

Методические материалы

Рекомендации для учащихся по разработке учебного проекта

Образец оформления титульного листа

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Школа № 8 им. А.С. Пушкина г. Черемхово»

Проект
(Название проекта)

Выполнил: ученик(ца) 5 класса
Ф.И.
Руководитель:
Ф.И.

г. Черемхово, 201_ г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. Этапы выполнения проекта.....	4
2. Описание полученного результата.....	6
Заключение	
Библиография	

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность работы (*Почему я выбрал(а) эту тему, почему тема для меня значима*)

Проблема, решаемая проектом: *каким образом.....
как.....*

Цель проекта: *создать.....
разработать.....
сконструировать.....*

Задачи проекта(*это шаги по достижению цели проекта*):

1. Найти материалы о
2. Встретиться с
3. Изучить фотоархив
4. Сделать подборку статей ов СМИ.
5. Структурировать найденный материал.
6. Создать видео базу для создания будущего фильма.
7. Изучить возможности программ
8. Создать эскиз.....
9. Создать сценарий фильма (презентации)
10. Создать фильм в программе SonyVegasPro 10.
11. Провести испытания.....
12. Представить проект общественности.

Методы сбора информации:

- анализ литературы по теме проекта;
- анализ интернет-ресурсов, СМИ;
- беседа;
- анкетирование;
- опрос.

Образ продукта проекта: Фильм, состоящий из трех разделов: Литература, Живопись, Музыка. Фильм начинается с небольшой зарисовки личности В.А. Инешина, на фоне фотографий за кадром читается текст содержащий все основные аспекты жизни Вадима Инешина. Центр фильма это «три музы Вадима Инешина»: Литература, Живопись, Музыка. Про них он сам расскажет. Финальная часть фильма это подведение некого итога жизни В. А. Инешина, перечисление его наград и реликвий. Слово Вадима Инешина, что он хочет сказать нынешнему поколению. Фильм будет создан в программе SonyVegasPro 10

Планируемый результат(*что даст ваш проект другим людям; значение проекта для других; что изменится в результате вашего проекта*):

Наш проект предназначен для привлечения внимания молодежи к культурному наследию города Черемхово. Наш проект поможет приобщиться молодым людям к изобразительному искусству, музыке, искусству слова Вадима Александровича Инешина. Посредством нашего проекта мы попытаемся сохранить наследие В.А. Инешина.

1.ЭТАПЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА

1.1.Описание этапов проекта и планирование деятельности.

1.этап. Начальный этап (декабрь 2012 г.)

1.Определение темы проекта, формулирование его основной мысли, уточнение цели исходного положения.

2.Начало сбора информации.

2 этап. Планирование деятельности по выполнению проекта.

(декабрь 2012 г.)

1.Формулирование и уточнение задач.

2.Продолжение сбора и систематизация информации.

3.Изучение собранной информации, выбор формы представления.

3 этап. План действий по выполнению проекта (декабрь 2012 г.–январь 2013 г.).

1.Синтез и анализ идей.

2.Выбор оптимального варианта деятельности.

3.Составление и уточнение плана деятельности по реализации проекта.

План действий по реализации проекта

Организационно-содержательная работа	Механизм реализации	Планируемый результат.
Определение проблемы проекта. Сбор информации по данной проблеме.	Изучение различных источников по теме проекта.....	Сформированное представление о работе над проектом. Выбор необходимой информации из изученных источников.
Разработка собственного варианта решения проблемы	Определение цели, задач проекта. Определение содержания проекта. Составление плана работы. Анализ собранного материала и распределение его по разделам.	Окончательный выбор информации. <i>Составление сценария фильма.</i>
Реализация рабочих действий. Проведение плановых мероприятий.	Изучение материала по разделам: 1..... 2..... 3..... Освоение работы в программе <i>SonyVegasPro10</i>	<i>Создание фильма «Три мозы Вадима Инешина»</i>
Защита проекта.	Сценарий защиты.	Устная защита.
Анализ результатов работы.	Анализ и сравнение поставленной цели и достигнутых результатов: 1.Разбор проделанной работы. 2.Оценивание собственной деятельности. 3.Выявление слабых сторон проекта.	Электронная презентация

4 этап. Выполнение проекта (январь 201_ г.).

5 этап. Оценка результатов (февраль 201_ г.)

1. Самооценка достигнутых результатов.

2. Отзыв о проекте.

6 этап. Защита проекта (апрель 201_ г.)

1. Подготовка доклада.

2. Защита проекта на школьном фестивале проектов.

2. ОПИСАНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

(Весь найденный и систематизированный материал по теме проекта)

ТРЕБОВАНИЯ К НАПИСАНИЮ РЕФЕРАТОВ

Реферат – это изложение сущности какого-либо вопроса.

Тему реферата обычно выбирает сам учащийся из списка, предложенного учителем.

Учитель помогает ученику в подборе необходимой для написания реферата литературы, а также в формировании темы реферата.

В теме реферата должна быть заключена конкретная, достаточно узкая проблема. Эта тема, проблема должна быть актуальной, значимой, а также достаточно интересной.

Реферат должен быть написан строго по плану.

Реферат – это исследование конкретной проблемы. Поэтому для раскрытия темы реферата необходимо исследовать несколько источников (например, две или более монографии специалистов по данной проблематике, желательно имеющих различные точки зрения на эту проблему).

В реферате необходимо правильно, точно приводить цитаты и делать необходимые ссылки на источники этой информации, этих цитат в конце страницы либо в конце реферата.

Определенную ценность в реферате представляют приведенные по тексту таблицы, сводные таблицы, сравнительные таблицы, схемы, картосхемы, иллюстрации, портреты и т. д. В конце реферата должны быть сделаны обобщение, заключение, выводы.

Высоко оценивается концептуальность изложения. Автор реферата должен достаточно корректно показать свое видение данной проблемы или свое отношение к различным точкам зрения на нее. К реферату прилагается список литературы. В качестве литературы для написания реферата используются не учебники, а специальная литература. Список литературы должен быть оформлен грамотно, фамилии авторов должны располагаться в алфавитном порядке, с полными выходными данными использованных книг, журналов и т. д.

КАК НАПИСАТЬ РЕФЕРАТ

Несколько НЕ

Реферат НЕ копирует дословно книги и статьи и НЕ является конспектом.

Реферат НЕ пишется по одному источнику и Не является докладом.

Реферат НЕ может быть обзором литературы, т.е. не рассказывает о книгах.

В реферате собранный по теме материал систематизируется и обобщается.

Реферат состоит из нескольких частей:

- титульный лист (оформляется по требованиям учебного заведения);
- оглавление (содержание) требует наличие номеров страниц на каждый раздел реферата;
- введение;
- основная часть, состоящая из глав;
- заключение;
- список использованной литературы.

Этапы (план) работы над рефератом

Выбрать тему. Она должна быть знакома и интересна. Желательно, чтобы тема содержала какую-нибудь проблему или противоречие и имела отношение к современной жизни.

Определить, какая именно задача, проблема существует по этой теме и пути её решения. Для этого нужно название темы превратить в вопрос.

Найти книги и статьи по выбранной теме. (для средних классов - не менее 3-х источников, для старшеклассников не менее 5). Сделать список этой литературы.

Сделать выписки из книг и статей. (Обратить внимание на непонятные слова и выражения, уточнить их значение в справочной литературе).

Составить план основной части реферата.

Написать черновой вариант каждой главы.

Показать черновик педагогу.

Написать реферат.

Составить сообщение на 5-7 минут, не более.

КАК ПОДГОТОВИТЬ УЧЕБНУЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ

Основной единицей электронной презентации в среде PowerPoint является *слайд*, или кадр. Основные правила подготовки учебной презентации:

При создании мультимедийного пособия не следует увлекаться и злоупотреблять внешней стороной презентации, так как это может снизить эффективность презентации в целом.

Одним из важных моментов является сохранение единого стиля, унифицированной структуры и формы представления учебного материала на всем уроке. При создании предполагается ограничиться использованием двух или трех шрифтов. Вся презентация должна выполняться в одной цветовой палитре, например на базе одного шаблона, также важно проверить презентацию на удобство её чтения с экрана.

Тексты презентации не должны быть большими. Выгоднее использовать сжатый, информационный стиль изложения материала. Нужно будет суметь вместить максимум информации в минимум слов, привлечь и удержать внимание обучаемых.

При подготовке мультимедийных презентаций возможно использование ресурсов сети Интернет, современных мультимедийных энциклопедий и электронных учебников.

Обязательными *структурными элементами*, как правило, являются:

- обложка;
- титульный слайд;
- оглавление;
- учебный материал (включая текст, схемы, таблицы, иллюстрации, графики);
- словарь терминов;
- справочная система по работе с управляемыми элементами;
- система контроля знаний;
- информационные ресурсы по теме.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ИГРЫ-КВЕСТА «ОПЕРАЦИЯ «ВИХРЬ»

Команда _____

№	Название станции	место нахождения	Этапы конкурса	Баллы (0-5)	Штрафные баллы (-5/+5)	Итого баллов
1	«Призывной пункт»	рекреация 2 этажа	Эмблема команды			
			Название команды			
2	«Военные будни»	каб. 212	Полевая кухня			
			Сухой паек			

			Ах, картошка!			
			Солдатская сноровка			
3	«Марш-бросок»	фойе школы, актовый зал	Тропа разведчика			
			Снайпер (кегли)			
			Военный дозор (змейка)			
			Эх, путь-дорожка фронтовая!			
			Секретное задание			
			В тылу врага			
4	«Боевой вылет»	каб 213	К бою готов! (самолеты)			
			Побуда будет за нами! (поражение цели)			
5	Музыкальная эскадрилья	каб. 211	Песня в солдатской шинели			
6	Медсанчасть (Первая медицинская помощь)	актовый зал	ПМП (теория)			
			ПМП (практика)			
7.	«Правнуки Победы»	каб 214	По страницам военной истории			
8	«Парад Победы»	спортивный зал	Строевой смотр			
			Песня строевая, боевая			
9	«Секретная бандероль»	по заданию				
10	Общее количество баллов	Критерии оценки квеста: Понимание задания - max 5б Выполнение задания –max5б Результат работы – max5б Творческий подход – max5б				
	Место					

Конкурсы игры

1. С кочки на кочку (фишки)

Участник, наступая на каждую кочку добирается до последней фишке и бежит обратно

2. Кенгуру (фишки, мяч)

Участник зажимает мяч между колен допрыгивает до фишки и бежит обратно

3. Водоносы (стакан, теннисный шарик, ложка, вода)

У каждого участника по ложке, добегает до воды набирает её и выливает в стакан, и так далее пока не всплыёт теннисный шарик

4. Посадка картофеля (фишки, теннисные мячи)

Первый участник садит картошку в лунки, второй собирает её и так далее

5. Три мяча (три мяча)

Каждая получает по 3 больших мяча. Их надо донести до конечного пункта и вернуться назад. Удержать в руках 3 мяча очень трудно, а упавший мяч поднять без посторонней помощи также нелегко. Поэтому передвигаться носильщикам приходится медленно и осторожно. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

6. Веселый хоккей (клюшка, мяч)

При помощи клюшки довести мяч до фишке и вернуться обратно

7. Гимнаст (обруч)

Добежать до обруча, обруч подевает и кладет на место

8. Собери ромашку (ромашка)

По сигналу судьи первый игрок бежит до средней линии, берет сердцевину от ромашки, бежит до линии поворота, кладет на нее сердцевину, возвращается назад, передает эстафету другому, следующий участник берет лепесток, делает тоже самое и т.д.

Лепестки выкладывают вокруг

9. Лыжники (лыжи, варежки, шарф)

Одеть лыжи, варежки, шарф добежать до фишке и обратно передать следующему

10. Переноска пострадавшего (2 палки, мяч)

Все участники делятся по парно, при помощи двух палок переносят мяч до фишке и обратно

11. Канат (канат)

Перетягивание каната

Морские состязания

Ход мероприятия

Конкурс 1 «Шторм»

Ведущий. Сначала экипажам надо пройти полосу шторма длиной пять миль. Чтобы благополучно выйти из зоны шторма, вы должны ответить на вопросы. Вопросы я буду задавать экипажам по очереди. На обдумывание вам дается 15 секунд: обсуждают все игроки – отвечает капитан.

Вопросы:

1. Как называется сильная буря на море? (Шторм)
2. Морской разбойник. (Пират)
3. Колебание судна на волнах. (Качка)
4. Какие рыбы самые большие и прожорливые в море? Ответ: Акулы и скаты
5. Повар на корабле. (Кок)
6. Полное безветрие на море. (Штиль)
7. Помещение для матросов на корабле. (Кубрик)
8. У кого рот на брюхе? Ответ: У акулы.
9. Корабельная кухня. (Камбуз)
10. Подросток, обучающийся на корабле матросскому делу. (Юнга)
11. Кого называют подводным санитаром? (Щука)
12. Какая рыба по внешнему виду напоминает шахматную фигуру? (Морской конек)

Конкурс 2 штурманов

Ведущий. Штурман – это специалист, который следит за курсом корабля, знает все морские маршруты. Задание для штурманов (один участник от каждой команды) – за одну минуту вспомнить и написать как можно больше названий морей.

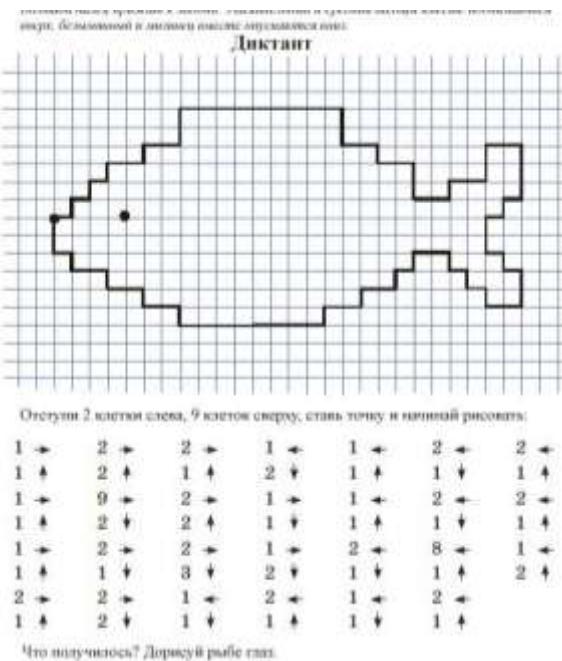
Конкурс 3 «Внимание»

Ведущий. Голубой флагожок – хлопать,
Зеленый – топать,
Желтый молчать,
Красный – ура кричать!

Конкурс 4 рулевых

Ведущий. Не обойтись в море без опытного рулевого: он ведет корабль по нужному курсу. Задание для рулевых (один участник от каждой команды) – графический диктант.

Каждый рулевой получает по листу бумаги в клетку. Ведущий диктует в быстром темпе: «Одна клетка вверх, две клетки вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, две клетки вверх, одна клетка вправо, три клетки вниз, две клетки вправо, две клетки вниз, две клетки вправо, одна клетка вниз, десять клеток влево». Должен получиться «кораблик».



Ведущий. Моряки – это очень веселые и жизнерадостные люди: они никогда не унывают. Сейчас мы посмотрим, что приготовили экипажи.

Конкурс 6 Морская мумия

Вызываются игроки. Им выдается по рулону туалетной бумаги. Задача каждого — обмотать своего товарища бумагой пока она на закончится Кто первый, тот и победитель.

Конкурс 7 слова перевертниши

- 1 Сухопутный мир. (Морской бой)
- 2 Белая лужа. (Черное море)
- 3 Континент нищеты. ("Остров сокровищ")
- 4 Трезвеннику суша до подбородка. (Пьяному море по колено)
- 5 Юнга, юнга, поплачь... (Капитан, капитан, улыбнитесь...);
- 6 Над стоячим песком вино не вытекает (Под лежачий камень вода не течет)
- 7 За Волгой работает грузин пожилой (По Дону гуляет казак молодой)
- 8 Рабыня-жаба (Царевна-лягушка)
- 9 По рачьей просьбе (По щучьему велению)
- 10 Чернеет мачта многолюдно над прозрачностью земли зеленою (Белеет парус одиноко в тумане моря голубом)

Веселая эстафета

1. "Паровозик"

Участники становятся в колонну друг за другом, руки кладут на плечи впередистоящему. Та команда, которая во время движения не расцепилась и сбила как можно меньше кеглей, получает очко.

2. «Посадка овощей»

Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед командами на противоположном конце площадки чертят по 5 кружков. Первым игрокам вручают по мешочку с овощами (лук, картофель, морковь, свекла, капуста). По сигналу дети бегут к кружкам напротив них и раскладывают все овощи в свои кружочки, а пустой мешочек передают вторым номерам. Вторые номера бегут и собирают овощи и мешочек с овощами передают третьим номерам и т. д. Побеждает команда, раньше завершившая игру.

3. «Не разлей воду!»

Команды выстраиваются в колонны. У первых игроков из каждой команды по стакану воды. По сигналу ведущего первые игроки двух команд должны быстро добежать до фляжка и вернуться назад, не разлив при этом воду. Потом передать стакан с водой следующему игроку. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первой.

4. "Попади в цель"

Члены команд выстраиваются в затылок друг за другом и по очереди метают мяч в обруч, лежащий на полу в 4-5 метрах от команды. Команда получает столько очков, сколько попаданий ею сделано.

5. «Осторожно мина»

Держат воздушный шарик между гимнастическими палками. Бегут до стойки и обратно, передают их следующим участникам.

6. Бег на облаках

При помощи гимнастической палки, перенести воздушный шар до фишке и обратно.

7. Баба-Яга

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

Подвижные игры

«Салки по месяцам». Дети строятся в шеренгу. В 12–15 м от них обозначается линия. Выбирается водящий. Он говорит: «Все, кто родился в январе, – вперед!» Ребята, день рождения которых падает на этот месяц, бегут к противоположной линии, а водящий пытается их осалить. Из тех, кто осален, выбирается новый водящий. Он вызывает детей, родившихся в феврале, и т.д. Победителями становятся игроки, не осаленные водящим.

«Азбука». Две команды образуют шеренги на противоположных сторонах площадки, каждая за своей линией. Воспитатель называет одну букву алфавита. Это служит началом игры. Все ребята одновременно, не толкаясь, перебегают на противоположную сторону площадки и выстраивают названную букву (основанием к центру площадки), после чего принимают положение упора присев. Выигрывает команда, быстрее выполнившая задание. Игра повторяется несколько раз, и каждый раз задается другая буква.

«Делай наоборот». Ребята строятся в шеренгу, либо колонну. Учитель показывает упражнение, а дети должны выполнить его в противоположную сторону. Например, педагог выполняет наклон вперед, а ученики должны выполнить наклон назад и т. д. Побеждает тот, кто ни разу не перепутает направление движения.

«Вызов номеров». Ребята делятся на две равные по числу команды и выстраиваются в колонны по одному перед линией старта. В каждой команде игроки рассчитываются по порядку. На расстоянии 10–12 м против каждой команды ставится поворотная стойка. Учитель произвольно называет различные номера. Игроки, номер которых назвали, добегают до стойки, огибают ее и возвращаются на свое место. Тот, кто сделает это первым, выигрывает 1 очко для своей команды. Побеждает команда, получившая больше очков.

Правило 1: Если оба игрока прибежали одновременно, то очко не присуждается никому.

Правило 2: Если игрок не добежал до конечного пункта, то очко засчитывается его сопернику из другой команды.

«Эстафета цветов (зверей, птиц)». Подготовка и инвентарь те же, что в предыдущей игре. Игроки, стоящие в каждой команде первыми, вторыми и т. д., принимают название цветка (зверя, птицы). Учитель называет любой цветок (зверя, птицу). Участники игры, носящие данное название, бегут к стойке, огибают ее и возвращаются обратно. Тот, кто прибежит первым, выигрывает 1 очко для своей команды. Побеждает команда, получившая больше очков.

«Пустое место». Играющие становятся в круг на расстоянии полушага друг от друга, руки за спиной. За кругом – водящий. Он бежит за спинами участников игры, дотрагивается до кого-либо, после чего бежит по кругу в другую сторону. Игрок, которого он коснулся, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на пустое место. Водящим становится тот, кто не успел занять свободное место.

«Удочка». Дети становятся в круг, а водящий с веревкой в руках – в центр круга. Водящий вращает веревку с мешочком на конце так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами игроков. Ребята внимательно наблюдают за движением мешочка и подпрыгивают в тот момент, когда мешочек оказывается около их ног. Задевший мешочек или веревку ногами становится водящим, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто за установленное время ни разу не зацепил веревку с мешочком.

«Охотники и утки». Играющие делятся на две команды – «охотников» и «уток». «Охотники» образуют круг, перед их носками проводится линия. «Утки» располагаются произвольно внутри круга. У одного из «охотников» в руках мяч. По сигналу учителя «охотники», перебрасывая мяч в разных направлениях, стараются осалить («подстрелить») им «уток», которые свободно передвигаются внутри круга. «Утки» увертываются от мяча. «Охотник», «подстреливший утку», меняется с ней ролями, и игра продолжается. Выигрывают те, кто дольше пробыл в роли «уток».

Игру можно проводить и на время: 3 мин. «стреляют» одни «охотники», затем 3 мин. – другие. Отмечается, кто больше «настрелял уток» за это время.

«Дни недели». Один конец шнура, резинки привязывается к дереву, либо стойке на высоте 40 см, другой конец держит учитель. Он называет первый день недели: понедельник. Дети один за другим с разбега перепрыгивают через шнур. С каждым днем недели высота шнура увеличивается на 5 см. Выигрывают дети, за 7 прыжков меньшее число раз задевшие шнур.

«Кто дальше прыгнет». Дети строятся в две колонны перед прыжковой ямой. Сбоку от ямы делаются отметки, соответствующие 5, 10, 15 очкам. Ребята из первой команды выполняют каждый по одному прыжку и подсчитывают сумму набранных очков. После этого аналогичное задание выполняет вторая команда. Побеждает команда, набравшая большую сумму очков.

«Подвижная цель». Дети строятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками проводится окружность. Один из играющих получает мяч. Выбирается водящий, который идет в середину круга. Участники игры, перекидывая мяч, стараются попасть им в водящего, а водящий – увернуться от мяча. Тот, кто попал в водящего мячом, меняется с ним местами. Игра продолжается 5–7 мин., после чего отмечаются наиболее ловкие водящие, сумевшие продержаться в кругу дольше других, и самые меткие игроки.

Правила: 1. Засчитывается попадание в ноги и в любую часть туловища. Попадание в голову не засчитывается. 2. Попадание мяча, отскочившего от земли, не засчитывается. 3. При броске мяча в водящего нельзя заступать за линию круга.

«Вращение обручем». Дети располагаются по кругу, в руках у каждого обруч. По сигналу учителя они начинают вращать обручи. Побеждает тот, чей обруч вращается дольше. Игра повторяется 2–3 раза, после чего определяются победители. Если обручем на всех не хватает, дети выполняют задание по очереди.

«На новое место». Дети строятся в 2–4 колонны перед линией старта. В 15–20 м от нее проводится еще линия. По сигналу учителя первые и вторые номера в каждой колонне,

взявшись за руки, бегут за линию. Первые номера остаются на новом месте, а вторые возвращаются, берутся за руки с игроками, стоящими третьими, и опять бегут до линии. Вторые номера остаются, а третий возвращаются, чтобы объединиться с четвертыми, и т. д. Побеждает команда, все игроки которой раньше окажутся за второй линией.