**Форма реализации проектной деятельности в начальной школе,**

**в условиях реализации ФГОС.**

**Пояснительная записка**

Под проектной деятельностью учащихся начальной школы мы понимаем прикладной аспект реализации школьных знаний в актуальных для данного возраста формах деятельности: ролевая игра, подвижные игры, творческий труд.

Проект представляет собой поэтапную подготовку детьми игрового пространства и заданий для игры, в которые включены задачи из школьной программы. Итогом проектной деятельности является презентация игры для родителей в рамках «Семейного досуга» класса, с непосредственным участием детей и родителей в игре.

**Цель проектной деятельности:** реализация требований ФГОС по использованию межпредметных и метапредметных связей во внеучебной работе с учащимися начальной школы.

**Задачи:**

1. Профилактика интереса детей к знаниям, получаемым в школе и приобретение опыта их реализации в актуальных формах деятельности.
2. Сплочения класса в совместной деятельности.
3. Привлечение родителей к работе класса и налаживание преемственных связей между школой и родителями учащихся в вопросах воспитания и развития детей
4. Профилактика психологически комфортной атмосферы взаимоотношений в классе.

**Этапы проектной деятельности:**

1. Разработка сценария игры и игровых заданий в соответствии с пройденным и изучаемым детьми учебным материалом.

2. Информирование детей и родителей о подготовке к игре.

3. Разделение класса на 3 подгруппы, для подготовки игрового инструментария детьми к каждому этапу игры. Результатом являются подготовленные детьми атрибуты игры и их тренировочное использование..

4. Апробирование подготовленного инструментария в игровой деятельности детей.

5. Проведение итоговой игры в рамках семейного досуга класса (также могут использоваться формы соревнований между классами, между школами в рамках сетевого взаимодействия).

6. Составление методического руководства по подготовленному проекту.

**Регламент**

Подготовка проекта занимает 30 ак. часов, из расчета 3 ак. часа в неделю, по 1-му часу на каждую подгруппу, в рамках внеурочной деятельности.

Итоговая игра проводится в рамках «Семейного досуга» в конце текущей четверти 2-3 раза в год, в зависимости от регламента работы класса и предварительной договоренности с родителями

**Проект № 1 (Первый класс)**

***Игра «В поисках сокровищ»***

***Содержание игры:***

Участники строят корабли и отправляются на поиски сокровищ. На пути их ожидают различные препятствия, преодолевая которые совместно с родителями они добираются до сокровищ и находят их.

При подготовке к игре дети делятся на подгруппы, каждая из которых готовит мини-проект – инструментарий к этапу игры. Учащиеся имеют возможность использовать творческие идеи в рамках подготовки проекта. Каждый из учащихся класса принимал участие в подготовке заданий и изготовлении атрибутов к игре.

***Темы мини-проектов:***

1. Подготовить чертёж корабля и большой конструктор из ватмана для постройки кораблей. В дальнейшем в рамках игры необходимо «построить» два корабля из подготовленных частей и использовать их в игре для перевозки команды.

2. Подготовить полосу препятствий с карточками заданий по материалам школьной программы, оформить её и поупражняться в их решении в командном взаимодействии (примеры на сложение и вычитание двузначных чисел; ребусы по угадыванию слов).

3. Подготовить «пещеру сокровищ», сундуки (сборная модель из картона), замки к сундукам (кроссворды) и сами сокровища (монеты из картона с заданиями внутри), овладеть навыками быстрого «сбора сокровищ» в подготовленном игровом пространстве. Каждая «монета» может содержать:

* буквенный знак или слог, из которых необходимо составить предложение в конце игры;
* математические знаки и цифры из которых складываются примеры, решение которых определяет «ценность» сокровищ;
* фанты, придуманные детьми заранее, и выполняемые всей командой Возможны другие варианты игровых заданий в зависимости от образовательных целей класса и идей, появляющихся в ходе подготовки проекта.

**Творческие находки участников в процессе подготовки проекта:**

1. Устроить эстафету на кораблях – Виктория (первая подгруппа).
2. Подготовить маскарадные костюмы моряков для участников игры – Артём, Дарья (третья подгруппа).
3. Придумать карту сокровищ и использовать её в игре – Александра (третья подгруппа). *К сожалению, временной регламент подготовки не дал возможности реализовать эту идею, но её польза несомненна для подготовки подобного проекта в других классах.*
4. Организация работы по вырезанию деталей корабля: самостоятельное определение учащимися объема вырезания равного для всех участников проекта и очередности в подгруппе «Кораблестроители» (первая подгруппа).
5. Морские символы для оформления рамок на бланках заданий, сочинение примеров для «полосы препятствий» (вторая подгруппа)
6. Слова для кроссвордов и вопросы к ним, задания к фантам (третья подгруппа)
7. Выполнять задание фантов всей командой (идея родителей команды «Белая шхуна»).
8. Прощальный танец всех участников в конце игры – идея классного руководителя Галины Борисовны.
9. Также хочется отметить учащегося по имени Алексей, который проявил инициативу и трудолюбие в подготовке проекта участвуя в первой и во второй подгруппах. *К сожалению, по семейным обстоятельствам он и его родители не смогли принять участие в игре.*

Проект «Остров сокровищ» вызвал единодушные восторженные отзывы родителей и детей. Многие родители отметили готовность к участию в подобных мероприятиях и оказанию необходимой помощи в организации «Семейного досуга» в будущем учебном году.