**Использование проектных задач при организации проектной деятельности в начальной школе**

**Короткевич Т.А., учитель начальных классов, МАОУ Гимназия №15 «Содружество»**

Важность проектных навыков для младших школьников сложно переоценить. Мы живем в мире, где информация доступна мгновенно, но ключевым становится умение ее найти, критически осмыслить, творчески переработать и применить для решения реальных проблем. Проектная деятельность – это тренировочная площадка для формирования этих компетенций. Коротко охарактеризуем основные умения и навыки, которые формируются в ходе данной деятельности:

Во-первых, это самостоятельность и ответственность. Ребенок не ждет готовых ответов, а сам ставит цель (пусть и с нашей поддержкой), планирует шаги, ищет ресурсы, распределяет время. Осознание тог, что «этот макет/доклад/презентация зависит от меня», невероятно мотивирует и учит ответственности за результат.

Проектная деятельность также стимулирует критическое и креативное мышление. Проект требует анализа информации из разных источников, ее сравнения, выявления закономерностей, а затем – генерации собственных идей для создания продукта. Это постоянный диалог с вопросом «А как еще можно сделать? А что, если...?»

Важный аспект совместной деятельности – коммуникация и коллаборация. Работа в группах – неотъемлемая часть большинства проектов. Дети учатся договариваться, распределять роли, слушать друг друга, аргументированно высказывать свое мнение, конструктивно разрешать конфликты. Они понимают ценность разных точек зрения и силу командной работы.

Развивается также функциональная грамотность. Проекты показывают детям практическую ценность знаний. Зачем учить дроби? Чтобы рассчитать ингредиенты для кулинарного проекта. Зачем знать правила орфографии? Чтобы написать убедительную статью в классную газету о проблеме мусора. Знания перестают быть абстракцией.

Важную роль играют рефлексия и самооценка. Завершающий этап проекта – рефлексия – учит детей анализировать не только результат, но и сам процесс: что получилось хорошо, где были трудности, что я узнал нового о себе, как могу улучшить работу в следующий раз. Это фундамент для саморазвития.

И, наконец, проектная деятельность подкрепляет Уверенность в Себе. Успешно завершенный проект, пусть даже маленький, – мощный источник положительных эмоций и уверенности. Ребенок видит: «Я смог! Я это сделал!» Это мотивирует на дальнейшие свершения.

Проектная деятельность – это мощный инструмент, который позволяет ученикам не просто получать знания в готовом виде, а добывать их самостоятельно. Она способствует достижению метапредметных результатов, развивает у детей умения наблюдать, сравнивать, моделировать, выдвигать гипотезы, экспериментировать, устанавливать причинно-следственные связи, работать с информацией, сотрудничать с одноклассниками и учителем, а также оценивать свои сильные и слабые стороны.

В своей практике я разрабатываю проектные задачи, используя три основные стратегии:

1) Четкое определение последовательности заданий в соответствии с логикой задачи.

2) Создание заданий, которые ученики могут выполнять в любом порядке.

3) Скрытие последовательности заданий, чтобы дети сами могли ее определить.

Основной принцип проектной задачи заключается в том, что школьник не сможет выполнить итоговое задание без использования результатов предыдущих этапов. В итоге ученик не только решает задачу, но и создает продукт – текст, схему, макет, таблицу или диаграмму. Например, в проектной задаче по теме «Группы животных» дети создают страницы журнала, а в задаче «Путешествие. Путешествие! Путешествие?» – памятку для путешественника.

Проектные задачи я использую на разных типах уроков. На уроках проверки качества знаний они помогают закрепить изученные темы, а на уроках открытия новых знаний – погрузить детей в состояние неопределенности, что стимулирует их активность и интерес.

Работа над проектной задачей включает четыре этапа:

Погружение: Учитель формулирует проблему, описывает сюжетную ситуацию. Ученики определяют тему и ставят цель.

Организация деятельности: Учитель предлагает разбиться на группы, распределить роли, спланировать работу, продумать продукт и его презентацию. Например, на уроке окружающего мира по теме «Тепловые пояса» дети распределяли роли метеорологов, картографов, зоологов и этнографов.

Реализация: Учитель консультирует, контролирует деятельность. Ученики работают самостоятельно, выполняют свои роли, создают продукт и готовят его презентацию.

Презентация и рефлексия: Учитель принимает отчет, обобщает результаты. Ученики защищают продукт, оценивают свою работу и делают выводы.

Теперь давайте посмотрим, как проектная деятельность «оживает» в стенах нашего класса и за его пределами. Вот несколько примеров из моей практики:

Математика: "Строим Город Мечты" (3 класс): Изучая темы "Периметр", "Площадь", "Масштаб", дети получили задание: спроектировать микрорайон для сказочных героев. Работая в группах, они:

* Рассчитывали площадь участков для разных зданий (домик для Колобка, замок для Царевны-Лягушки).
* Чертили планы в заданном масштабе.
* Рассчитывали периметр для «забора».
* Создавали макет из картона, подписывая объекты и указывая размеры.

Продукт: Макет города с математическими расчетами и презентация проекта (почему именно так расположены объекты?).

Русский язык / Литературное чтение: "Живая Азбука" (1 класс): После изучения алфавита каждый ребенок (или пара) выбирал букву. Задачи:

* Найти стихотворение, загадку или придумать небольшой рассказ про свою букву.
* Нарисовать или смастерить объемную букву, превратив ее в персонаж (Буква "Ж" – в жука, "М" – в медведя).
* Подобрать слова, начинающиеся на эту букву, и красиво их оформить.

Продукт: Классный "Музей Букв" с выставкой поделок и чтением своих мини-произведений.

Окружающий мир: "Экологический Патруль" (4 класс, внеурочная деятельность): Исследовательский проект, возникший из детского вопроса "Куда девается мусор из наших урн?".

Дети разделились на группы: "Исследователи" (изучали виды отходов, сроки разложения), "Социологи" (провели анкетирование среди учеников и учителей о привычках сортировки), "Технологи" (искали информацию о переработке), "PR-группа" (готовили агитационные материалы). Собирали данные, анализировали, вели дневники наблюдений.

Продукты: Презентация с шокирующими фактами о сроках разложения пластика; памятка "Как сортировать мусор дома"; серия плакатов для классного уголка.

Технология / ИЗО: "История Вещей" (2 класс): Изучая старинные предметы быта (ухват, прялка, веретено), дети не просто слушали рассказ, а получили задание:

* Выбрать один предмет.
* Исследовать его историю, назначение, материалы (с помощью книг, интернета, опроса бабушек).
* Попробовать создать его современный "аналог" или стилизованный рисунок/аппликацию.

Продукт: Выставка творческих работ с короткими пояснительными записками-историями. Защита проекта проходила в форме "экскурсии", которую сами дети проводили для родителей.

Все перечисленные примеры из практики было бы сложно реализовать к обращению к технологиям. Современные технологии – не замена живому общению и ручному труду в проектах младших школьников, а мощное дополнение, расширяющее возможности. Вот лишь некоторые примеры того, что можно использовать в проектной работе в начальной школе.

Интерактивные доски и проектор: Идеальны для этапа погружения – можно показать яркую презентацию, видеоролик, создать общую "карту мыслей" (mind map) по теме проекта всем классом. На этапе презентации – демонстрация групповых результатов.

Планшеты/Ноутбуки:

Поиск информации: Учим детей безопасному и эффективному поиску в детских энциклопедиях (например, "Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия") и на проверенных сайтах.

Создание Цифровых Продуктов: Простые редакторы для создания презентаций (PowerPoint), красочных плакатов, буклетов, комиксов. Запись аудиорассказов или подкастов.

Фото/Видеосъемка: Документирование этапов работы (например, роста растения в проекте "Огород на окне"), создание коротких видеорепортажей или инструкций.

Google Формы: Отлично подходят для проведения анкетирования и опросов в рамках исследовательских проектов (как в "Экологическом Патруле"), сбора простых данных.

Образовательные платформы (Учи.ру, ЯКласс): Могут использоваться как источник информации, тренажер для отработки необходимых в проекте навыков (например, расчетов), а также для создания интерактивных заданий (кроссворды, викторины) как продуктов проекта для других классов.

В своей работе я придерживаюсь ряда принципов при использовании цифровых инструментов:

1. Доступность и Простота: Инструменты должны быть интуитивно понятны детям. Начинаем с самого простого.
2. Целесообразность: Технология должна реально помогать в достижении цели проекта, а не быть самоцелью.
3. Безопасность: Обязательное обучение цифровой гигиене, использованию безопасных ресурсов, этике общения в сети (если проект предполагает онлайн-взаимодействие).
4. Баланс: Цифровые инструменты не заменяют реальных экспериментов, макетирования, рисования, живого обсуждения. Они – помощники.

Внедрение проектной деятельности, подкрепленное грамотным использованием современных технологий, – это инвестиция в будущее наших учеников. Мы не просто даем знания, мы учим их учиться, мыслить, создавать, сотрудничать и решать проблемы. Мы помогаем им стать активными, уверенными в себе, ответственными и адаптивными людьми, готовыми к вызовам современного мира. Да, это требует от учителя пересмотра своей роли, дополнительной подготовки, гибкости. Но видя горящие глаза детей, их удивление от собственных открытий, их гордость за созданный продукт, понимаешь – оно того стоит. Давайте вместе создавать такую среду, где каждый маленький исследователь и творец сможет раскрыть свой потенциал!