**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная программа составлена на основе методических рекомендации для обучающихся начального звена под руководством А.В. Горячева, практического пособия для работников общеобразовательных учреждений «Как организовать проектную деятельность учащихся».

**Цель программы:** создание условий для развития познавательные интересы, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности учащихся, определяющих формирование компетентной личности (учиться быть, учиться жить, учиться узнавать, учиться делать)

Программа позволяет реализовать актуальные в настоящее время компетентностный, личностно- ориентированный, деятельностный подходы, которые определяют и позволяют решить

**Задачи:**

-приобрести знания о структуре проектной и исследовательской деятельности; способах поиска необходимой для исследования информации; о способах обработки результатов и их презентации;

-овладеть способами деятельностей: учебно-познавательной, информационно-

коммуникативной, рефлексивной;

- освоить основные компетенции: ценностно-смысловой, учебно-познавательной, информационной, коммуникативной;

**Продолжительность программы**: данная программа рассчитана на 1 год

**Объем программы-** 70 ч.

**Обучение основывается на следующих педагогических принципах:**

1.Личностно-ориентированный подход (признание самобытности и уникальности каждого занимающегося).

2. Свобода выбора решений и самостоятельности в их реализации.

3.Сотрудничество и ответственность.

4.Интегральность – объединение и взаимовлияние учебной и проектной деятельности обучающихся, когда опыт и навыки, полученные при выполнении исследовательских и творческих работ, используются на уроках и содействуют повышению успеваемости и развитию психологической сферы.

5.Природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности.

**В процессе обучения используются следующие методы:**

-объяснительно- иллюстративный;

-репродуктивный;

-деятельностный;

-исследовательский;

-эвристический.

Программа предусматривает использование индивидуальной и групповой форм учебной работы с обучающимися.

Процесс обучения предусматривает следующие **виды контроля**:

1.Вводной, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков пройденной темы.

2. Рубежный, который проводится после каждого блока и в середине года.

3. Итоговый контроль проводится после завершения всего учебного года.

Контроль осуществляется в виде выступлений на конференциях, участие в конкурсах «Шаг в будущие», «Защита проекта» ( на школьном уровне) и т.д.

**Возраст обучающихся** – 7-11 лет.

**Наполняемость** групп-7-14 человек

**Предполагаемые результаты освоение программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Должны знать | Должны уметь |
| 1.Термины обязательных элементов проектной деятельности.  2.Структуру проектной деятельности (девятиэкранка).  3. Алгоритм работы над проектом (девятиэкранкой).  4.Алгоритм, формы выступления.  5. Материалы, с которыми работали в течение проекта  6. Сходство и различие человека прошлого, настоящего и будущего;  7. Значение развития человека;  8. Изобретения, открытия, достижения человека прошлого, настоящего и будущего;  10. Необходимость изучения человека прошлого, настоящего, будущего. | 1. Уметь осознанно осуществлять выбор (проекта; конечного продукта; вида деятельности по теме проекта).  2. Уметь самостоятельно находить: (способ действий; недостающую информацию).  3. Запросить недостающую информацию.  4. Работать с информацией.  5. Изготовить конечный продукт.  6. Планировать деятельность.  7. Проектировать.  8. Контролировать собственные действия.  9.Уметь проявлять инициативу.  10. Уметь рефлексировать .  11.Уметь взаимодействовать с партнёром, вести диалог, дискуссию,  отстаивать свою точку зрения.  12. Выделять проблемы и решать их.  13.Уметь презентовать (рассказывать о своей работе по требованиям).  14.Уверенно держать себя во время выступления.  15.Использовать различные виды наглядности.  16.Отвечать на вопросы и делать вывод. |

**Литература**

9. А.В. Горячев «Работа над темой проекта» - Внешторгиздат, 1999.

10. М.А. Ступницкая «Учимся работать над проектом» Ярославль, Академия развития, 2008г.

11. И.С.Сергеев «Как организовать проектную деятельность учащихся» - Москва, АРКТИ, 2004г.

**Паспорт школьно – семейного проекта 1б класса.**

**Руководитель проекта: Михина Н.А.**

**Возраст учащихся, на который рассчитан проект: 7 лет.**

**Тип проекта:** творческий.

**Продолжительность проекта**: годичный проект.

**Тема: «Мир детских игр**»

**Цели проекта:** Формирование у обучающихся компетентностей:

учусь узнавать, учусь делать, учусь быть, учусь жить вместе.

**Задачи проекта:**

* Создать условия для формирования у обучающихся компетентностей.
* Развитие познавательных интересов и творческой активности.
* Развитие самостоятельности при работе над проектом.

**Этапы проекта:**

**1 этап » Игры наших мам, пап, бабушек и дедушек» сентябрь - ноябрь**

**2 этап «Какие виды игр существуют в настоящее время?» декабрь –февраль.**

**3 этап «Игры будущего» март**

**4 этап – Изготовление конечного продукта. Создание сценария.**

**апрель.**

**Конечный результат:**

**Ребенок:**

* **способный видеть проблемы;**
* **желающий их решать;**
* **обладающий необходимыми средствами ("вооруженный") для решения проблем**

**Участники:** учащиеся 1 класса, родители, учителя.

**Форма защиты: выступление на сцене (сценирование)**

**Итоговый продукт**: видеотека игр «Этот увлекательный мир игр»

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **сроки** | **Этапы** | **Конечный продукт** | **Знания и умения** | **Действия** | | **Роли** | **Необходимые материалы** | **Источник информации** | **Привлечение других взрослых** | **А у нас гость.** |
| **В школе** | **Вне школы** |
| **09.**  **12г** | **Проектирование**  **Выбор темы.**  **Разработка девятиэкранки.** | «**Девятиэкранка**» | Формулировать вопросы,  высказывать свою точку зрения. | Планирование, самоопределение,  Составление перечня тем |  | Участник | Ручки, листочки,  вопросник | Практические пособия, справочники, энциклопедии, словари | Родители учитель |  |
| **октябрь-март**  **9**  **10-11.**  **12г** | **Поисковый**  **Прошлое**  **1 этап » Игры наших мам, пап, бабушек и дедушек»** | **1 часть видеотеки**  Кластер, книжки -малышки. | Задавать вопросы  Оформлять книгу  Проводить игру | Классификация игр. Составление кластера.  Проведение игр в классе с ребятами. | Опрос родителей, бабушек и дедушек. | Журналист  Художник  Организатор игр | Фломастеры карандаши бумага  ножницы | Родители  Бабушки  Дедушки  Книги  Интернет | Родители , бабушки, дедушки. | По приглашению |
| **12.**  **12г**  **02.**  **13г**  **03.**  **13г.** | **Настоящее**  .  **2 этап «Какие виды игр существуют в настоящее время?» декабрь –февраль.**  **Будущее (март- апрель**  **3 этап «Игры будущего»** | **2 часть видеотеки**  **Выставка**  **«Игры своими руками»**  **Картограф**  **3 часть видеотеки**  **Фотовыставка**  **«Игры будущего».** | Различать виды игр, классифицировать, проводить игру, оформлять,  сделать  игру для детского сада.  Придумать игру, оформить,  рассказать условие или провести.  Предложить свою идею инсценировки, костюмов.  Сочинять, составлять план выступления. | Просмотр телевизионных игр.  Классификация современных игр.  Поиск,  разучивание  и проведение современных игр.  Выбрать вариант оформления  своей игры,  представить классу. | Оформление игр  Изготовление игр для детского сада.  Подбор необходимого материала, направления, области, в которой будет придумана игра. | Организаторы игр,  оформители, художники.  Художники – оформители,  авторы игр. | Фломастеры карандаши бумага  ножницы  краски  Фломастеры карандаши бумага  ножницы  краски | Книги, Интернет, энциклопедии.  Книги, Интернет, энциклопедии, телевидение. | Библиотекарь. | По приглашению.  По приглашению. |
| **04.**  **13 г**. | **4 этап**  **Изготовление конечного продукта.**  **Создание инсценировки.**  **-Написание сценария.** | **Видеотека.**  **Сценарий** | Сбор всей информации  Начало оформления конечного продукта |  | Сценаристы  художники – оформители, редакторы,  фотографы. | Фото, видеоматериалы,, краткие сообщения, картинки, диски, презентации.. |  | Родители. |  |
|  | **Презентация** | **Инсценировка** | Уверенно держаться во время выступления;  Использовать средства наглядности при выступлении;  Отвечать чётко и ясно на вопросы. | Генеральная репетиция | . | Артисты,  чтецы,  певцы. |  | Сценарий презентации | Родители  Учителя |  |

**Учебно-тематический план программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название | Количество часов | | В том числе | |
| теория | практика |
| 1 | **Раздел: Выбор темы(2часа)** | | | | |
| 1. | Выбор, разработка темы проекта. Понятие «игра». | 1 | | 1 |  |
| 2. | Составление надсистем и подсистем для «девятиэкранки».  Рефлексия. | 1 | |  | 1 |
| **2** | **Раздел: » Игры наших мам, пап, бабушек и дедушек» (19 ч)** | | | | |
| 1. | Возникновение игр. | 3 | | 2 | 1 |
|  | Любимые игры мам. | 6 | | 1 | 5 |
|  | Любимые игры пап. | 6 | | 1 | 5 |
|  | Любимые игры бабушек и дедушек. | 5 | | 1 | 4 |
| **3** | **Раздел: «Какие виды игр существуют в настоящее время?** | | | | |
| 1. | Вилы современных игр. Составление кластера. | 2 | 1 | | 1 |
|  | Интеллектуальные игры. | 7 | 1 | | 6 |
|  | Настольные игры. | 8 | 1 | | 7 |
|  | Спортивные игры. | 4 | 1 | | 3 |
|  | Дидактические игры. | 4 | 1 | | 3 |
| **4** | **Раздел: Игры будущего».** | | | | |
| 1. | Названия игр будущего. | 3 | | 1 | 2 |
|  | Письмо - обращение к будущим школьникам. | 3 | | 1 | 2 |
|  | Придумываем игры будущего. | 2 | | 1 | 1 |
| **5** | **Раздел: Изготовление конечного продукта. Создание сценария.** | | | | |
| 1. | Написание сценария. | 6 | |  | 6 |
|  | Разучивание и репетиция. | 4 | | 1 | 3 |
|  | Монтаж видеотеки. | 3 | |  | 3 |
| 2. | Презентация классного проекта | 1 | |  | 1 |

**Содержание программы обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № темы | Тема | Содержание |
| 1 | Выбор разработка темы проекта. Понятия:  «проект», «тема проекта», «игра». | Выбор темы проекта. Выбор вопроса проекта.  Определение понятий проект», «тема проекта», «игра». |
| 2 | Составление надсистем и подсистем для «девятиэкранки». | Составление девятиэкранки совместно с родителями. |
| 3 | Любимые игры родителей, бабушек и дедушек  Составление кластера. | Определение понятия « предки», классификация игр.  Разучивание и проведение игр. Составление книжек – малышек. |
| 4 | «Какие виды игр существуют в настоящее время? (Современные игры) | Составление картографа современных игр.  Изготовление настольных и развивающих игр для детского сада своими руками. |
| 5 | : Игры будущего». | Придумывание и проигрывание игр. |
| 6 | Изготовление конечного продукта. Создание сценария. | Сочинение сценария. Распределение ролей. Репетиции. |
| 7. | Презентация классного проекта | Выступление на сцене. |

**Календарно – тематическое планирование 2012 – 2013 г**

**(проектная деятельность)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Тема | Кол-во часов | Дата | Примечание |
| 1 | Выбор, разработка темы проекта. | 1 | 17.09 | 17.09 |
| 2 | Составление надсистем и подсистем для «девятиэкранки». | 1 | 20.09 | 20.09 |
| 3  4  5 | Возникновение игр. | 3 | 24.09  27.09  01.10 | 24.09  27.09  01.10 |
| 6  7  8  9  10  11 | Любимые игры мам. | 6 | 04.10  08.10  11.10  15.10  18.10  22.10 | 04.10  08.10  11.10  15.10  18.10  22.10 |
| 12  13  14  15  16  17 | Любимые игры пап. | 6 | 25.10  29.10  01.11  05.11  08.11  12.11 | 25.10  29.10  01.11  05.11  08.11  12.11 |
| 18  19  20  21  22 | Любимые игры бабушек и дедушек. | 5 | 15.11  19.11  22.11  26.11  29.11 | 15.11  Актир.день  22.11  26.11  29.11 |
| 23  24 | Виды современных игр. Составление кластера. | 2 | 03.12  06.12 | 03.12  06.12 |
| 25  26  27  28  29  30  31 | Интеллектуальные игры. | 7 | 10.12  13.12  17.12  20.12  24.12  27.12  31.12 | Актир.день  13.12  Актир. день  Актир.день  24.12  27.12  31.12 |
| 32  33  34  35  36  37  38  39 | Настольные игры. | 8 | 14.01  17.01  21.01  24.01  28.01  31.01  4.02  7.02 | 14.01  Актир.день  21.01  24.01  Актир.день  31.01  4.02  7.02 |
| 40  41  42  43 | Спортивные игры | 4 | 11.02  14.02  18.02  21.02 | 11.02  Карантин  Карантин  21.02 |
| 44  45  46  47 | Дидактические игры. | 4 | 25.02  28.02  4.03  07.03 | 25.02  28.02  4.03  7.03 |
| 48  49  50  51 | Названия игр будущего. | 3 | 11.03  14.03  18.03 | 11.03  14.03  18.03 |
| 52  53  54  55 | Письмо - обращение к будущим школьникам | 3 | 21.03  25.03  28.03 | 21.03  25.03  28.03 |
| 56  57  58 | Придумывание игр будущего. | 3 | 01.04  04.04  08.04 | 01.04  04.04  08.04 |
| 59  60  61  62  63  64 | Написание сценария. | 6 | 11.04  15.04  18.04  22.04  25.04  29.04 | 11.04  15.04  18.04  22.04  25.04  29.04 |
| 65  66  67  68 | Разучивание и репетиция. | 4 | 2.05  6.05  13.05  16.05 | Праздн.  6.05  13.05  16.05 |
| 69 | Монтаж видеотеки. | 1 | 20.05 | 20.05 |
| 70 | Презентация классного проекта. | 1 | 23.05 |  |