

## Мастер-класс " Как организовать проектную деятельность учащихся? "

### Ход занятия

#### 1. Организационное начало

Добрый день, уважаемые коллеги. Разрешите представиться: Хакова Эльмира Радиковна– учитель начальных классов Юнновской основной школы. Сегодня я хотела бы поделиться с вами опытом своей работы по теме «Организация проектной деятельности с учащимися»

#### 2. Мотивационное начало

Я предлагаю вам универсальную игру "Да-нетку". Я загадаю нечто, а вы попытаетесь найти ответ, задавая мне вопросы. На ваши вопросы я могу ответить только словами “да” и “нет”. Внимание! Здесь лежит предмет, имеющий некоторое отношение к здоровью детей. Ваши вопросы.

*(Это яблоко, оно имеет форму шара, и очень любимо детьми.)*

Эта игра способна увлечь и маленьких, и взрослых. В ходе этой игры вырабатывается стратегия поиска. Использовать игру можно на любом уроке, как для отдыха, так и для создания интригующей ситуации.

А теперь, уважаемые коллеги, обменяемся яблоками – и у каждого из нас останется по яблоку; обменяемся идеями – и у каждого из нас будет по две идеи.  
*(Т.А. Эдисон)*

#### 3. Знакомство с новым материалом

Перед вами слово ПРОЕКТ. Какие ассоциации у вас возникают со словом ПРОЕКТ

Наша тема занятия “Как организовать проектную деятельность учащихся? ”

Каждый учитель регулярно задает себе вопросы: “Как сделать эффективным процесс обучения?”, “Какая методика будет адекватна современной модели образования личности?”

Я тоже задавала себе эти вопросы, пока не прочитала одну китайскую притчу. Она гласит: “Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, вовлеки меня – и я научусь”.

Эта китайская пословица может служить эпиграфом к проектному методу обучения.

Чему учить сегодняшних школьников? Какую сумму знаний в них вложить, чтобы им хватило на всю оставшуюся жизнь?Мы не сможем ответить на эти вопросы. Единственное, чем мы здесь и сейчас можем помочь нашим детям – это научить их самостоятельно добывать необходимые знания, оценивать ситуацию, выявлять проблемы и находить адекватные пути их решения, самосовершенствоваться. Поэтому главным умением XXI века становится умение учиться. Именно такие результаты заложены в ФГОС второго поколения.

А теперь вспомним этапы над проектом:

1 этап – мотивационный.

2 этап – планирующий - подготовительный.

3 этап. Информационно- операционный

4 этап. Рефлексивно-оценочный.

Кому же станет лучше, если в школе будут активно использован метод проектов?

Я уверена, вы согласитесь со мной, что в первую очередь:

*Ученикам.* Они учатся:

- применять знания в измененной и новой ситуации;
- демонстрировать свою икт-компетентность;
- осуществлять поиск партнеров для реализации совместных проектов;

*Родителям,* у которых

- формируется позитивное отношение к школе;
- появляется удовлетворённость образовательными услугами школы.

*Педагогическому сообществу учителей,* т.к. они могут использовать мой опыт, как ресурс в своей работе, а также для профессионального развития и творческого роста.

И, наконец, *Государству.*

Президентом Российской Федерации были определены 5 пунктов президентской инициативы о проекте:

1. Обновленное содержание образования. Новое поколение образовательных стандартов

2. Поиск и поддержки талантливых детей.

3. Ключевая роль учителя.

4. Новые принципы работы школ.

5. Здоровье школьников.

4. Отработка полученных знаний на практике

А теперь я хотела бы привлечь вас к разработке презентационного мини-проекта «Дети в виртуальной реальности в рисунках», который возможно будет востребован. **Я предлагаю вам посмотреть видеоматериал. (просмотр фильма)**

И так, мы посмотрели с вами видео фильм, какое впечатление он на вас произвёл? Увидели ли вы проблему, которую нужно обсудить с родителями и детьми, в чем она заключается? Как наглядно можно рассказать детям об угрозе компьютерных игр их здоровью?

*А) Распределение по группам.*

У каждого из вас есть яблоки. Я прошу васделиться на 2 группы по соответствующим цветам.

1 группа «Виртуалы», а 2 группа «Реалисты».

Задание группам: с позиции «Виртуалов» и «Реалистов» наглядно изобразите на листе ватмана, чем отличается виртуальный мир от реального.

Какие плюсы и минусы видит каждая команда в виртуальном мире.

Что может потерять ребенок, погружаясь в виртуальный мир, и чем это грозит для его здоровья.

Во время защиты мини-проекта каждая группа должна объяснить:

-Что они изобразили на своих рисунках?

-Что на рисунке говорит о страшной беде? *интернет - зависимости детей.*

- Какие пути решения данной проблемы вы предлагаете?

## 5. Защита проектов

А теперь, я прошу “учеников” поделиться результатами своей работы и представить свой проект.

*(выступления представителей групп)*

Уважаемые коллеги, пусть ваш проект пока ещё только на бумаге, но я надеюсь, что эти проекты Вы обязательно реализуете со своими коллегами и учениками.

Порой в жизни ребёнку кажется, что окружающие его люди, происходящие события и прочее - все это либо черное, либо белое. Но реальный мир многоцветен. Давайте же учить детей видеть в людях и своей жизни нюансы, которые с такой легкостью могут все изменить для них.

Давайте поможем детям приобрести уверенность в реальном, а не в виртуальном мире!

## 6. Рефлексия

В начале занятия вы мне задавали вопросы, а я отвечала да или нет. А теперь поменяемся ролями и ответим на вопросы да или нет.

1. Были ли трудности в процессе разработки проекта?

2. Понятна ли вам была идея проекта?

3. Считаете ли вы данную технологию перспективной в работе с обучающимися

Я думаю, что эпиграф сегодняшнего занятия “Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, вовлеки меня – и я научусь” сработал.

Спасибо за внимание и за сотрудничество!

**Реалисты**

**Виртуалы**

**Задание:** наглядно изобразите на листе ватмана, чем отличается виртуальный мир от реального.

Какие плюсы и минусы видит каждая команда в виртуальном мире.  
Что может потерять ребенок, погружаясь в виртуальный мир, и чем это грозит для его здоровья.

Во время защиты мини-проекта каждая группа должна объяснить:

- Что они изобразили на своих рисунках?
- Что на рисунке говорит о страшной беде?
- Какие пути решения данной проблемы вы предлагаете?

**Задание:** наглядно изобразите на листе ватмана, чем отличается виртуальный мир от реального.

Какие плюсы и минусы видит каждая команда в виртуальном мире.  
Что может потерять ребенок, погружаясь в виртуальный мир, и чем это грозит для его здоровья.

Во время защиты мини-проекта каждая группа должна объяснить:

- Что они изобразили на своих рисунках?
- Что на рисунке говорит о страшной беде?
- Какие пути решения данной проблемы вы предлагаете?