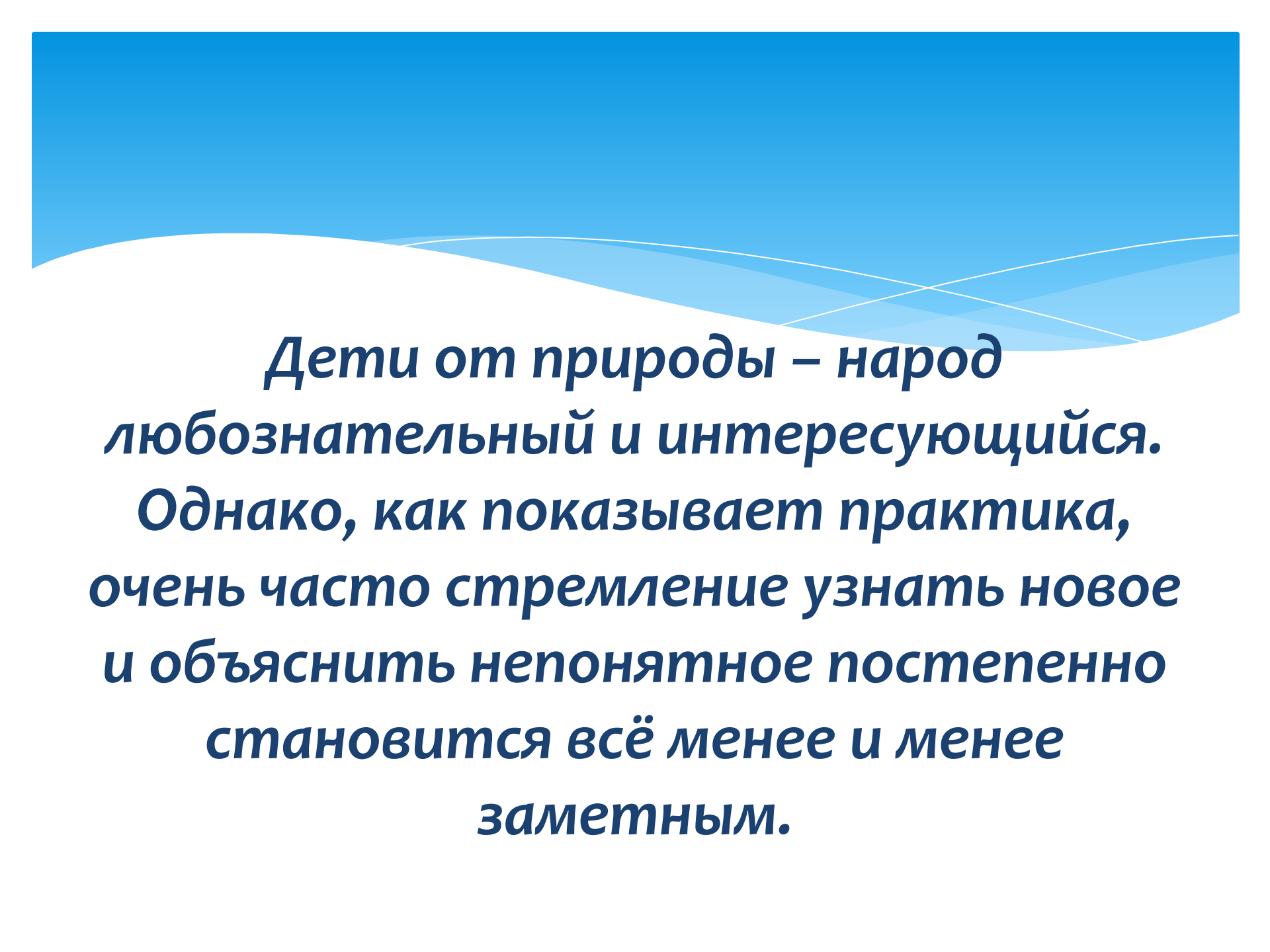


ФГОС НОО

**Проектные
задачи в
начальной школе**



**Дети от природы – народ
любопытный и интересующийся.
Однако, как показывает практика,
очень часто стремление узнать новое
и объяснить непонятное постепенно
становится всё менее и менее
заметным.**

ФГОС НОО

Сегодня всё большее признание получает положение о том, что в основе успешности обучения лежат **общие учебные действия**, имеющие приоритетное значение над узкопредметными знаниями и навыками.

ФГОС НОО

Важнейшие ценностные ориентиры начального образования

Формирование сотрудничества на основе:

- * доброжелательности, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;
- * уважения к окружающим – умения слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение и принимать решение с учётом позиций всех участников;
- * развитие умения учиться как первого шага к самообразованию и самовоспитанию (развитие инициативы, любознательности, способности к планированию своей учебной деятельности);
- * развитие самостоятельности, инициативы и ответственности личности за свои действия и их результаты

ФГОС НОО

От учебной задачи к проектной – вектор взросления младшего школьника

Типология задач:

- * Учебная задача – направлена на нахождение общих способов решения большого круга частных задач;
- * Конкретно-практическая задача – ориентирована на применение уже освоенных способов действий в известной школьникам ситуации, как правило внутри каждого предмета;
- * Творческая (олимпиадная задача) – не имеет готового, формального способа решения

От учебной задачи к проектной – вектор взросления младшего школьника

Перечисленные задачи **не могут:**

- * научить самостоятельному выбору способа решения задачи, когда он не виден явно;
- * стимулировать получение принципиально нового «продукта», которого никто не знал бы до решения этой задачи;
- * содержательно мотивировать способ решения задачи в малой группе;
- * оценить возможности детей действовать в незнакомой, нестандартной ситуации, но с использованием известных детям способов действий

ФГОС НОО

От учебной задачи к проектной – вектор взросления младшего школьника

Проектная задача – система или набор заданий, целенаправленно стимулирующая детские действия на получение ещё никогда не существовавшего в практике ребёнка результата (продукта), в ходе решения которой происходит качественное самоизменение группы детей.

Проектная задача принципиально носит
групповой характер.

ФГОС НОО

От учебной задачи к проектной – вектор взросления младшего школьника

Проект

для реализации не задаётся порядок действий, проектировщики сами определяют весь набор необходимых средств, материалов, действий, с помощью которых будет достигнут результат

Проектная задача

для решения задачи школьникам предлагаются все необходимые средства и материалы в виде набора (или системы) заданий и требуемых для их выполнения данных

ФГОС НОО

От учебной задачи к проектной – вектор взросления младшего школьника

Педагогические эффекты проектных задач:

- * задает реальную возможность организации сотрудничества детей между собой при решении поставленной ими самими задачи;
- * учит способу проектирования через специально разработанные задания;
- * даёт возможность посмотреть , как осуществляет группа детей «перенос» известных им предметных способов действия в квазиреальную, модельную ситуацию, где эти способы изначально скрыты

ФГОС НОО

В ходе решения системы проектных задач у школьников формируются следующие универсальные действия:

1. Регулятивные УУД

- * рефлексировать (видеть проблему, анализировать сделанное -почему получилось/не получилось и т.д.)
- * целеполагать (ставить и удерживать цели);
- * планировать (составлять план своей деятельности);

2. Познавательные УУД

- * моделировать (представлять способ действия в виде схемы-модели);

3. Коммуникативные УУД

- * проявлять инициативу при поиске способа решения задачи;
- * вступать в коммуникацию

ФГОС НОО

От урока к проектной задаче – вектор изменений педагога

Итог решения проектной задачи

```
graph TD; A[Итог решения проектной задачи] --> B[реальный «продукт»]; A --> C[нематериальный «продукт»];
```

реальный
«продукт»

(текст, схема, макет,
таблицы, графики и т.д.)

нематериальный
«продукт»

(качественное
изменение ребёнка)

ФГОС НОО

От урока к проектной задаче – вектор изменений педагога

Структура проектной задачи:

1. Описание квазиреальной (проблемной) ситуации (без прямой задачи)
2. Содержание в относительно скрытом виде набора (системы) заданий (действий).
Количество заданий – это количество действий ,
которые необходимо совершить для решения задачи.
3. Создание реального «продукта», который
можно представить публично и оценить

Требования к "проектной" задаче:

- * имеет общий сюжет, задаётся реальная ситуация, в которой детям необходимо воспользоваться набором известных или неизвестных им способов действия;
- * состоит из нескольких взаимосвязанных сюжетом заданий, которые помогают учащимся разрешить поставленную задачу;
- * двигаться от задания к заданию можно как последовательно, так и выборочно (в зависимости от уровня подготовленности группы);
- * задания могут иметь определённые "шумы" (отвлекающие маневры), создающие разные препятствия для решения поставленной задачи;
- * заключительное задание задачи может быть общей "сборкой", позволяющей собрать вместе всё то, что выполняла группа в отдельных заданиях (для учителя это задание "ключевое", предмет общей оценки решения задачи).

ФГОС НОО

От урока к проектной задаче – вектор изменений педагога

Основная педагогическая цель проектных задач в 1-4 классах:

- * Способствовать формированию разных способов учебного сотрудничества*
- * Использовать метод встроенного наблюдения, т.е. наблюдать за работой как отдельных учащихся , так и группы в целом*

Возможно привлечение свободных учителей, родителей, старшеклассников (постоянный сбор и анализ данных позволяют вести мониторинг формирования учебного сотрудничества)

ФГОС НОО

От урока к проектной задаче – вектор изменений педагога

Типология проектных задач

- * *Предметные и метапредметные*
- * *Одновозрастные и разновозрастные*

Главное условие – возможность переноса известных детям способов действий в новую для них ситуацию

*** Расскажи – и я забуду,
Покажи – и я запомню,
Дай попробовать – и я пойму.
Конфуций**

Работа в группах

4 «а»

3 кабинет

4 «б»

3 кабинет

4 «в»

2 кабинет

4 «г»

2 кабинет