**Мастер – класс «Конструирование сюжета проектной задачи»**

***То, что дети могут сделать вместе сегодня, завтра каждый из них сможет сделать самостоятельно.***

 ***Л. Выготский***

**Цели:**

- Познакомить с методикой конструирования «элементарных сюжетов» предметных задач;

- Дать возможность освоить данную методику на практике.

При подготовке данного мастер - класса мы опирались на материалы из книги Воронцова "Проектные задачи в начальной школе" и идеи методики И. Н. Мурашковской "Сказка, отворись …".

1. Напомним, что подразумевается под термином «проектная задача»***.***

**Педагогическая цель ПЗ:**

- В 1-3 классах способствовать формированию разных форм учебного сотрудничества;

- В 4- 5классах выявление у школьников способности к переносу известных способов действий в новую для них квазиреальную, модельную ситуацию.

**Отличие проекта от проектной задачи*:***

Проект - нет определённых заданий, материалов, действий, проектировщики сами определяют весь набор необходимых средств.

Проектная задача – проектировщикам предлагаются все необходимые средства и материалы в виде набора (системы) заданий***.***

**Структура ПЗ:**

1. Квазиреальная, модельная ситуация, со скрытой задачей, описанной в проблемной ситуации;

2. Система действий, заданий, которые должны быть выполнены группой детей;

3. Большой объём и неоднородность материала;

4. Результат решения ПЗ может быть представлен в виде различных текстовых, модельных, графических средств***.***

**Типы ПЗ:**

* Предметные;
* Межпредметные;
* Разновозрастные;
* Одновозрастные .
1. **Презентация опыта работы.**

Мы предлагаем Вам познакомиться с нашим опытом работы по конструированию сюжета проектной задачи.

Данная работа состоит из нескольких этапов.

**Этапы работы по конструированию сюжета ПЗ:**

***I этап. Работа над структурой сюжета сказки.***

Минимальная структура выглядит так: ГЕРОЙ - ЦЕЛЬ - ПРЕПЯТСТВИЕ - СПОСОБ ПРЕОДОЛЕНИЯ ПРЕПЯТСТВИЯ – РЕЗУЛЬТАТ.

***II этап. Герои и их цели.***

1. Герои сказок.

- КТО МОЖЕТ БЫТЬ ГЕРОЕМ СКАЗКИ? (Спектр героев: люди, животные, явления природы, знаки, географические объекты (реки, озера), нравственные категории (Правда и Кривда) и т. д.)

- КАК МОЖНО КЛАССИФИЦИРОВАТЬ ГЕРОЕВ СКАЗКИ?
Самый простой вариант классификации - ДОБРЫЕ и ЗЛЫЕ герои. Есть еще нейтральные герои (как мышка в "Курочке-рябе").

2. КАКИЕ ЦЕЛИ ПРЕСЛЕДУЮТ ГЕРОИ?  КАКИЕ БЫВАЮТ ЦЕЛИ?

Спектр целей: СПАСТИ КОГО-ТО; ПОМОЧЬ КОМУ-ТО; ПОЛУЧИТЬ КАКОЙ-ТО ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ; ОБРЕСТИ СВОБОДУ; ЧТО-ТО УЗНАТЬ; РАЗГАДАТЬ ЗАГАДКУ, ТАЙНУ; ПОЛУЧИТЬ КАКОЕ-ТО КАЧЕСТВО (СМЕЛОСТЬ, СИЛУ И Т. П.); НАЙТИ ДРУЗЕЙ; ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ.

***III этап. Препятствия.***

Задаем героя и цель, придумываем для него спектр препятствий.

*Классификации препятствий:*

- ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА ГЕРОЕВ, как психологические (не хватает смелости, чтоб перепрыгнуть ров), так и биологические (не хватает длины ног, чтоб перепрыгнуть ров);

- ДЕЙСТВИЯ ДРУГИХ ГЕРОЕВ-СОПЕРНИКОВ;

- ВОЛШЕБСТВО (ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ-ВОЛШЕБНИКОВ);

- НАДСИСТЕМА (природные объекты, климатические условия и т.д.).

***IV этап. Выбор средств (заданий) преодоления препятствий для достижения поставленной цели.***

1. Моделирование.

- Самостоятельная работа слушателей по разработке собственных моделей сюжета проектной задачи в режиме продемонстрированной технологии

- Обсуждение авторских моделей сюжета проектной задачи слушателями.

Время работы 10 минут.

1. Обмен мнением.
2. Рефлексия.

Просим Вас оценить работу мастер-класса по предложенной шкале:

*Улыбающийся смайлик* – опыт, полученный на занятии интересный, полезный и я буду его использовать в своей работе.

*Серьёзный смайлик* – опыт интересный, увлекательный, но я не буду его использовать в своей работе.

*Грустный смайлик* – опыт неинтересный, ненужный, трудный, я не буду применять его в своей работе.