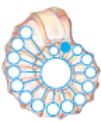
Буду сопровождать тебя в пути, подсказывать и помогать. Ты будешь отражать на моих страницах свои мысли и действия.



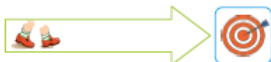
Я — АНЯ, первоклассница. Мы будем выполнять этот проект вместе с тобой.



Я — ПЕТЯ, старший брат Ани. Я учусь в четвёртом классе и часто помогаю Ане.



Я — ВОЛШЕБНАЯ РАКУШКА, символ твоего роста и развития.



Мы — твои ШАГИ по пути к цели.



Я — ШКАЛА ЭТАПОВ.



Я — ШКАЛА НАСТРОЕНИЯ. Отмечай помощника — фиксируй своё настроение, познавай себя и учись управлять собой.

ПРАВИЛА МОЗГОВОГО ШТУРМА



- Мозговой штурм — это способ решения проблемы. У мозгового штурма есть правила, которые следует строго соблюдать.

1. Свободный полёт фантазии.
2. Критике — **нет**.
3. Идей — много.
4. Идеи только свои.

- В ходе мозгового штурма все вспоминают, высказывают идеи. Запиши их.

1. _____ .
2. _____ .
3. _____ .
4. _____ .
5. _____ .

- Все идеи обсуждаются. Выбери лучшую идею на основе общего решения и обведи её номер.

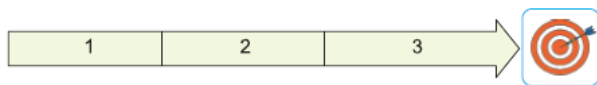
Мозговой штурм — это внимание к своим знаниям!

Обращаем внимание на бегунок на шкале этапов – он должен быть в конце первого этапа



Внимание! Мы должны понять, что такое проект.

Проект — это путь к цели. Весь путь можно разделить на три части (три этапа).



Этапы называются:

1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ
2. ОСНОВНОЙ
3. ЗАВЕРШАЮЩИЙ



Расскажи о проекте.

Напиши, на каком этапе проекта

ты находишься. _____

Ответ: тебе интересно участвовать в проекте? Отметь нужное.



8



— Зеркало отражает! Вот его главное свойство! Что дальше?



— Действуем по плану: выясним, какими ещё свойствами обладает зеркало. Построим интеллектуальную карту.



Вспомни, что означают слова со звёздочкой.



9

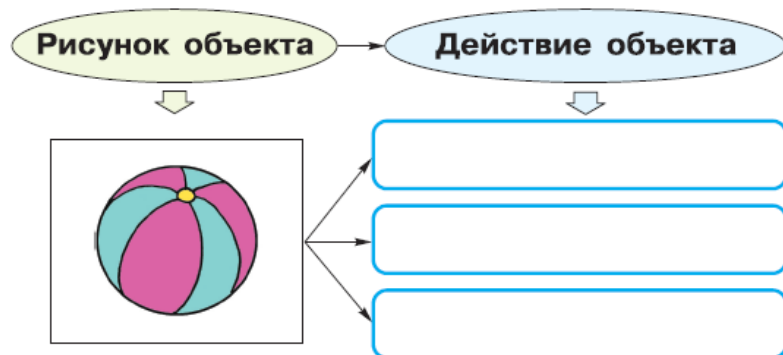
Дети «оценивают» обстановку и приходит к выводу: раз мы приступаем к обсуждению плана, значит – это конец первого этапа проекта

ТРЕНИНГ «НАЗОВИ ИМЯ ОБЪЕКТА и ЧТО ОН ДЕЛАЕТ (МОЖЕТ ДЕЛАТЬ)?»



Используй ключевые слова. Дополни интеллект-карту «объект-действие».

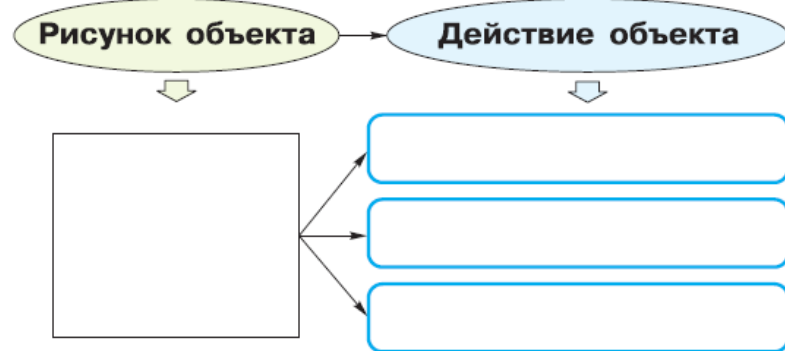
Ключевые слова: бежит, катится, думает, скачет, летит, перепрыгивает, лежит, спит, смеется, кричит.



ТРЕНИНГ «НАЗОВИ ИМЯ ОБЪЕКТА и ЧТО ОН ДЕЛАЕТ (МОЖЕТ ДЕЛАТЬ)?»



Нарисуй или вклей картинку живого или неживого объекта на твой выбор. Назови имя объекта и напиши в интеллект-карте: что он **делает** и что **может делать**?



ПЛАН РАБОТЫ

План работы — документ, отражающий последовательность моих действий по достижению цели проекта.

1. Выбираем то, что будем исследовать — объект*, определяем цель исследования.

2. Обсуждаем — наши действия по поиску, сбору информации про объект исследования.

3. Определяем действия — наблюдаем за выбранным объектом, определяем и фиксируем* на интеллект-карте* его действия, вспоминаем действия методом мозгового штурма.

4. Создаём продукт — вырезаем из дневника заполненные интеллект-карты и сшиваем из «листочков» книжку-малышку.

5. Составляем отчёт-доклад о работе, но в проекте №1 работаем с готовым докладом.

6. Оформляем — создаём на бумаге макет презентации, по которому взрослые сделают нам электронную презентацию.

7. Защищаем проект — читаем доклад на уроке перед одноклассниками. Презентация содержит иллюстрации к докладу.

8. Вспоминаем — отвечаем себе на вопросы: **что** мы делали? **зачем** мы это делали? **как** мы это делали?

КАКИЕ БЫВАЮТ ДЕЙСТВИЯ



Это важно знать!

Живые и неживые объекты могут совершать **действия**. Знаки могут что-то обозначать.

Живые объекты могут совершать разные **действия**: расти, стоять, ходить, летать, плавать, болеть, скакать, ползать, слушать, думать, говорить, смотреть, плакать, смеяться, лаять, мяукать, ...

Неживые объекты могут совершать разные **действия**: стоять, лежать, падать, звучать, светиться, плыть, тонуть, ...

Человек и животные могут совершать **действия с живыми и неживыми объектами**: любить, строить, растить, ухаживать, поливать, сажать, бросать, пилить, рисовать, ронять, ...



1 2 3 4 5 6 7 8



— По плану нужно составлять отчёт — а я не умею ...

— Никто сначала не умеет. Давай я тебе прочитаю, как делать отчёт. А ты впиши тему.



Вашему вниманию предлагается отчёт-доклад на тему « _____ »

Цель: создать книжку-малышку «Действия различных объектов».

Объект внимания: действия живых и неживых объектов или действия с ними.

Методы: наблюдение и мозговой штурм.

Результат: все живые и неживые объекты, и даже знаки, выполняют действия.

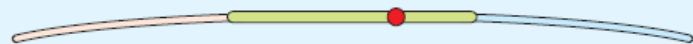


С объектами можно совершать действия (исследовать, фотографировать, бросать, описывать и др.).

Надо ещё сделать вывод.



Вывод: Мы НАУЧИЛИСЬ составлять _____-карты.



1 2 3 4 5 6 7 8



— Аня, ты получила первый опыт проектной работы. Теперь составь презентацию к докладу.

— Я не умею делать презентацию на компьютере.



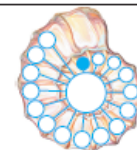
Сделаем макет презентации на бумаге.

Макет слайда № 1

Г. _____

Школа № _____

1-__класс



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ №1

Тема проекта:

Исполнитель проекта: _____

Консультант: _____

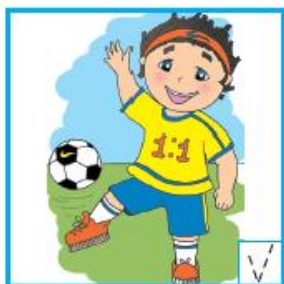
20...



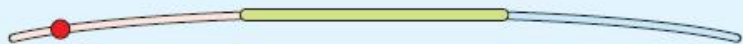
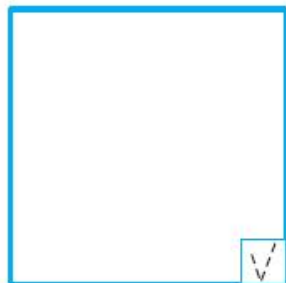


Кто ты? Вклей свою фотографию.

Что умеешь делать? Отметь в маленьком квадрате.



ТВОЯ
ФОТОГРАФИЯ



— Петя, что значит управлять собой?

— Аня, это значит управлять своим настроением или вниманием.



Аня управляет своим вниманием. Расскажи об этом по рисунку.



ВНИМАНИЕ



Можно исследовать окружающий мир, а можно исследовать самого себя — свой внутренний мир.

Исследуй себя: отметь свое настроение на ШКАЛЕ НАСТРОЕНИЯ.



1 2 3 4 5 6 7 8



— Начинаем собирать информацию о том, что означают позы и движения животных в ответ на какое-то воздействие.

— Я уже давно наблюдаю за своей кошкой и вместе с мамой скачала из Интернета эти фотографии.



Напиши: что, по-твоему, «думает» котёнок, а что — собака?



Котёнок _____

Собака _____



— Аня, как ты считаешь, что делает и о чём «думает» кошка?

— Кошка смотрит на змейку и хочет с ней поиграть.



Подумай и отметь нужное. Объясни свой выбор.

1. Могут ли животные наблюдать?

ДА <input type="checkbox"/>	НЕТ <input type="checkbox"/>	Затрудняюсь ответить <input type="checkbox"/>
-----------------------------	------------------------------	---


2. Могут ли животные проводить эксперимент?

ДА <input type="checkbox"/>	НЕТ <input type="checkbox"/>	Затрудняюсь ответить <input type="checkbox"/>
-----------------------------	------------------------------	---

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
--	--	--

Изучаем методы счета и учимся представлять информацию о себе (и не только о себе)


1 2 3 4 5 6 7 8



 Обсуждаем проблему, актуальность проекта, выбираем объект и предмет исследования, уточняем цель и продукт проекта.

Проблема: я не знаю, как посчитать

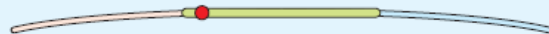
Актуальность: хочу знать о себе больше.
Объект исследования: зеркало в моей жизни.
Предмет исследования: сколько раз в неделю _____.

Цель исследования: выяснить, _____ раз в день и сколько раз в неделю я заглядываю в _____, и понять, какое место в моей жизни занимает зеркало.

 Мы должны будем построить диаграмму*. Диаграмма — это продукт нашего проекта.


5 и менее	
6 и более	


8



1 2 3 4 5 6 7 8

 — На интеллект-карте представлены способы фиксации результатов исследования, при проведении которого мы что-то считаем.

 — Поняла! Мне хотелось бы использовать орешки или камушки.

 Расскажи по интеллект-карте про способы счёта и отметь нужный тебе знаком «✓».





9




— Петя, когда я буду читать доклад, ты поможешь мне с презентацией?

— Да, конечно, сделаю это с удовольствием!



Аня, ты можешь самостоятельно управлять презентацией с помощью пульта управления дистанционно.



Место для фотографии докладчика во время доклада



Внимание! Мы вспоминаем и обсуждаем свои действия, настроение и этап работы.






— Аня, ты — молодец, хороший доклад!

— И тебе спасибо за помощь! Я поняла, как важно, что есть презентация!



Заполни анкету.

ОТМЕТЬ НУЖНОЕ			
Мне было очень интересно работать в проекте	✓	✓	✓
Я могу узнавать и называть живые и неживые объекты	✓	✓	✓
Я теперь знаю, что буквы и цифры — это знаки	✓	✓	✓

Исследуем себя – важно для развития личности



Настоящие исследователи всё записывают. Заполни таблицу.

Дни недели	Сколько раз в день смотрюсь в зеркало
1 Понедельник	
2 Вт _____	
3 Ср _____	
4 Че _____	
5 Пя _____	
6 Суб _____	
7 Вос _____	
Всего за неделю	



Обрати внимание на себя и отметь, тебе интересно заниматься исследованием себя?



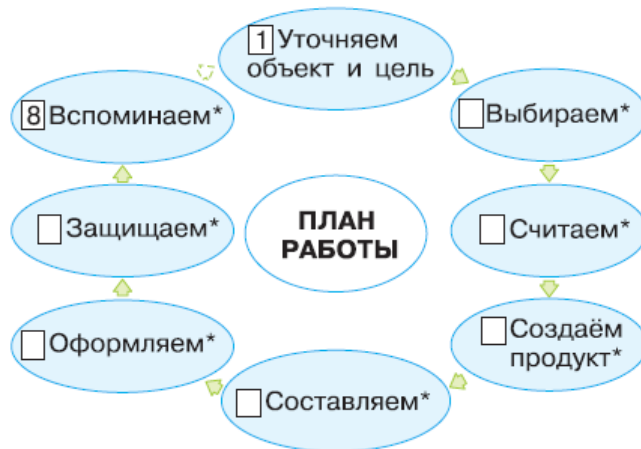






— Я не знаю, как можно посчитать, сколько раз в день я смотрюсь в зеркало.

— Давай составим план работы и по ходу выясним, как это можно посчитать.



Внимание! В нашем плане всегда одно и то же количество пунктов: ____ . Пронумеруй пункты плана на рисунке.

На каждой странице Дневников всей проектной программы есть место для самопознания (условие для развития личности).

Протокол – необходимое условие в исследовательском проекте

Исследование – наблюдение, эксперимент и пр. – обязательно сопровождается составлением протокола: документа, удостоверяющего тот или иной факт. Это «рутинная» работа, без которой нет исследования

1 2 3 4 5 6 7 8

— Сейчас мы заполним интеллект-карту.

— А зачем нам интеллект-карта?

Отразим на интеллект-карте наши знания о свойствах зеркала.

Свойства зеркала, которые я знаю

Моё фото

Ты понимаешь всё, что делаешь?
Отметь.

НЕТ ДА

— Результаты наблюдений фиксируют в блокноте или в протоколе. Отметь в протоколе понятные тебе свойства зеркала.

ПРОТОКОЛ № 1 от ____ . ____ . 20__

<input type="checkbox"/> тяжёлое	<input type="checkbox"/> овальное
<input type="checkbox"/> лёгкое	<input type="checkbox"/> прямоугольное
<input type="checkbox"/> маленькое	<input type="checkbox"/> квадратное
<input type="checkbox"/> большое	<input type="checkbox"/> фигурное
<input type="checkbox"/> низкое	<input type="checkbox"/> цветное
<input type="checkbox"/> высокое	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> круглое	<input type="checkbox"/>

Протокол* — это документ*, который содержит данные наблюдений или анализа.

1 2 3 4 5 6 7 8



ПРОТОКОЛ № 4 от ____ . ____ . 20__

свойства:

- гладкое
- стеклянное
- холодное
- твёрдое
- ровное
- плоское
- отражающее
- большое
- прямоугольное
- настенное
- широкое
-
-
-
-

действия:

- висит
- стоит
- блестит
- отражает
- отсвечивает
-

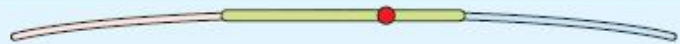
служит для:

- наблюдения за собой во время тренировок и танцев
- для искажения отражения, чтобы рас- смешить
-
-

ОТРАЖЕНИЕ В КРИВОМ ЗЕРКАЛЕ



Если есть возможность, посети комнату смеха.



1 2 3 4 5 6 7 8



— А сколько всего надо протоколов фотонаблюдений?

— Чем больше, тем лучше.

Но в дневник вклей самые лучшие, «говорящие» о чём-то интересном. Достаточно три таких фотографии.



Протокол фотонаблюдений № 3

Дата: ____ . ____ . 20__

1 2 3 4 5 6 7 8



— Теперь можно приступать к обработке материалов — анализу данных, выводам и выбору лучшей фотографии для фотовыставки.



Изучи критерии* выбора лучшей фотографии. Выбери фотографию (см. страницы 18, 19 и 20) для фотовыставки.

КРИТЕРИИ ВЫБОРА ЛУЧШЕЙ ФОТОГРАФИИ

1. Фото должно быть авторским*.
2. Изображение животного на фотографии чёткое, резкое.
3. Правильно выбраны сюжет и композиция фотографии (взаиморасположение объектов, фон без лишних объектов).
4. Поза животного «говорит» о его настроении и отношении к своему изображению в зеркале (выгнул спинку, оскалился, трогает лапой, ласкается и т. д.).



1 2 3 4 5 6 7 8



— Аня, заполни ещё несколько протоколов наблюдений.



Продолжай наблюдать за разными зеркалами. Обсуждай в группе и отмечай только те свойства зеркала, которые тебе понятны.

ПРОТОКОЛ № 2 от ____ . ____ . 20__

<input type="checkbox"/> карманное	<input type="checkbox"/> деревянное
<input type="checkbox"/> настенное	<input type="checkbox"/> стеклянное
<input type="checkbox"/> напольное	<input type="checkbox"/> железное
<input type="checkbox"/> настольное	<input type="checkbox"/> серебряное
<input type="checkbox"/> потолочное	<input type="checkbox"/> оловянное
<input type="checkbox"/> солёное	<input type="checkbox"/> злое
<input type="checkbox"/> ледяное	<input type="checkbox"/> доброе
<input type="checkbox"/> водяное	<input type="checkbox"/> равнодушное
<input type="checkbox"/> красивое	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> широкое	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> узкое	<input type="checkbox"/>



— Я не знала, что у зеркала так много разных свойств!

— Да. Свойств у каждой вещи очень много: мы можем видеть их глазами, чувствовать носом, языком и кожей, слышать ушами.



Наблюдение — это труд. Нужно иметь терпение, упорство и быть всегда честным.

ПРОТОКОЛ № 3 от ____ . ____ . 20__

<input type="checkbox"/> блестящее	<input type="checkbox"/> кривое
<input type="checkbox"/> отражающее	<input type="checkbox"/> выпуклое
<input type="checkbox"/> искажающее	<input type="checkbox"/> вогнутое
<input type="checkbox"/> увеличивающее	<input type="checkbox"/> гладкое
<input type="checkbox"/> уменьшающее	<input type="checkbox"/> твёрдое
<input type="checkbox"/> отсвечивающее	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> плоское	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ровное	




Посмотри страницу 21. Для комнаты смеха делают специальные кривые зеркала. Заполни протокол про кривые зеркала.



 
 


Выбираем способы получения информации

В каждом проекте дети осознают и выбирают способы сбора, получения информации об объекте исследования.

1 2 3 4 5 6 7 8

 — Петя, что такое проблема?

 — Проблема — это такой вопрос, который вызывает практический интерес.

 Давай поиграем в учёных и исследуем свойства зеркала. Почитай и заполни пропуски.

Цель исследования: выявить свойства з_ркала. Сдел_ть большую интеллект-карту «Свойства зерк_ла» (формат А1, см. с. 32).

Объект исследования: зе_кало.

Предмет исследования: св_йства зеркала.

Актуальность*: хочу всё знать!

 Напиши, на каком этапе проекта ты сейчас находишься. _____

1 2 3 4 5 6 7 8

 Обсудим и выберем, как будем получать информацию о свойствах зеркала. Отметь нужное и назови.

СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ

			
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

Подсказка: наблюдение, опыт, мозговой штурм, анализ текста.

Тебе интересно участвовать в проекте? Отметь нужное.

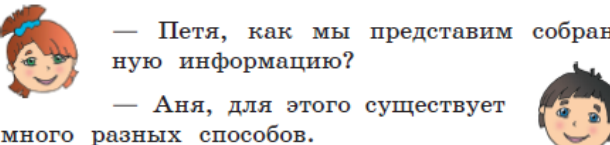
  

Основной этап - обращаем внимание на «шаги»

...


В каждом втором этапе любого проекта – 6 шагов, 7 и 8 – это уже третий этап проекта

1 2 3 4 5 6 7 8






— Петя, как мы представим собранную информацию?

— Аня, для этого существует много разных способов.

 Выбери и отметь, как ты будешь фиксировать свойства зеркала (1 — текст; 2 — числа; 3 — интеллект-карта).

СПОСОБЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ

 1 <input type="checkbox"/>	 2 <input type="checkbox"/>	 3 <input type="checkbox"/>
--	---	---

Какие ещё способы представления информации ты знаешь? Напиши.

12

1 2 3 4 5 6 7 8



— Проверим, все ли инструменты для исследования у нас есть.

— Я отмечу всё что нужно галочкой.

 Назови инструменты, которые ты будешь использовать для получения информации о свойствах зеркала, и отметь их.

Для наблюдения

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>		

13



1 2 3 4 5 6 7 8

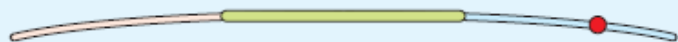


Сделай фотографии докладчика и его помощника на защите проекта и вклей их. Или нарисуй.



Заполни анкету.

ОТМЕТЬ НУЖНОЕ			
Тема проекта мне интересна			
Зеркало важно в моей жизни			
Важно иметь презентацию во время доклада			



1 2 3 4 5 6 7 8

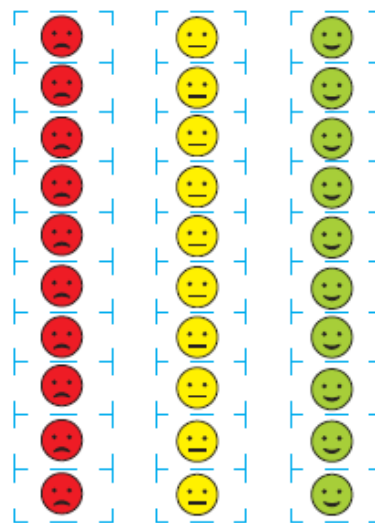


— Петя, зачем мы отмечаем своё настроение?

— Чтобы научиться наблюдать за собой, увидеть себя со стороны.



Вспоминаем и обобщаем. Каких помощников ты отмечал на шкале настроения, выполняя проект? Подсчитай и закрась нужное количество ячеек, начиная снизу. Получится диаграмма!



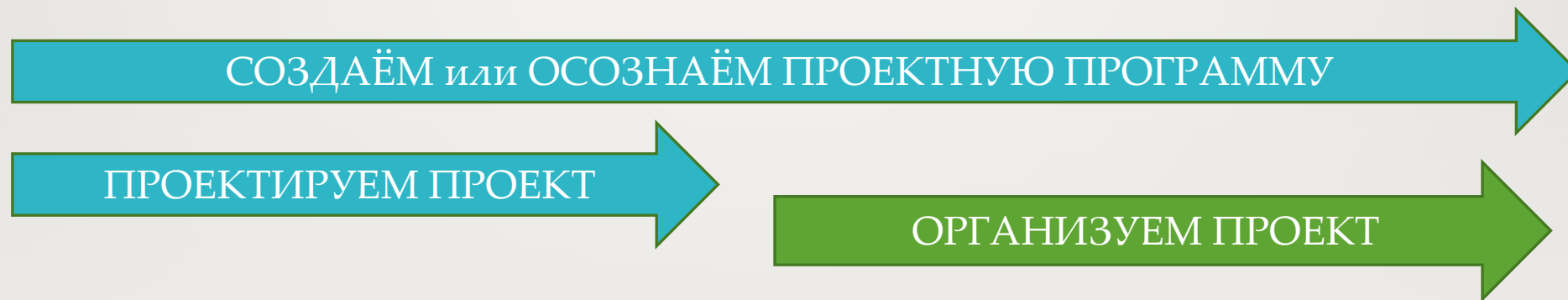


Таким образом, мы сегодня :

Узнали о том, что такое проектная программа, зачем она нужна, кто ее должен составлять;

Что такое Дневники проекта и зачем они;

Как «запустить» проектную программу в начальной школе.



БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

