

# 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	<a href="https://events.webinar.ru/9331/1108981/record-new/1131041">https://events.webinar.ru/9331/1108981/record-new/1131041</a>
Понятие проектного коридора и его роль при проектировании проекта	<a href="https://events.webinar.ru/19585/1108991/record-new/1131047">https://events.webinar.ru/19585/1108991/record-new/1131047</a>
Проблема цели, структурного и смыслового содержания при проектировании проекта в начальной школе	<a href="https://events.webinar.ru/19585/1109001/record-new/1131053">https://events.webinar.ru/19585/1109001/record-new/1131053</a>



## 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	<b>Чем человек отличается о животных</b>	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. Внутрикласные
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

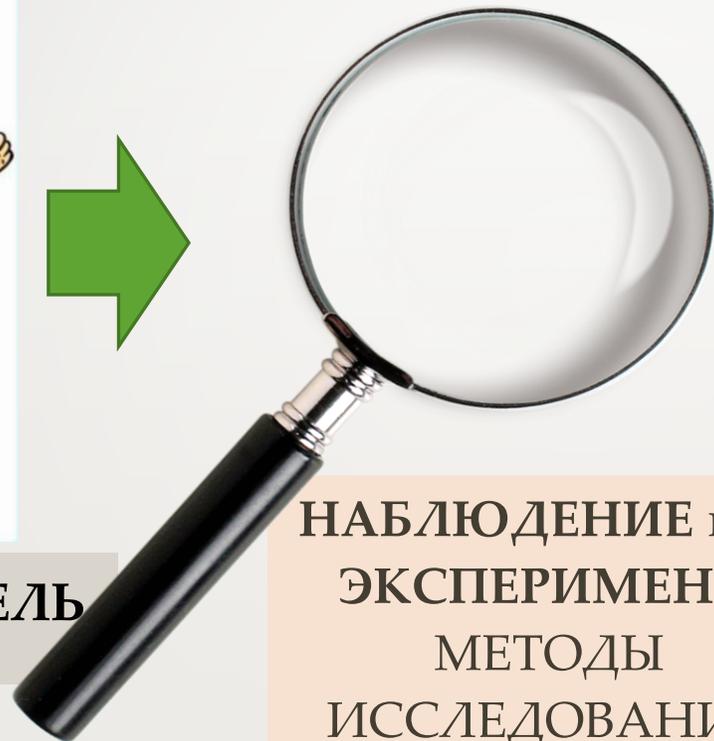
**Исследовательский проект** – это проект, который решают исследовательскую задачу с заранее неизвестным результатом, решением.

- Исследовательский проект предполагает **доказательство** или **опровержение** какой-либо гипотезы. Проект выполняется по **аналогии 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.

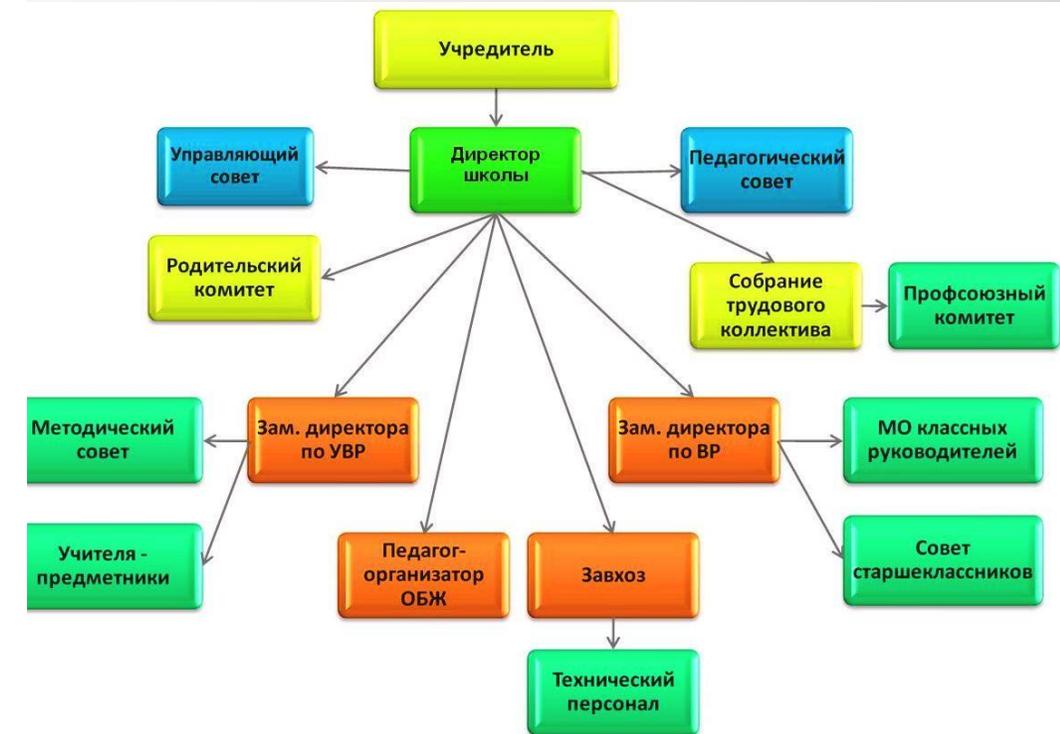
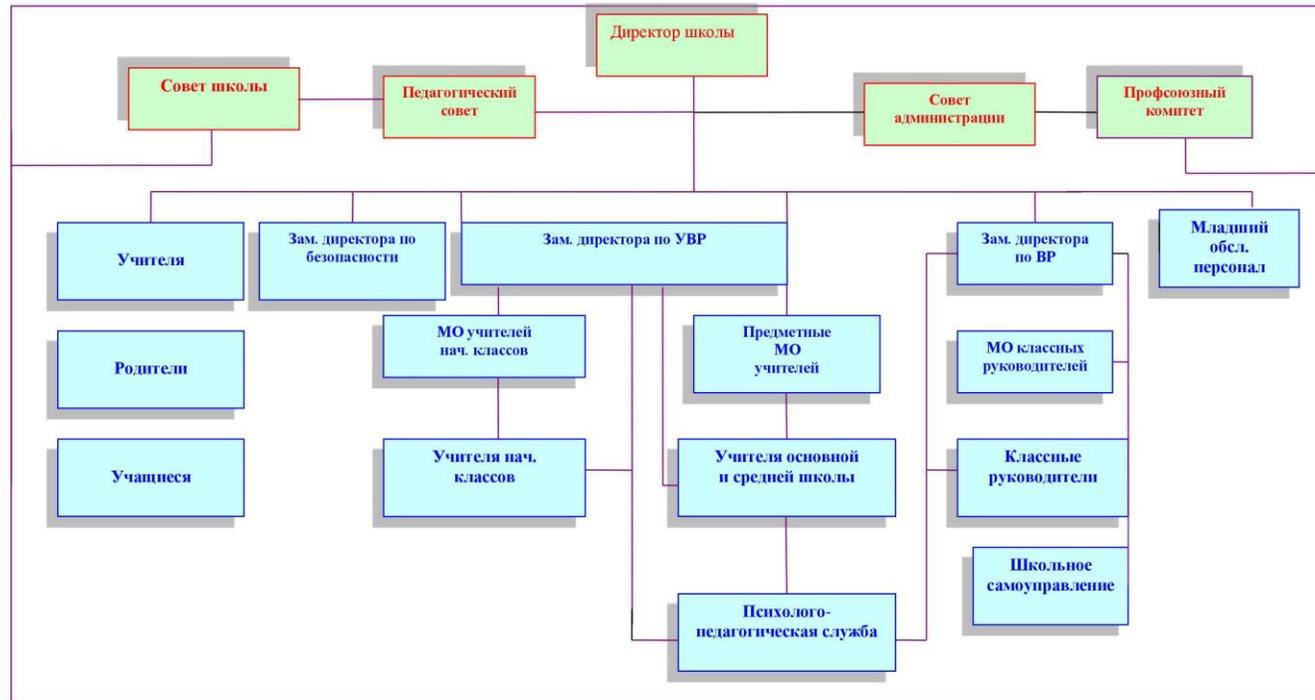
# Место проектов в системе управления современной школой

- В системе управления современной школой нет места проектам!

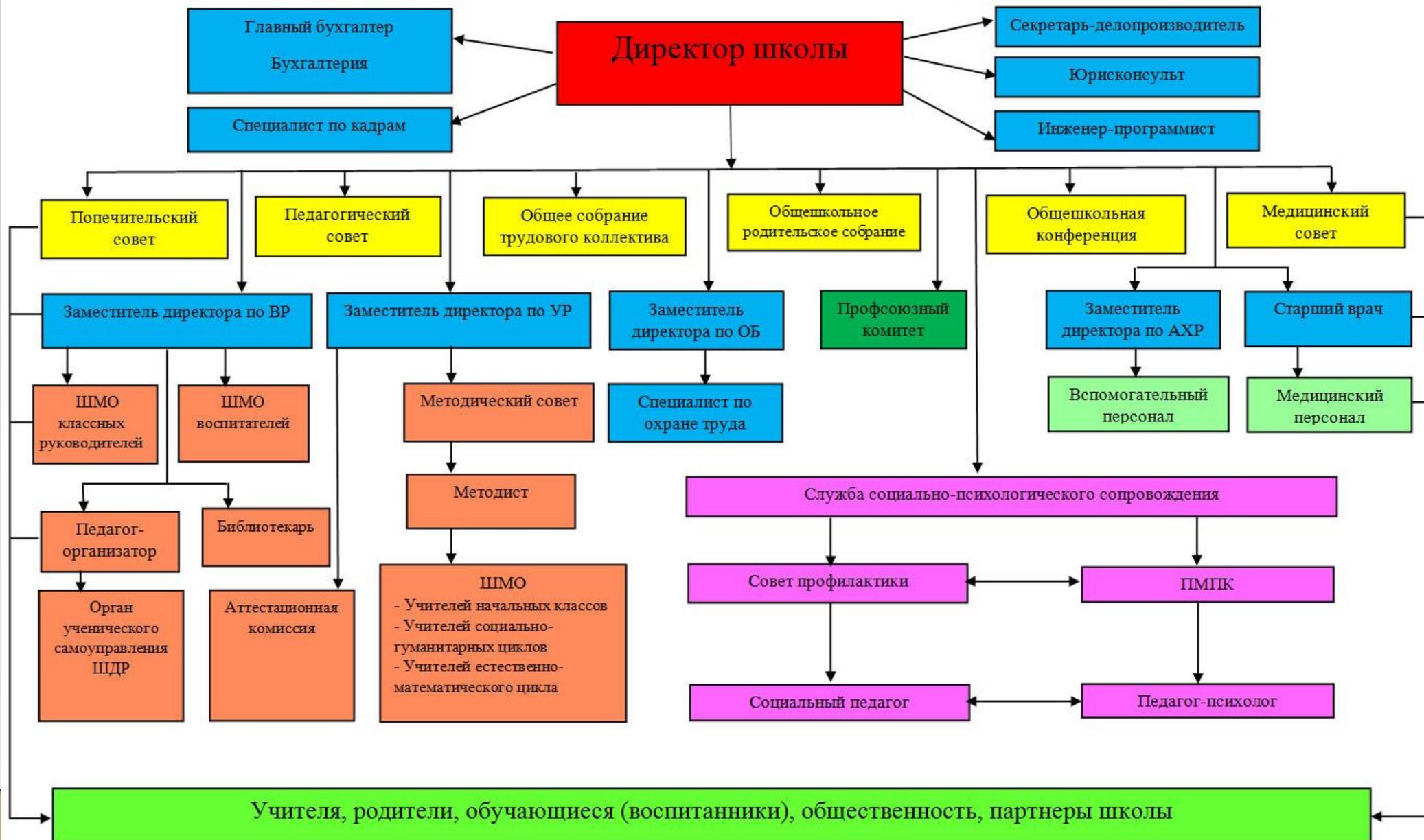


# Существующие структуры управления школой не содержат элементов управления проектной работой

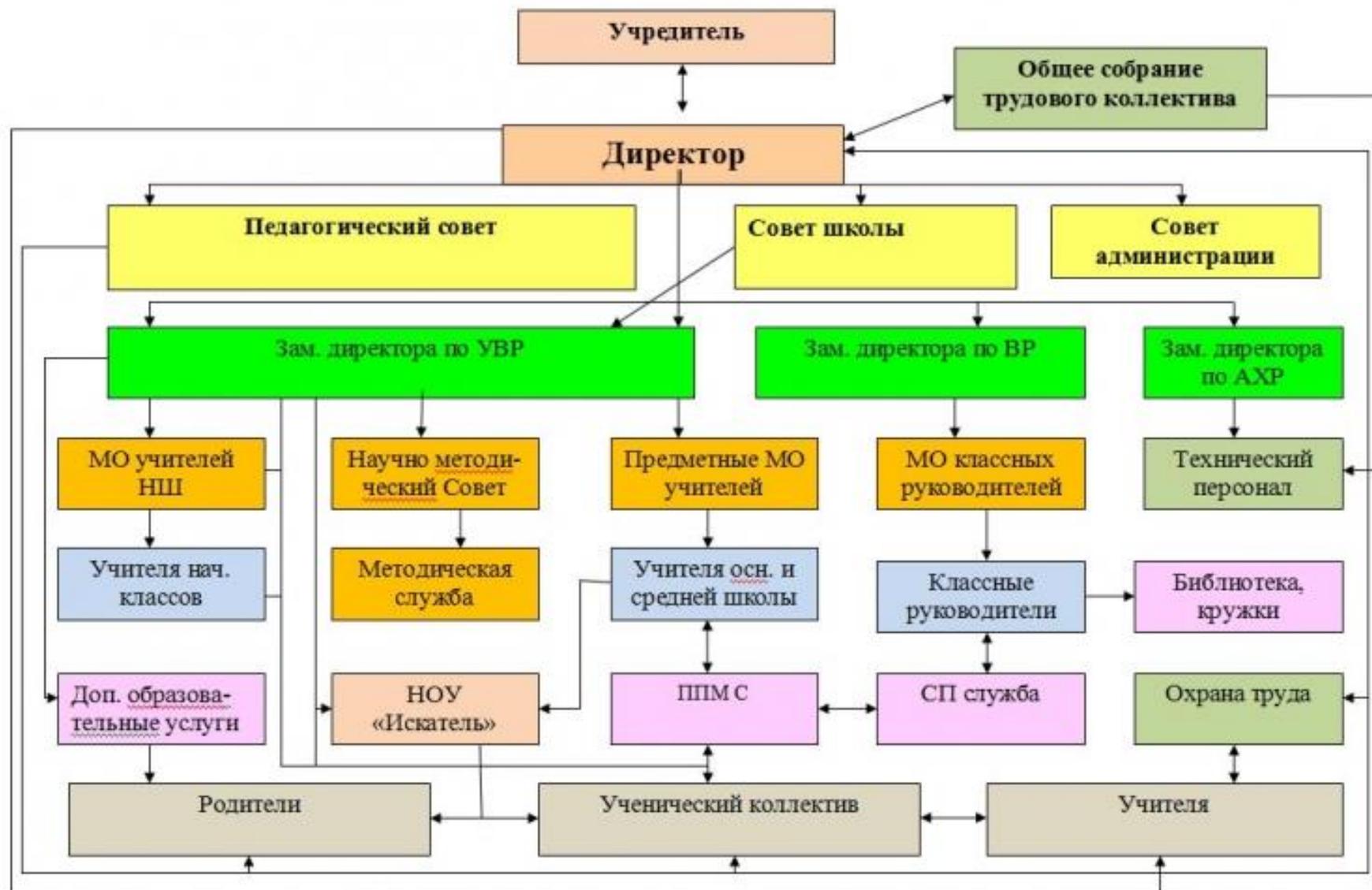
Структура управления школой



## 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?

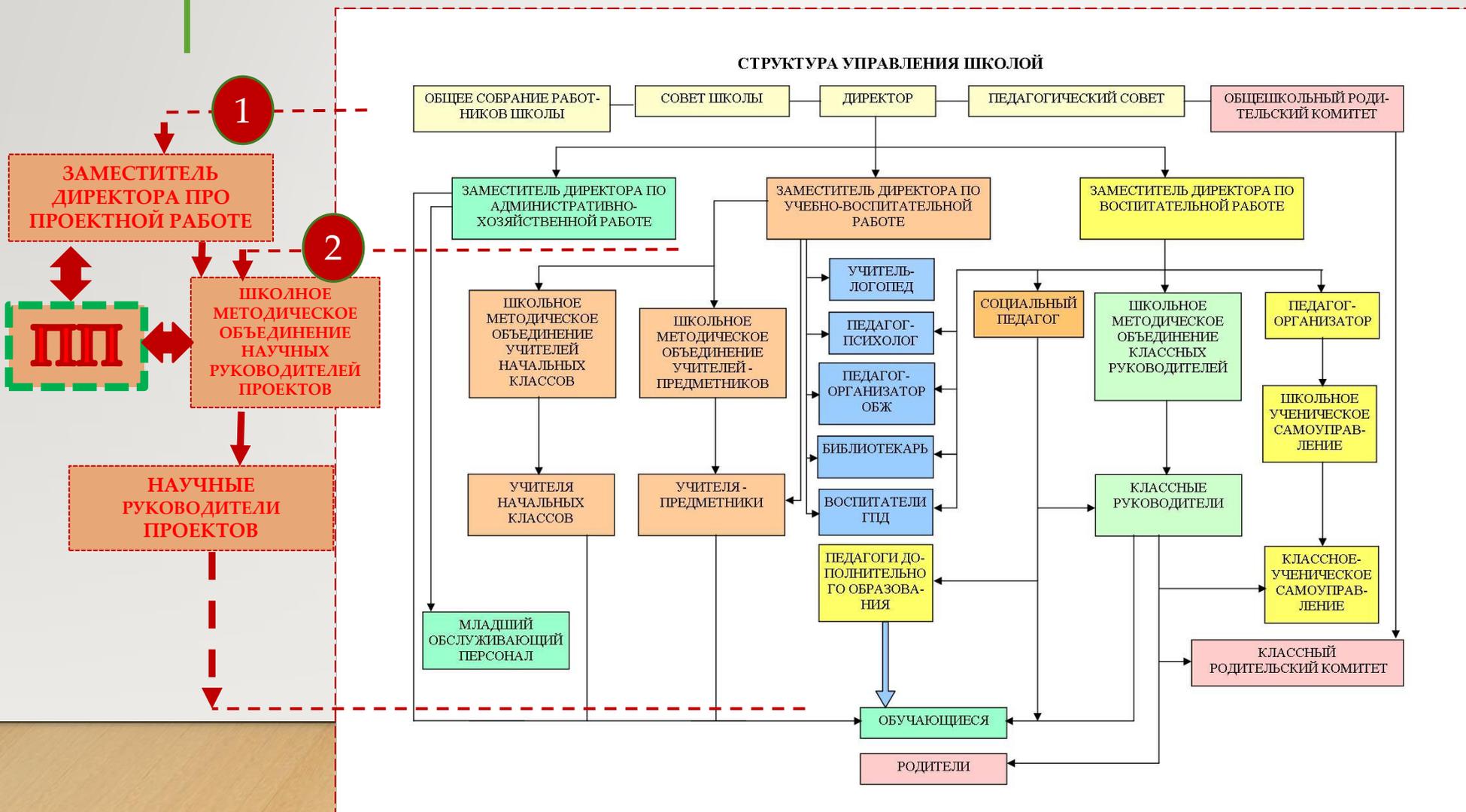


# Где место проектной программы и проектам в системе управления образовательным учреждением?

**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

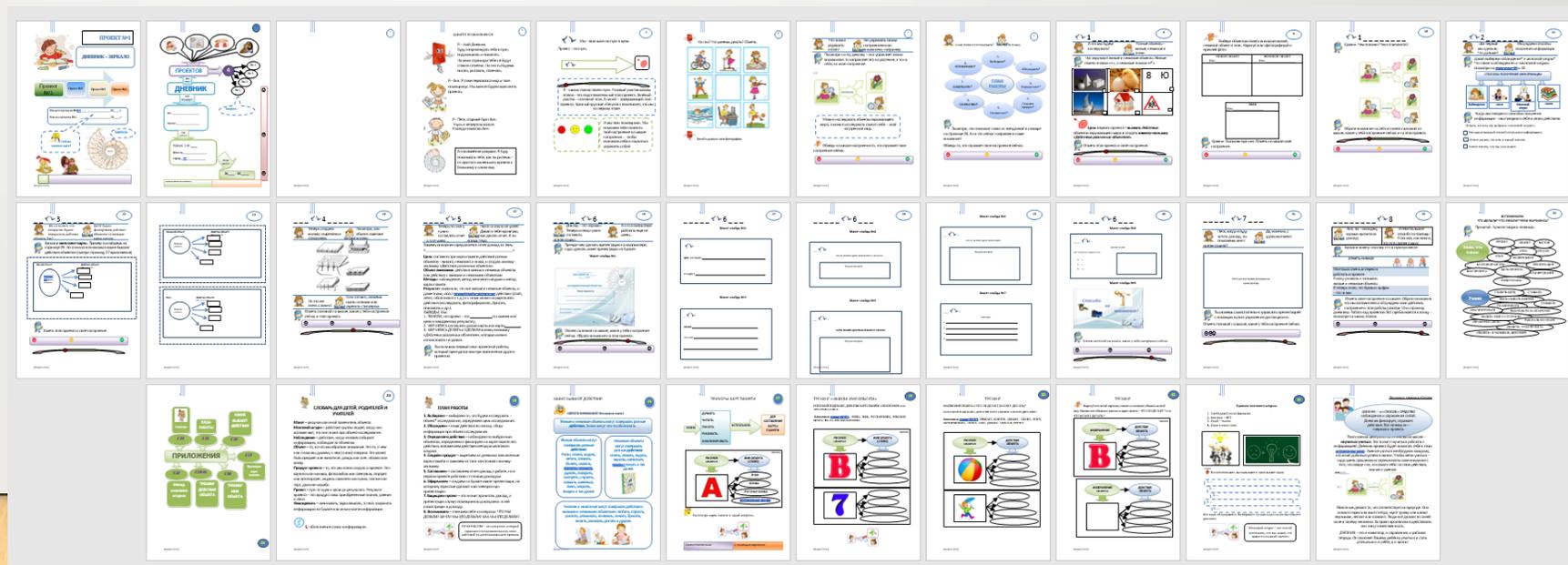
**Управление** – это особое отношение между объектами, когда один (управляющий) воздействует на другой (управляемый) с целью достижения определённой цели (см. курс информатики).

**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.

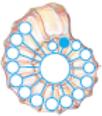
Буду сопровождать тебя в пути, подсказывать и помогать. Ты будешь отражать на моих страницах свои мысли и действия.



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.



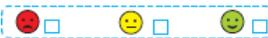
Я — ВОЛШЕБНАЯ РАКУШКА, символ твоего роста и развития.



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.

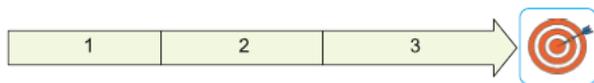
Мозговой штурм — это внимание к своим знаниям!

# 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.

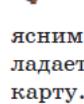
Напиши, на каком этапе проекта

ты находишься. \_\_\_\_\_

Ответ: тебе интересно участвовать в проекте? Отметь нужное.



— 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.



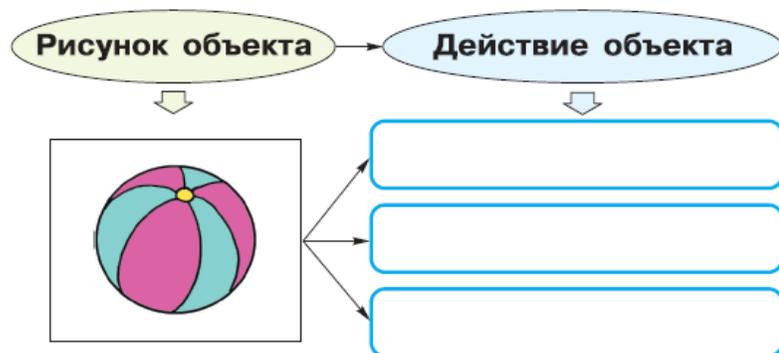
Дети «оценивают» обстановку и приходит к выводу: раз мы приступаем к обсуждению плана, значит – это конец первого этапа проекта

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



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

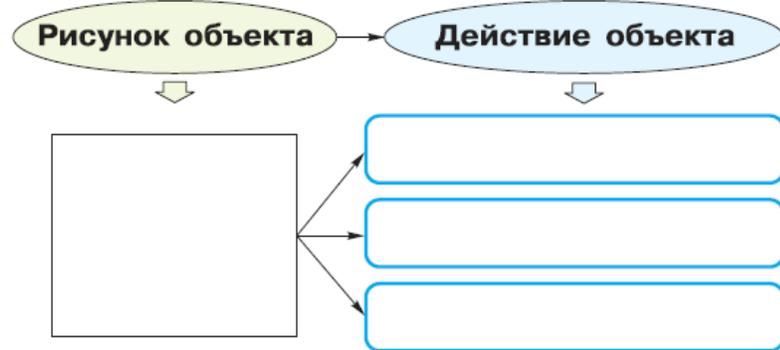
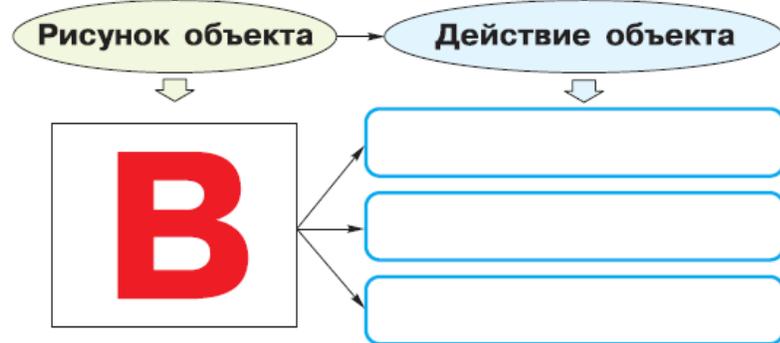
**Ключевые слова:** бежит, катится, думает, скачет, летит, перепрыгивает, лежит, спит, смеется, кричит.



### 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.

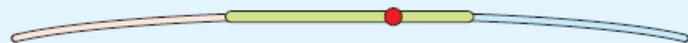


С объектами можно совершать действия (исследовать, фотографировать, бросать, описывать и др.).

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.



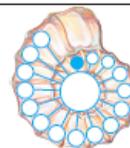
Сделаем макет презентации на бумаге.

**Макет слайда № 1**

Г. \_\_\_\_\_

Школа № \_\_\_\_\_

1-\_\_класс



**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ №1**

Тема проекта:

Исполнитель проекта: \_\_\_\_\_

Консультант: \_\_\_\_\_

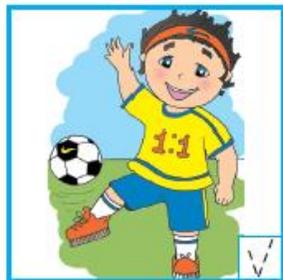
20...



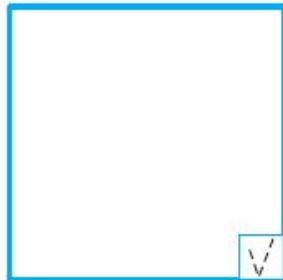


Кто ты? Вклей свою фотографию.

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.



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 \_\_\_\_\_.

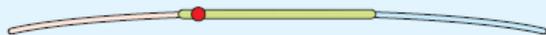
**Цель исследования:** выяснить, \_\_\_\_\_ раз в день и сколько раз в неделю я заглядываю в \_\_\_\_\_, и понять, какое место в моей жизни занимает зеркало.



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 «✓».



СКОЛЬКО РАЗ?

9



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

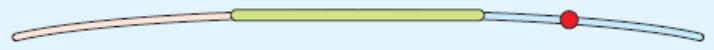
— Да, конечно, сделаю это с удовольствием!



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 _____	
<b>Всего за неделю</b>	



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



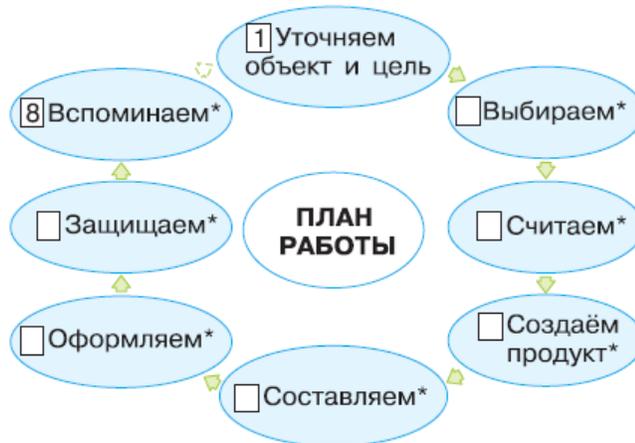






— Я не знаю, как можно посчитать, сколько раз в день я смотрюсь в зеркало.

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



Внимание! В нашем плане всегда одно и тоже 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

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.

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



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.

  НЕТ   ДА  

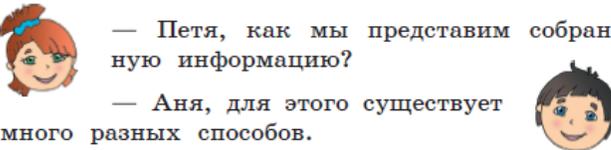
    

# Основной этап - обращаем внимание на «шаги»

...

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

1 2 3 4 5 6 7 8

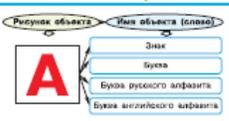


— Петя, как мы представим собранную информацию?

— 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"/>
--	---	---

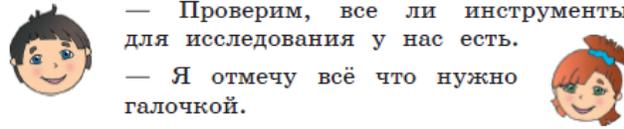
Какие ещё способы представления информации ты знаешь? Напиши.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

12

1 2 3 4 5 6 7 8

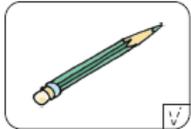


— Проверим, все ли инструменты для исследования у нас есть.

— 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

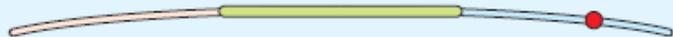


Сделай фотографии докладчика и его помощника на защите проекта и вклей их. Или нарисуй.



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

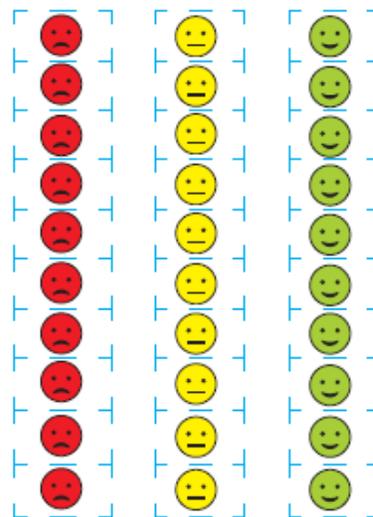


— Петя, зачем мы отмечаем своё настроение?

— 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!

