

ЗАНЯТИЕ 1

КРУГ ТВОИХ ИНТЕРЕСОВ. ХОББИ. УВЛЕЧЕНИЯ. ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

- ▲ Изменился ли круг твоих интересов? Расскажи.
-

- ▲ Вспомни, что такое хобби. Восстанови текст.

Хобби – это _____ занятие для себя на ...

- ▲ Назови несколько своих увлечений.

- ▲ Поработай с текстом, подчеркни слова, которые помогут тебе узнать об увлечении третьеклассника.

Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Алёша. Я очень люблю заниматься этим делом. Моя мама занималась им до моего рождения. Когда мне исполнилось 12 лет, она подарила мне 6 альбомов. Я продолжаю это делать самостоятельно. Моё увлечение помогает мне многое узнать о других странах и традициях других народов, узнать о растительном и животном мире. Я обычно приношу альбомы в школу, а иногда обмениваюсь с одноклассниками предметами из моей коллекции.



Моё увлечение (хобби) _____



Дружок! Занимаясь любимым делом, ты развиваешь в себе скрытые таланты и возможности. Ты ставишь перед собой цель и самостоятельно достигаешь её. А самое главное, твоё движение к цели наполняет твою жизнь впечатлениями, событиями, делами, достижение которых даёт тебе энергию и желание двигаться дальше.

Переменка

? Прочитай стихотворение Э. Успенского и ответь на вопрос.
Удивительное дело

Хотите верьте, хотите не верьте.
Только вчера мне прислали в конверте
Жирафа, весьма добродушного с виду,
Большую египетскую пирамиду.
Айсберг из Тихого океана,
Кита-полосатика вместе с фонтаном,
Целое стадо гиппопотамов
И очень известный вулкан – Фудзияма.

▲ Можно ли все это прислать в конверте? Как?

▲ Прочитай стихотворение-шутку и ответь на вопрос.

С папой

– Ты опять пришёл без папы? –
Строго говорит вожатый.
– С папой, – отвечает Ваня. –
Я принес его в кармане...

▲ Мог ли Ваня принести папу в кармане? Как?

Волшебный квадрат

Волшебный квадрат – это такой квадрат, где сумма чисел в каждой строке, столбце и диагонали одинакова.
Преврати эти квадраты в волшебные.

Впиши подходящее число.

4	9	2
3		7
8	1	6

Сумма чисел в каждой строке, столбце и диагонали этого квадрата равна 15.

		6
3		
	9	

Весёлые ребусы

1)



И-Ш
P=K

2)



3)

ПА
МА

Этап работы над проектом



Дружок! Вспомни, что означает слово «этап».
Этап – это _____

▲ Выбери, что относится к этапам проектной деятельности:

1. Выявление проблемы.
2. Формулирование цели проекта.
3. Гипотеза.
4. Описание ожидаемого результата.
5. Встреча с помощниками.
6. Оценивание.
7. Планирование работ (отдельные шаги работы).
8. Реализация плана.
9. Оформление письменной части.
10. Презентация.
11. Беседа.

МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Даня. Вся моя жизнь связана с хоккеем, потому что мой папа хоккеист. Когда я родился, он сразу уехал на Олимпиаду и увидел меня только тогда, когда мне был уже месяц. Каждый год мы смотрим его матчи по телевизору, ходим в ледовые дворцы, ждём его

приезда с чемпионата из других стран и городов. Когда я был маленьким, я вообще думал, что профессия хоккеиста – это чуть ли не основная профессия в мире. Когда мама собралась выйти на работу, я очень удивился, куда же она пойдёт – ведь в хоккей-то играть не умеет! Теперь и я играю в хоккей и вижу, как хорошо он влияет на жизнь и здоровье людей. И это моё увлечение.

▲ Нарисуй, чем ты любишь заниматься в свободное время.



ЗАНЯТИЕ 2

ВЫБОР ТЕМЫ ТВОЕГО ПРОЕКТА. ПОДБОР МАТЕРИАЛА ДЛЯ ПРОЕКТА. ПРОБЛЕМА. РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

▲ Как ты думаешь, от чего зависит выбор темы?

▲ Как ты понимаешь выражение «актуальная тема»?

▲ Выбрал ли ты тему своего проекта? _____

▲ Если выбрал – напиши тему; если ещё не выбрал – напиши почему?

Тема моего проекта: _____

Почему я не выбрал тему проекта?

Я не выбрал(а) пока ещё тему своего проекта, потому что



Ты, наверное, помнишь, что, выбрав тему, тебе придётся подбирать нужный материал. Выбирай только самую нужную, полезную информацию. Обилие информации мешает в работе. Удачи.

▲ Объясни своими словами, как ты понимаешь слово «проблема».

▲ Как ты думаешь, от чего зависит возникновение проблемы?

Проблема	Исследование проблемы
1. Почему попугаи могут разговаривать? (мальчики)	
2. Почему цветы имеют яркую окраску? (девочки)	



Дорогой друг! Исследуй проблему и найди решение. Тебе могут помочь твои наблюдения и знания. Попробуй обсудить эту проблему вместе с друзьями, одноклассниками. Своё исследование напиши в графу «Исследование проблемы».



Прочитай внимательно стихотворение К. И. Чуковского.

Если б только мы умели
Понимать язык зверей,
То услышали б, наверно,
Что щебечет воробей,
Что лягушки на болоте
Громко выразить хотят,
Почему, когда уснёте,
Мыши под полом пищат,
Что в листве поёт синица
И зачем защёлкал клёст,
Почему сове не спится,
Что мурлычет серый кот.
И зачем в тиши лесной
Громко плачет козодой.



▲ Попробуй увидеть проблему путем анализа действительности.
Ответь на вопросы:

1. Что щебечет воробей?
2. Что лягушки на болоте громко выразить хотят?
3. Почему мыши под полом пищат?

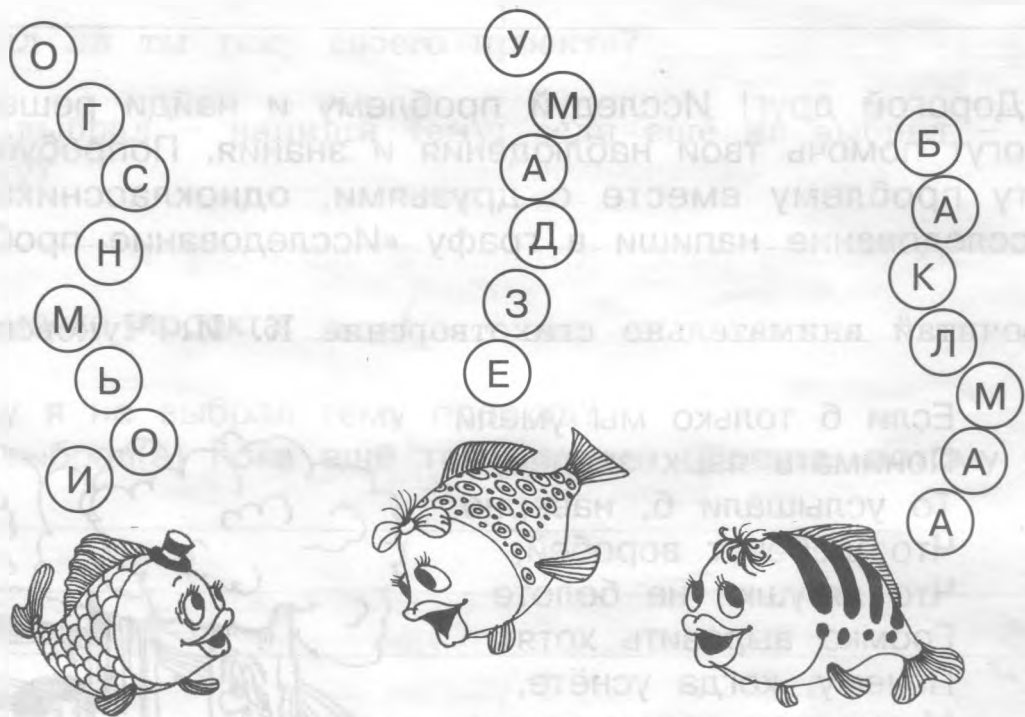
4. Что в листве поёт синица?
5. Почему сове не спится?
6. Что мурлычет серый кот?

Переменка

Говорящие рыбки

? Если ты составишь из пузырьков три слова, то узнаешь, о чём говорят эти рыбки.

Подсказка: эти слова – названия морских обитателей.



Весёлые ребусы

1)



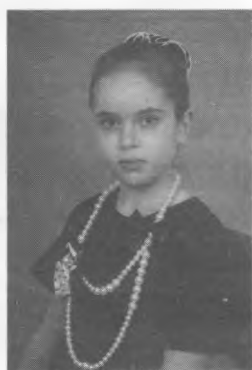
2)



▲ Предложи несколько вариантов для решения проблем.

Проблема	Решение проблемы
Зимой в лесу не может заснуть медведь	1. _____ _____ 2. _____ _____ 3. _____ _____
Самые лучшие друзья поссорились	1. _____ _____ 2. _____ _____ 3. _____ _____
Дети и взрослые перестали читать книги	1. _____ _____ 2. _____ _____ 3. _____ _____

МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Ира. Тема моего проекта возникла, когда я увидела церковь Святого Николая Чудотворца на площади Тверской заставы в Москве. Она стояла в новом окружении: за ней возвышались огромные здания. Я тогда подумала, что эти дома похожи на большие кораба, которые вот-вот раздавят церковь-корабль, проплывающий между ними. Сейчас церковь на фоне этих мощных коробок выглядит одиноким призраком из прошлого.

ЗАДАНИЕ 3

ВЫБОР ТЕМЫ ТВОЕГО ИССЛЕДОВАНИЯ.

ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ. ГИПОТЕЗА. РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ



Дружок! Ты уже знаешь, что тема твоего исследования должна быть актуальной, интересной для тебя и увлекательной. Прочитай мои советы и запомни их. Они тебе пригодятся в выборе темы твоего исследования.

Совет 1.

Тема исследования должна удивлять, привлекать и вызывать интерес.

Совет 2.

Тема исследования должна содержать в себе что-то необычное и неожиданное.

Совет 3.

Тема исследования должна увлекать так, чтоб хотелось начать исследование и закончить, то есть выполнить исследование «на одном дыхании».

▲ Вспомни и дополни.

Гипотеза – это _____

происходит от _____

Делая предположения, мы используем следующие слова:

▲ Ознакомься с текстом.

В осенние каникулы мы побывали на выездном проекте «Наше здоровье в наших руках». Одно из занятий, тема которого была «Здоровое питание – основа долголетия», очень заинтересовала

нас. Мы серьёзно стали изучать, правильно ли мы питаемся, и решили создать свой проект.

Всю работу над проектом мы разделили на отдельные этапы.

Мы решили:

- составить список любимых блюд и часто употребляемых продуктов питания;
- сравнить и проанализировать эти списки;
- изучить с помощью «Светофора», насколько полезны написанные нами блюда и продукты питания;
- составить график совпадения наших вкусов.

Цель нашего проекта: узнать, похожи ли наши вкусы в отношении еды, одинаково ли мы относимся к некоторым продуктам питания и блюдам.

Это часть из проекта Георгия и Тиграна.

Они защищали проект на тему «Прежде чем за стол мне сесть, я подумаю, что съесть».

- ▲ Напиши несколько задач для данного проекта. Прочти сначала совет Мудрого Дельфина.

1. _____
2. _____
3. _____



Напоминаю тебе, дружок, что задача проекта – это выбор путей и средств для достижения цели. Чтобы определить задачу проекта, сначала подумай, какую проблему решают Тигран и Георгий своим проектом. Подумал? А теперь можно искать способы, как решить эту проблему. Это и есть задачи проекта.

Вспомни, какие задачи ты ставил к своему проекту в прошлом году. Ты, наверное, уже выбрал тему своего будущего проекта. Подумай и напиши задачи к своему проекту.

1. _____
2. _____
3. _____

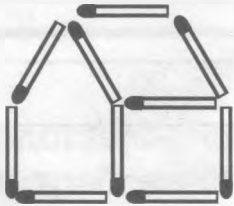
- ▲ Обсуди свои задачи с руководителем проекта.

Леременка

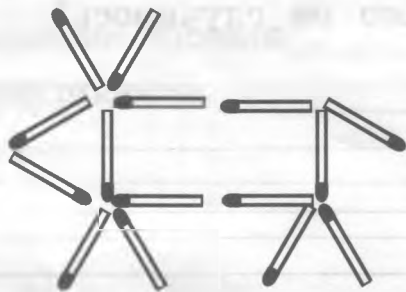
Игры со спичками

Для решения этих головоломок тебе понадобятся спички или счётные палочки.

1. Переложи 2 спички так, чтобы домик перевернулся к тебе другой стороной.



2. Переложи 2 спички так, чтобы корова смотрела в другую сторону.



МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Толя. Своим исследованием я хотел показать, как интересно изучать историю своей Родины не по книгам, а самому принимать участие в этом.

Летом папа предложил мне поехать в археологическую экспедицию. Мой папа занимается строительством учебно-исторических центров. Один из них создается в посёлке Садовка, рядом со старой Майной, где и проходили раскопки.

Преыдущие раскопки в этом районе подтвердили, что в этих местах люди живут более 1700 лет. И возможно, здесь были поселения викингов. Во время летних раскопок этого года я вместе с археологами должен был подтвердить или опровергнуть гипотезу, что викинги жили на берегу Волги.

▲ Знаешь ли ты, кто такие викинги? Расскажи.

Вооружение викинга состояло из лёгких доспехов: шлема (часто рогатого), иногда копья, кинжала и всегда – меча.

▲ Для чего викингам рогатый шлем?

Считалось, что богатство приносит удачу викингам, а если оно перейдёт в другие руки, то удача оставит этот род.

▲ Что делать викингам, чтобы этого не случилось?

▲ Как ты думаешь, какие результаты исследования получил Толя?



Отметь .

- Викинги жили на берегу Волги.
- Викинги не жили на берегу Волги.



Дружок! Если ты не знаешь ответа, обратись к друзьям или к взрослым.

Тебе поможет также Интернет. Выбери нужную информацию и дай правильный ответ. Сравни свой ответ с ответами других ребят.

ЗАНЯТИЕ 4, 5

ТРЕБОВАНИЯ К ПАСПОРТУ ПРОЕКТА. СОСТАВЛЕНИЕ ПАСПОРТА ПРОЕКТА. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ



Паспорт проекта – это краткое описание проекта.

Он представляется в экспертную комиссию. Существуют определенные требования к составлению паспорта проекта. Сегодня ты будешь учиться составлять паспорт своего проекта.

Паспорт проекта.

1. Название проекта _____

2. Цели проекта _____

3. Авторы проекта (школа, класс, количество участников) _____

4. Научный руководитель проекта (специальность, педагогический стаж, звание, ученая степень) – этот пункт поможет тебе написать твой учитель. Попроси его о помощи! _____

5. Консультанты (Ф.И.О., специальность, звание, ученая степень) – обратись за помощью к родителям или к учителю

6. Тип проекта (отметь)

- Исследовательский.
- Творческий.
- Игровой.
- Информационно-поисковый.



7. По предметно-содержательной области (отметь).
- Культурологический (литературный, музыкальный, лингвистический).
 - Естественнонаучный (физика, химия, биология, география).
 - Экологический (экология, окружающий мир, биология).
 - Спортивный.
 - Географический.
 - Исторический.

8. По количеству участников (отметь).

- Личностный.
- Парный.
- Групповой.

9. По времени проведения (отметь).

- Непродолжительный.
- Продолжительный.

10. По характеру контактов (отметь).

- В рамках класса.
- В рамках школы.
- В рамках района.
- В масштабе города.
- В масштабе региона.
- В масштабе страны.



11. Форма представления проекта (отметь).

- Постер.
- Альбом.
- Видеофильм.
- Буклет.
- Реферат (сообщение).
- Макет.
- Презентация.

12. Источники информации (отметь).

- Научно-популярные журналы.
- Учебники и учебные пособия.
- Научно-популярные книги.
- Словари, справочники, энциклопедии.
- Иностранные книги (английский, немецкий, французский языки).



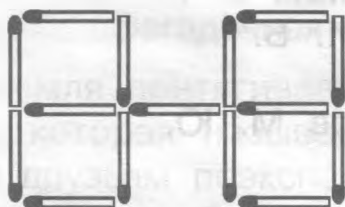
Дружок! Ты проделал огромную работу. Я горжусь тобой! В минутке знакомства ты познакомишься с паспортом проекта Алёши. Изучи его паспорт проекта и определи, какие пункты составления паспорта проекта пропустил Алеша, а какие пункты не отметил ты.

Переменка

Игры со спичками

Для решения этих головоломок тебе понадобятся спички или счётные палочки.

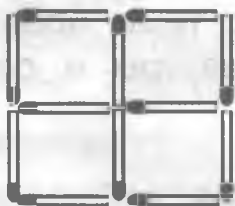
1. Переложи 2 спички так, чтобы из 4 квадратов получилось 5.



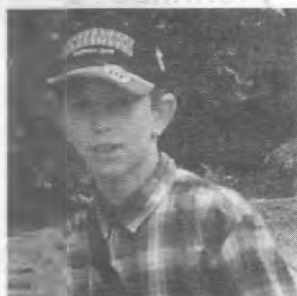
2. Переложи 3 спички так, чтобы из 4 квадратов получилось 3.



3. Переложи 4 спички так, чтобы получилось 2 квадрата.



МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Алёша. Я защищал проект «Наши любимцы».

Я предлагаю тебе рассмотреть паспорт моего проекта, который соответствует всем требованиям и составлен строго по определённым правилам.

Если будешь составлять паспорт своего проекта, можешь использовать его как образец.

Паспорт проектной работы

Тема исследовательского проекта:

Наши любимцы. Какие они?

Автор проекта:

Ученик 4 «А» класса Сизов Алексей

Учебный год:

2005–06 г.

Руководитель проекта:

Зам. директора по УВР
Сизова Раиса Ивановна

Консультанты:

- классный руководитель Гусева Зоя Ивановна
- бабушка – Сиселина Е. Г.
- мама – Сизова И. Б.

Верстка и дизайн:

папа – Сизов М. Ю.

Цель исследовательского проекта:

**Теоретическое и практическое знакомство
с жизнью домашних любимцев – кошек**

Задачи:

**Использовать в ходе исследования такие научные
методы, как наблюдение и сравнительный анализ.**

Этапы проекта

1. Подготовительный этап:

Сбор информации по теме проекта, чтение дополнительной литературы и справочного материала.

2. Обобщение:

Обобщение результатов наблюдения за кошками в своей семье, сравнительный анализ, выводы.

3. Анкетирование:

Анкетирование по теме проекта учеников 2–4-х классов.

Сопоставление ответов и их анализ.

4. Подготовка к презентации:

Обобщение собранных материалов, выводы, подготовка наглядности, редактирование визуальных образов (фотографии, анкеты, плакаты).

5. Презентация:

Суметь донести до слушателей мою любовь к братьям нашим меньшим и показать компетентность своих высказываний.

- ▲ Чем похожи и чем отличаются эти два паспорта проектной деятельности? (Твой и паспорт Алёши.)

Переменка

Загадочная сила – гравитация

Планета Земля притягивает к себе предметы благодаря загадочной силе, которая называется «гравитация».

Предложи друзьям поэкспериментировать с земным притяжением. Тебе понадобятся: белый картон, линейка, карандаш, ножницы.



Как проводить опыт?

1. Вырежи из картона полоску длиной 30 см и шириной 5 см.
2. Через каждые 5 см проведи линии так, чтобы полоска оказалась поделённой на 6 равных частей.
3. Попроси кого-нибудь держать полоску вертикально, а сам подставь руку.
4. Когда помощник отпустит картон, попробуй схватить его как можно быстрее.

Что произойдёт?

Почему?

ЗАНЯТИЕ 6, 7

ТРЕБОВАНИЯ К СОСТАВЛЕНИЮ АНКЕТ ДЛЯ ПРОЕКТА. АНКЕТИРОВАНИЕ



Дорогой друг! Для любого исследователя или проектанта важным умением является умение задавать вопросы.

- ▲ Изучи, какие могут быть вопросы.





Давай потренируемся!

«Ли»-вопросы:

Верно ли, что ...

Надо ли ...

Должен ли ...

Простой безусловный вопрос:

«Правда ли, что у тебя дома живёт котёнок? (Нет условий).»

Простой условный вопрос:

«Верно ли, что если щенок отказывается от еды и не играет, то он болен?» (Есть условия.)»

▲ Подчеркни условие в вопросе.

Сложные вопросы:

«Будешь ли ты играть в компьютерные игры с друзьями или ты любишь играть в них один?» (Два простых вопроса соединены в один сложный.) Докажи, что в этом вопросе два простых вопроса.

Простой восполняющий вопрос:

«Где можно использовать твой макет дома?»

Сложный восполняющий вопрос:

«Кто, когда и где может использовать твой макет дома?»

Специальные упражнения для развития умения задавать вопросы:



▲ Составь вопросы, которые помогут тебе узнать новое о предмете.

1. _____

2. _____

3. _____



- ▲ Как ты думаешь, какие вопросы мог бы задать тебе человек?
- ▲ А животное?
- ▲ Подумай и напиши по два вопроса.

Человек: _____

Животное: _____

Запомни!



Вопросы могут быть корректными и некорректными. Корректные вопросы содержат в себе истинные суждения. А некорректные вопросы – это вопросы, которые содержат ложные суждения.

- ▲ Представь, что к тебе подошёл незнакомый человек. Какие вопросы он бы задал тебе? Напиши.

- ▲ Определи, какие вопросы ты написал: сложные или простые? уточняющие или восполняющие?

Переменка

Неваляшка

- ? Всякое тело стремится принять стабильное положение. Чем меньше масса предмета, тем ему легче вернуть равновесие. Сделай игрушку, которая называется неваляшкой.

Тебе понадобятся:

пластиковый футляр от шоколадного яйца (киндер-сюрприз), металлический шарик, пластилин, фломастеры.



Как проводить опыт?

1. Положи металлический шарик в футляр и закрепи его пластилином.
2. Нарисуй неваляшке лицо и по желанию укрась игрушку.



Что произойдёт?



Анкетирование – проведение письменного опроса с помощью разработанной анкеты.

Требования к составлению анкет для проекта

1. Прежде надо наладить контакт с человеком, отвечающим на вопросы твоей анкеты. Для этого не следует в самом начале анкеты располагать трудные вопросы. Первые вопросы анкеты должны быть наиболее простыми.
2. Вопросы должны носить исследовательский характер.
3. Вопросы в анкете должны быть чёткими, ясными, доступными, представляющими нужную информацию.
4. Анкета может быть анонимной. (Это когда отвечающий не хочет представлять исследователю данные о себе: фамилию, имя, отчество, возраст, род занятий и так далее.)
5. Нельзя использовать в анкете сокращений.
6. Анкета должна быть построена грамотно.
7. Анкета должна быть напечатана на отдельном листе бумаги достаточно крупным шрифтом.
8. Нельзя переносить вопросы со страницы на страницу.

Переменка

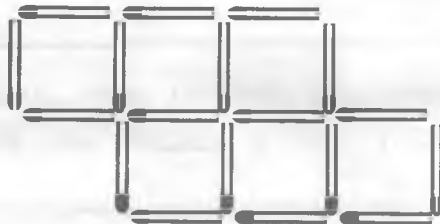
Игры со спичками

? Для решения этих головоломок тебе понадобятся спички или счётные палочки.

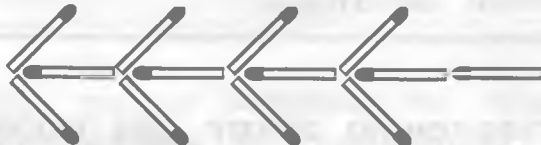
1. Переложи 4 спички так, чтобы из ключа получилось 3 квадрата.



2. Убери 2 спички так, чтобы из 6 квадратов получилось 4 равных квадрата.



3. Переложи 4 спички так, чтобы стрела превратилась в 4 треугольника.



МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Полина. Я обожаю сказки. Моя мама говорит, что мир состоит из того, во что веришь. А можно ли превратить эту веру в чудо? Я решила проверить это, заглянув в будущее, чуть-чуть обмануть время, как в сказке.

Папа и мама предложили узнать, что же думают ребята, которым уже 10 лет, как изменилось их мнение о сказке и населяющих её героях. Для этого я придумала 10 вопросов и создала анкету.

Вот как она выглядела.

1. Любишь ли ты сказки?

- да;
 нет.

2. Что тебе больше нравится?

- читать сказки;
 слушать сказки;
 смотреть сказки по телевизору.

3. Веришь ли ты в Деда Мороза?

- да;
 нет.
 когда-то верил(а).

4. Сказочники – это...

- обманщики;
 волшебники.

5. Ты когда-нибудь сочинял(а) сказки?

- да;
 нет.

6. Можно ли сказкой вылечить человека от болезней?

- да;
 нет.

7. Помогает ли сказка делать научные открытия?

- да;
 нет.

8. Какие сказки ты больше всего любишь?

- про животных;
 про волшебников;
 про богатырей и рыцарей;
 про принцев и принцесс.

9. Выбери одного или нескольких сказочных героев

- Карлсон;
 Пеппи;
 Мэри Поппинс;
 Соловей-Разбойник;
 Кай и Герда;
 Емеля;
 Дюймовочка;
 Гадкий утёнок;
 Илья Муромец;
 Снежная Королева;
 Гарри Поттер;
 Винни Пух;
 другие (укажи, кто).



10. Хотел бы ты сам(а) стать сказочным героем?

- да;
 нет.

Все ребята с удовольствием заполняли анкету. Потом мы с родителями долго подсчитывали результаты анкетирования, сравнивали и сопоставляли. Очень кропотливое занятие! По нашим подсчётам, все ребята любят сказки, хотят стать волшебниками, сказка может вылечить человека и помогает делать открытия. А самое главное – люди, которые хотят стать волшебниками и верят в сказку, обязательно станут добрыми и светлыми людьми и построят сказочный мир на Земле.

- ▲ Ответь на вопросы моей анкеты и определи, относишься ли ты к «строителям» сказочного мира на Земле?



Дружок! Если тебе когда-нибудь придётся проводить анкетирование, постарайся определить, какую цель ты преследуешь, задавая тот или иной вопрос.

ЗАНЯТИЕ 8

ПОСТЕР. ТРЕБОВАНИЯ К СОЗДАНИЮ ПОСТЕРА. УСЛОВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ МАТЕРИАЛА НА ПОСТЕРЕ.



Дорогой друг! При защите своей работы помни, что эксперты не знают тебя лично. Для представления твоего проекта тебе отведут 5–10 минут. О своём творении ты можешь рассказать с помощью постера.

Сегодня ты узнаешь, что такое постер и как его оформить?



Постер – это стендовый вариант представления проекта.

Постер имеет свои определённые размеры и структуру. Обычно постер делают из картона. У него складывающиеся крылья. Его удобно ставить и переносить.

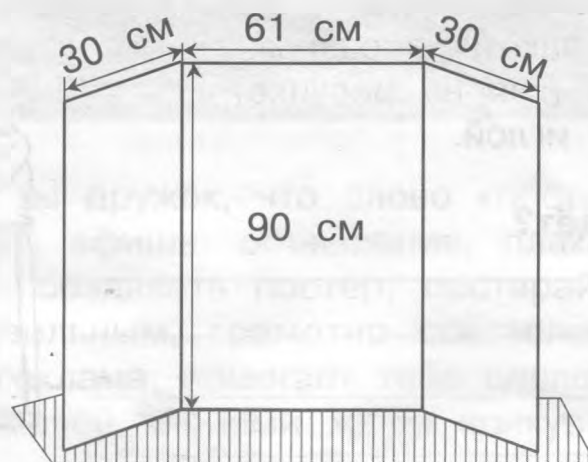
Как оформить постер?

Рассмотри постеры проектантов с выездного проекта «Наше здоровье – в наших руках».



Постер имеет определённый размер. Рассмотри постер, нарисованный на этом рисунке и изучи его размеры.

Рис. 1.



Расположение материала на постере

– Посмотри, как нужно располагать материал на постере.

Цель проекта	Название	Описание основных результатов
	Авторы и научные руководители	
	«Спасибо тем, кто помог»	Таблицы, диаграммы
Основная гипотеза проекта	Содержание работы по проекту. Описание применяемых методов и методик. Обоснование применения, связь проекта с жизнью и с основной гипотезой работы	Итог, вывод, результат работы
	Рисунки, схемы, иллюстрирующие работу по проекту	

Переменка

Домашний фонтан

? Масса жидкости создаёт давление, которое действует во всех направлениях. Сейчас мы это докажем.

Тебе понадобятся:

два полиэтиленовых пакета, иголка, вода.

Как проводить опыт?

1. Наполни пакеты водой и завяжи их.
2. Удерживая пакеты в разных положениях (как на рисунке), проткни их иглой.

Что произойдёт?



МИНУТКА ЗНАКОМСТВА

Дорогой друг! Мы – участники выездных проектов «Наше здоровье – в наших руках!». Один из выездных проектов был посвящён постеру. Мы учились правильно оформлять постер, а именно: правильно располагать материал на постере. Мы разделились на группы. Каждая группа работала над определённой темой. Всю работу мы разделили между членами группы. Каждый участник выездного проекта выполнял свою работу, кто-то собирал материал, кто-то брал интервью, кто-то фотографировал, кто-то проводил анкетирование. Словом, работы хватило на всех. В конце мы объединили весь собранный материал и создали постер. Таких постеров получилось несколько (у каждой группы свой постер). Наши постеры не отвечали некоторым требованиям оформления постера. Ничего страшного! Ведь мы только учимся.



А знаешь ли ты дружок, что слово «постер» (с английского poster) означает: афиша, объявление, плакат.

Когда будешь создавать постер, постарайся, чтобы он был красивым, правильным, грамотно составленным. Помни, что постер, как и реклама, помогает тебе сделать так, чтобы твой проект был замечен членами жюри конкурса.

ЗАНЯТИЕ 9, 10

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ. СОЗДАНИЕ МИНИ-ПОСТЕРА



Дорогой друг! Сегодня ты научишься создавать мини-постер. Ты уже знаешь, что постер делают из картона, что постер имеет свои определённые размеры. Твой мини-постер будет отличаться от настоящего своими размерами.

Твоя задача – правильно разместить информацию на мини-постере. Поделим картон, бумагу или ватман на 3 части, как показано на рис. 1 (на странице 25).

▲ Итак, шаг 1.

Размести на своем мини-постере цель проекта (см. рис. 2).



Цель и гипотезу проекта ты можешь написать сразу в мини-постере или на отдельных листах, а потом приклеить. Старайся, чтобы было красочно. Используй фломастеры или маркеры.

▲ Шаг 2.

Размести гипотезу проекта (см. рис. 2).

Рис. 2.

Цель проекта		
Основная гипотеза проекта		

- ▲ Шаг 3.
Напиши название проекта (см. рис. 3).
- ▲ Шаг 4.
– Напиши свою Ф. И. (автор проекта) (рис. 3).
- ▲ Шаг 5.
– Напиши Ф. И. О. руководителя.

Рис. 3.

	Название <hr/> <hr/>	
	Автор <hr/> <hr/>	
	Научные руководители <hr/> <hr/> <hr/>	



Старайся писать без ошибок. Попроси о помощи учителя.

- ▲ Шаг 6.
Напиши Ф.И.О. твоих помощников (родителей) (см. рис. 4).
- ▲ Шаг 7.
Напиши самое главное из твоего проекта, 5 предложений, которые раскрывают главную тему твоего проекта. Выбери эти предложения из семиминутного выступления.
- ▲ Шаг 8.
Нарисуй рисунок к теме твоего проекта. Размести его ниже содержания проекта (см. рис. 4).

	<p>«Спасибо тем, кто помог»</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Содержание работы по проекту. Описание применяемых методов и методик. Обоснование применения, связь проекта с жизнью и с основной гипотезой работы</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Рисунки, схемы, иллюстрирующие работу по проекту</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div>	
--	---	--

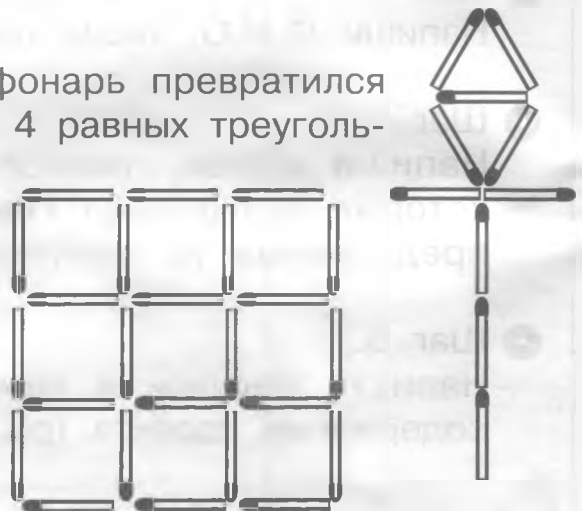
Переменка

Игры со спичками

? Для решения этих головоломок тебе понадобятся спички или счётные палочки.

1. Переложи 4 спички так, чтобы фонарь превратился в четырёхугольник, состоящий из 4 равных треугольников.

2. Убери 4 спички так, чтобы из 9 равных квадратов получилось 5 равных квадратов и не осталось ничего лишнего.





Дружок! Для завершения работы в мини-постере осталось написать выводы и результаты. Так как работа над проектом не завершена, предлагаю тебе сделать предварительные выводы и написать, каких результатов ты хотел бы достичь.



Шаг 9.

Напиши, какие результаты хочешь получить (см. рис. 5).

Сделай предварительные выводы (рис. 5) и напиши.

Рис. 5.

		<p>Описание основных результатов</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>Таблицы, диаграммы</p> <div data-bbox="1204 1205 1460 1317" style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 50px; margin: 5px auto;"></div> <p>Итог, вывод, результат работы</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	--



Ты проделал сложную работу. Оцени свою работу сам. Покажи её своим друзьям и учителю. Посмотри, как справились с работой твои друзья. Мне нравится твой постер. Ты – молодец!

ЗАНЯТИЕ 11, 12, 13

ИЗУЧЕНИЕ И ОСВОЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ПРОГРАММЫ MPP. ВСТАВКА ФОТОГРАФИЙ, РИСУНКОВ, ФИГУР, ДИАГРАММ

📌 Вспомни:

Для чего нужна программа MPP?

Где она находится?



Презентация выглядит красочно, если на слайдах есть красивые фотографии. Текст выступления легко воспринимается, если в презентации есть рисунки, диаграммы, фигуры, соответствующие тексту.

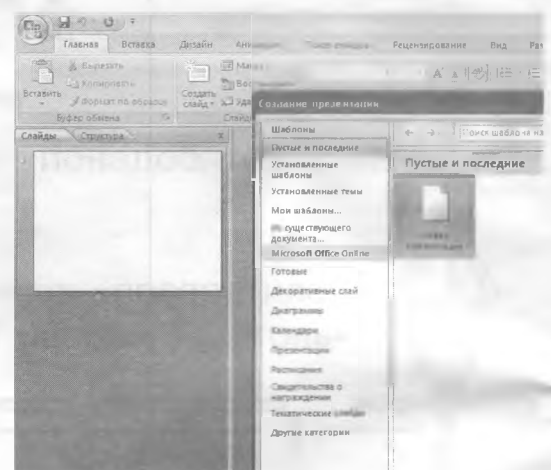
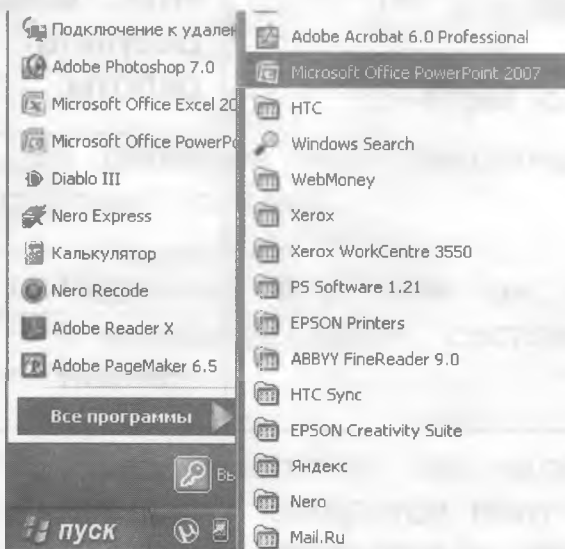


Диаграмма – это способ графической иллюстрации.

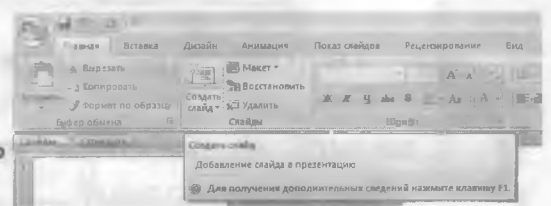
Диаграммы широко используются в науке и в математике, а также удобно результаты анкетирования вывести с помощью диаграммы.

Вставка фотографий в презентацию

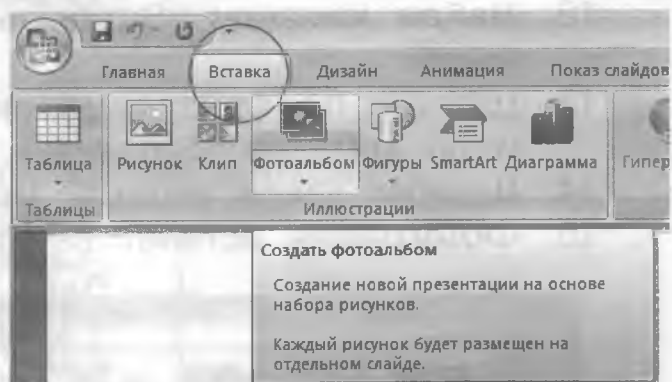
1. Открой программу MPP и создай новую презентацию.



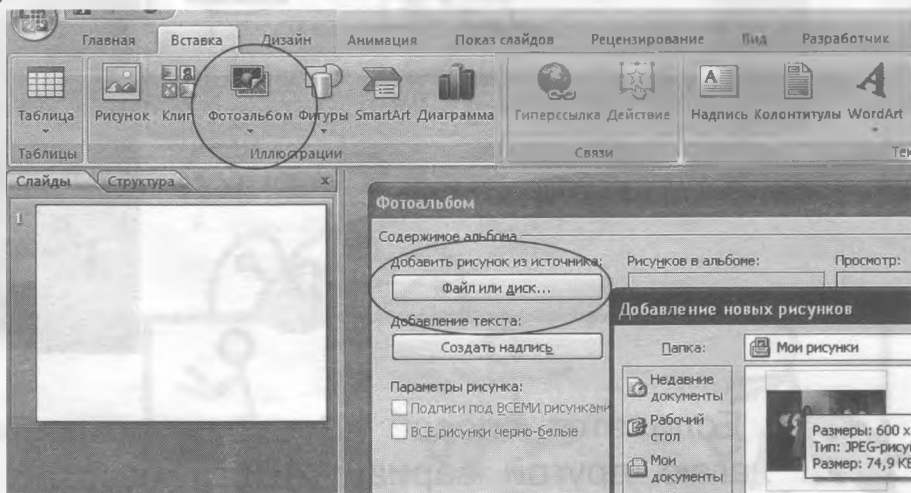
2. Создай слайд, где нужно поместить фотографию.



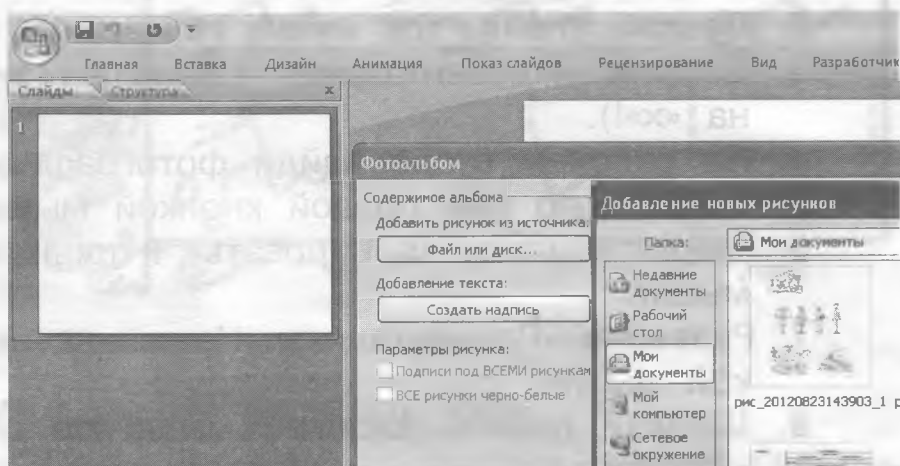
- Щёлкни левой кнопкой мыши по команде «Вставка» из строки меню.



- Подведи курсор к строке «Фотоальбом».
- Щёлкни левой кнопкой мыши по строке «Фотоальбом».
- Найди строку: Вставить (добавить) рисунок из источника. (Файл или диск.)

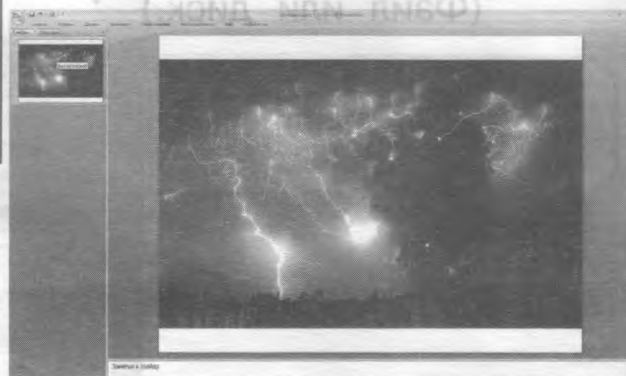
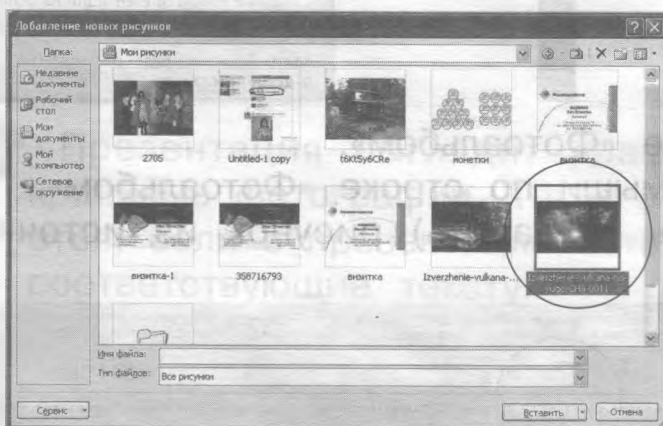


- Щёлкни левой кнопкой мыши по строке. (Файл или диск.)



- В появившемся окне найди «Рабочий стол».
- Щёлкни по нему левой кнопкой мыши.
- Выбери нужный файл (спроси у учителя, как он назвал файл с фотографиями).

11. Щёлкни по файлу (фотографии) левой кнопкой мыши.
12. Найди команду «Вставить», щёлкни по нему левой кнопкой мыши.
13. Щёлкни по файлу (имени фотографии) левой кнопкой мыши и по команде «Вставить».
14. Щёлкни левой кнопкой мыши по команде «Создать».
15. Фотография встанет на заготовленный слайд.



Если этот способ «Вставки» показался тебе трудным, предлагаю другой вариант «Вставки».

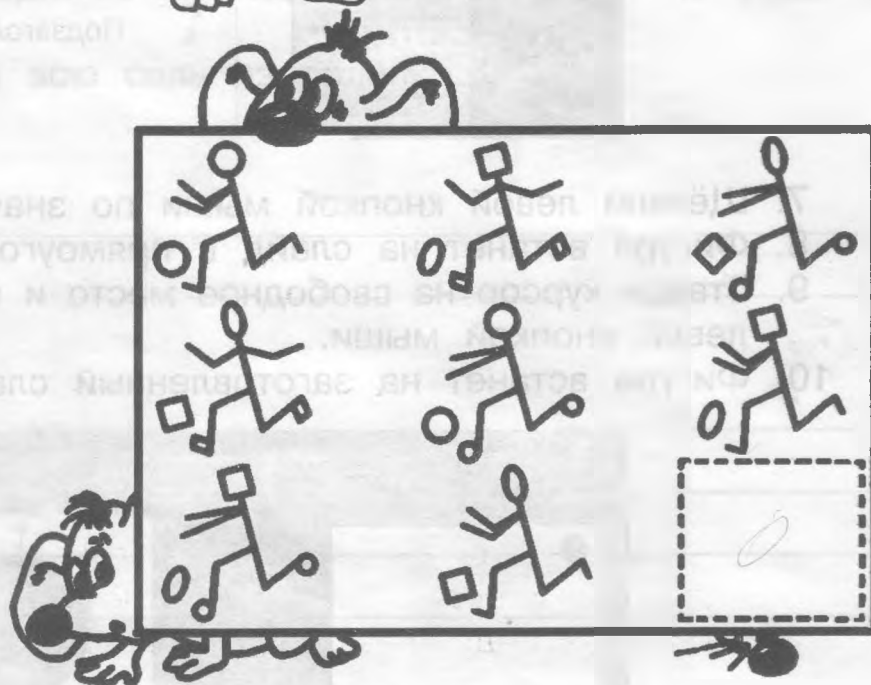
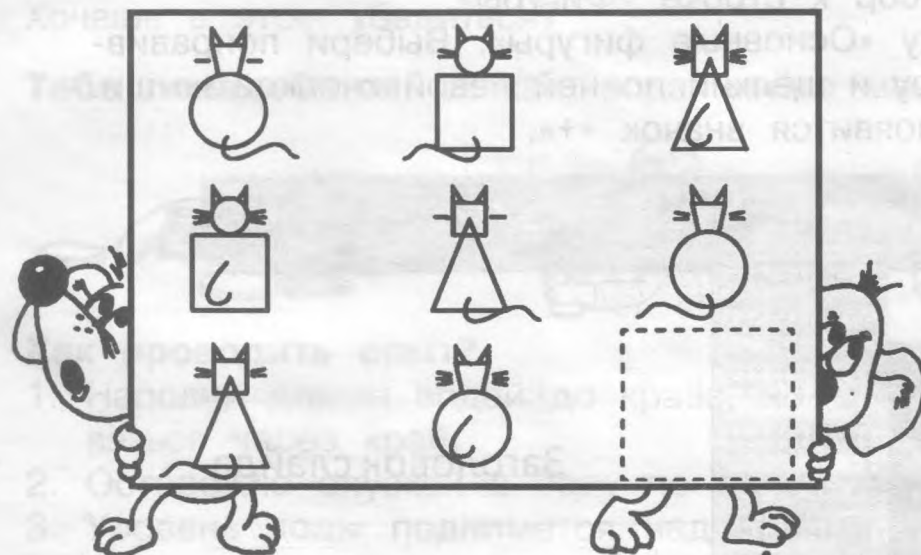
1. Открой программу MPP.
2. Создай слайд, где нужно поместить фотографию.
3. Сверни «Презентацию», нажав на значок «—». (Не нажимай на «x»!).
4. На рабочем столе найди фотографию.
5. Щёлкни по ней правой кнопкой мыши.
6. Найди команду «Копировать» и щёлкни по ней левой кнопкой мыши.
7. Разверни «Презентацию». Нажми на неё один раз левой кнопкой мыши.
8. Щёлкни правой кнопкой мыши по слайду и найди команду «Вставить».
9. Щёлкни по команде «Вставить» левой кнопкой мыши.
10. Фотография встанет на заготовленный слайд.

Леременка

Найди закономерность



Дорисуй в каждой рамке недостающие фигуры.



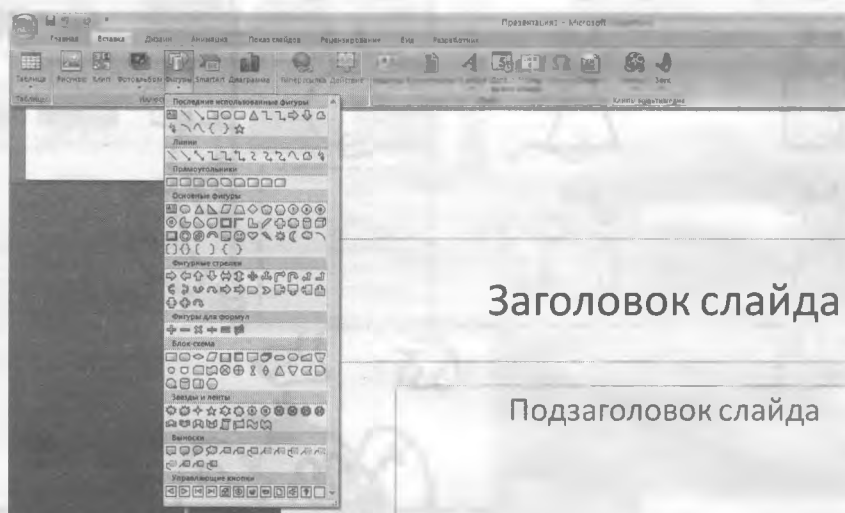
Вставка рисунков в презентацию



Дорогой друг! Если ты научишься вставлять фотографии, то с рисунками ты справишься без проблем. Они вставляются по тому же принципу. Если тебе сложно, вернись к началу занятия. Вместо фотографий вставь на слайд рисунки, заготовленные учителем.

Вставка фигур

1. Открой программу MPP.
2. Создай слайд, где нужно поместить фигуру.
3. Щёлкни по команде «Вставка» левой кнопкой мыши из строки меню.
4. Подведи курсор к строке «Фигуры».
5. Найди строку «Основные фигуры». Выбери понравившуюся фигуру и щёлкни по ней левой кнопкой мыши.
6. На слайде появится значок «+».



Заголовок слайда

Подзаголовок слайда

7. Щёлкни левой кнопкой мыши по значку один раз.
8. Фигура встанет на слайд в прямоугольнике.
9. Отведи курсор на свободное место и щёлкни один раз левой кнопкой мыши.
10. Фигура встанет на заготовленный слайд.



Дружок! Если у тебя не всё получается, обратись за помощью к своему учителю или друзьям. Не стесняйся! Ведь ты только учишься! Смелее вперед!

Переменка

Монеты в стакане с водой



Если в стакан, наполненный водой, положить несколько монет, то совсем не обязательно, что вода перельётся через край. Хочешь в этом убедиться?

Тебе понадобятся: стакан, вода, много монет, соль.



Как проводить опыт?

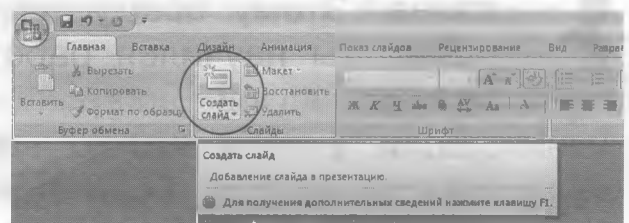
1. Наполни стакан водой до краёв, но вода не должна переливаться через край.
2. Осторожно опускай в воду по одной монетке.
3. Уровень воды поднимется над краями стакана, но вода не перельётся.
4. Высыпь в стакан всю соль из солонки.

Что произойдёт?

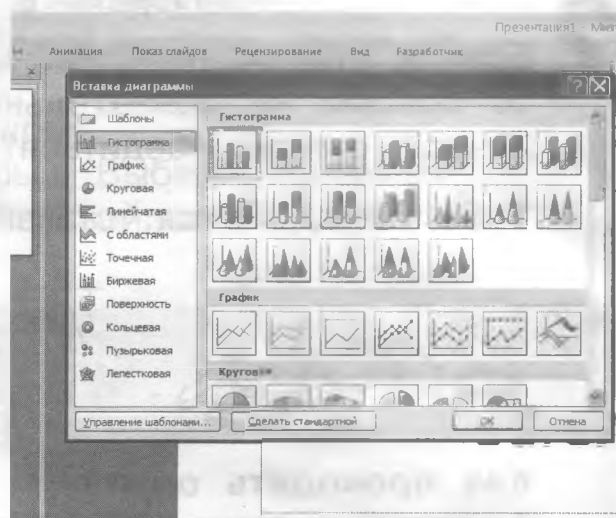
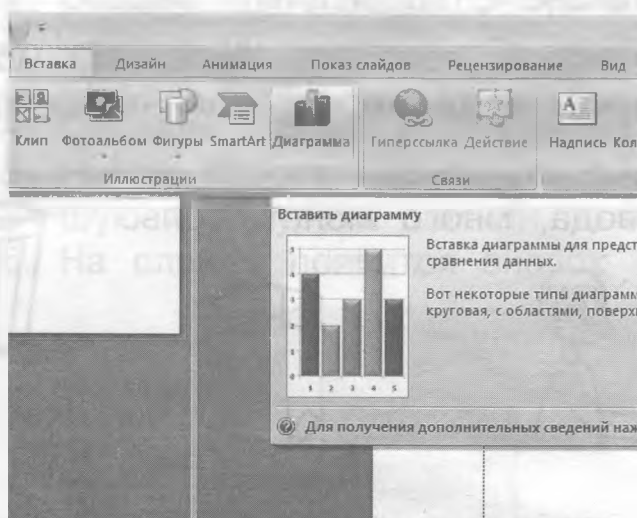
Почему?

Вставка диаграмм

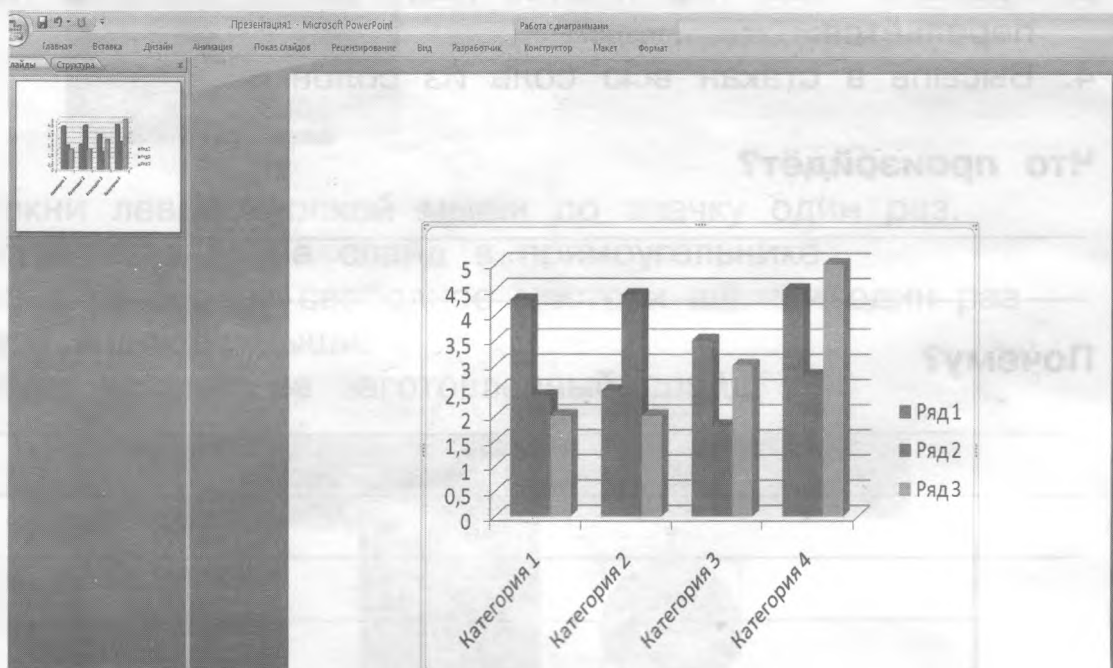
1. Открой программу MPP.
2. Создай слайд, где нужно поместить диаграмму.



- Щёлкни по команде «Вставка» левой кнопкой мыши из строки меню.
- Подведи курсор к строке «Диаграммы».



- Щёлкни левой кнопкой мыши по строке «Диаграммы».
- Диаграмма встанет на заготовленный слайд.



Твоя задача – научиться вставлять диаграмму. С ней можно работать: изменять данные, выбирать тип диаграммы и так далее. Этому всему ты научишься позже.

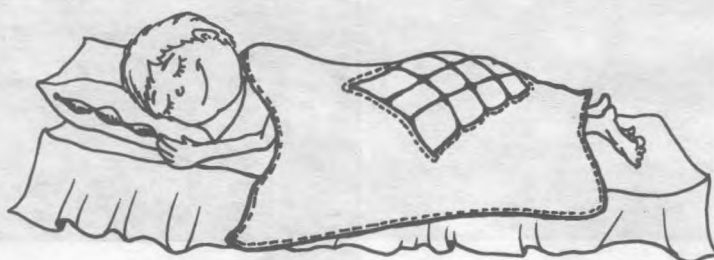
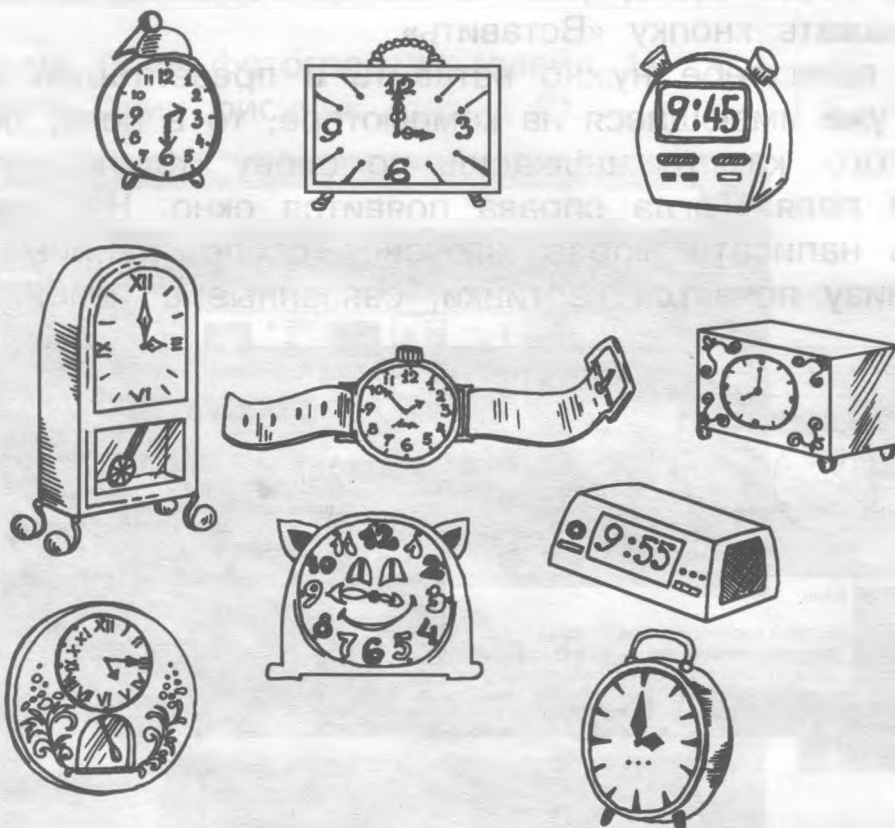
Если ты научился работать с командой «Вставка», ты – молодец!

Если у тебя что-то не получается, попробуй ещё раз. Не расстраивайся! Если долго мучиться, что-нибудь получится.

Переменка

Который час?

? Только двое часов на картинке показывают правильное время. Найди их, и ты узнаешь, который сейчас час.



МИНУТКА ЗНАКОМСТВА

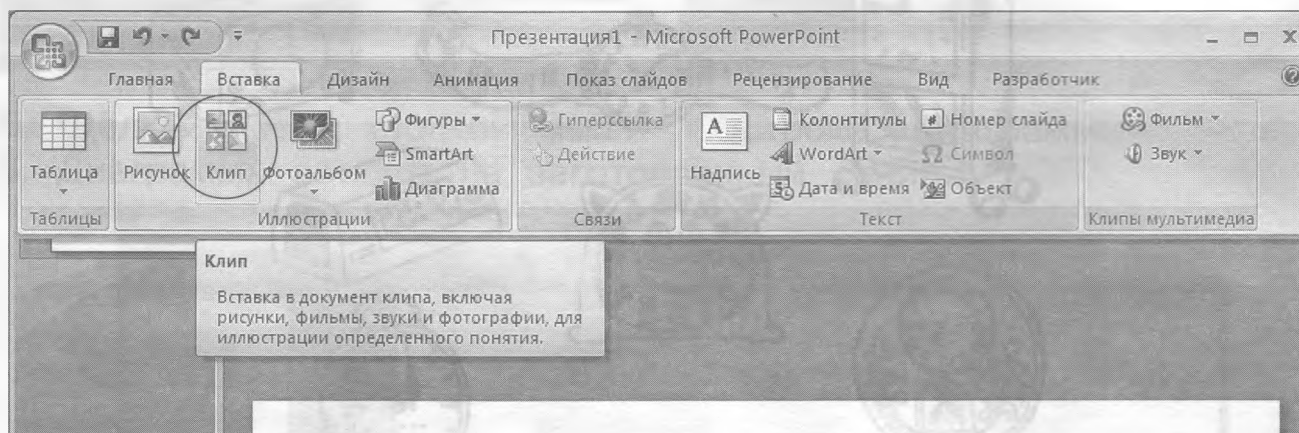


Здравствуй дорогой друг! Меня зовут Илья. Я хотел бы немного рассказать тебе о программе «Microsoft Power Point», или МРР. Свой рассказ я хотел бы посвятить вкладке «Вставка».

Вкладкой «Вставка» я пользуюсь, когда хочу вставить какой-нибудь объект в свою презентацию (картинку, видео, надпись, таблицу и другие). Когда мы входим во

«Вставку», то появляются объекты, которые нам нужно вставить. Нажав на «Картинки» или «Фильмы и звук», мы увидим окно с белой полоской наверху. Нажав на стрелочку вниз, рядом с ней мы увидим перечень папок и файлов, в которых может находиться нужное нам содержимое. Найдя нужную нам картинку или фильм, надо щёлкнуть по нему левой кнопкой мыши, а затем нажать кнопку «Вставить».

Кстати, если тебе нужно вставить в презентацию картинку или фильм, уже имеющиеся на компьютере, то в поле, появляющемся после того, как ты щёлкаешь по слову «Клип», нужно выбрать клип из поля. Тогда справа появится окно. На поле вверху ты можешь написать любое ключевое слово, например «дом». На поле внизу появятся картинки, связанные с темой.



Дружок, в свободное время попробуй создать презентацию и вставить в неё клип, фильм или звук. Не бойся экспериментировать, пробуй себя во всём! Обращайся к советам Ильи. Не получится в первый раз, обязательно добьёшься успеха позже.

ЗАНЯТИЕ 14, 15, 16

ПРОГРАММА MPP. АНИМАЦИЯ. НАСТРОЙКА АНИМАЦИИ

? Вспомни, как работать с командой «Вставка». Самостоятельно попробуй проделать следующую работу:

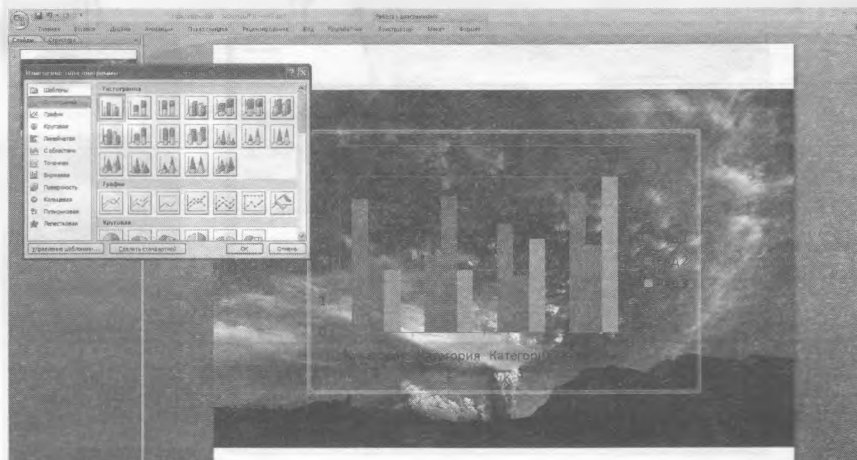
1. Вставить одну фотографию (слайд 1).
2. Вставить один рисунок (слайд 2).



3. Вставить любую фигуру (слайд 3).



4. Вставить диаграмму (слайд 4).

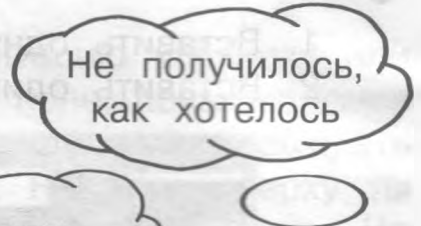
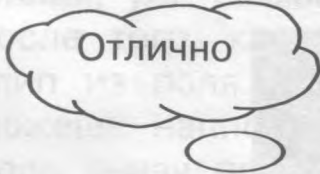




Если ты смог выполнить всю работу самостоятельно, ты – способный ребёнок. У тебя большие возможности. Не останавливайся на достигнутом!

Если у тебя не получилось выполнить ту или иную команду, не расстраивайся, но и не сиди «сложив руки». Спроси у товарища, у учителя, у любого взрослого. Обязательно восполни пробел в знаниях!

Оцени свою работу. Закрась облачко.



Переменка

Шарик в бутылке



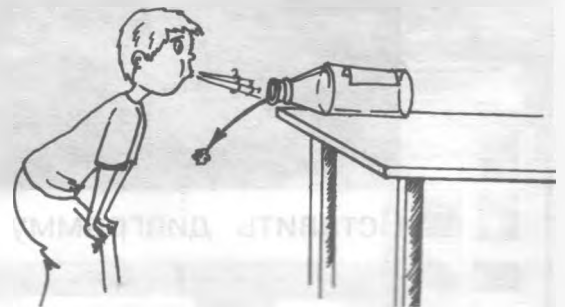
Предложи своим друзьям загнать бумажный шарик в бутылку, подув на него.

Тебе понадобятся: стеклянная бутылка, шарик из бумаги.



Как проводить опыт?

1. Пустую бутылку положи на стол или на другую поверхность.
2. В горлышко бутылки вложи маленький бумажный шарик. Предложи загнать в бутылку шарик, подув на него.



Что произойдёт?

Почему?

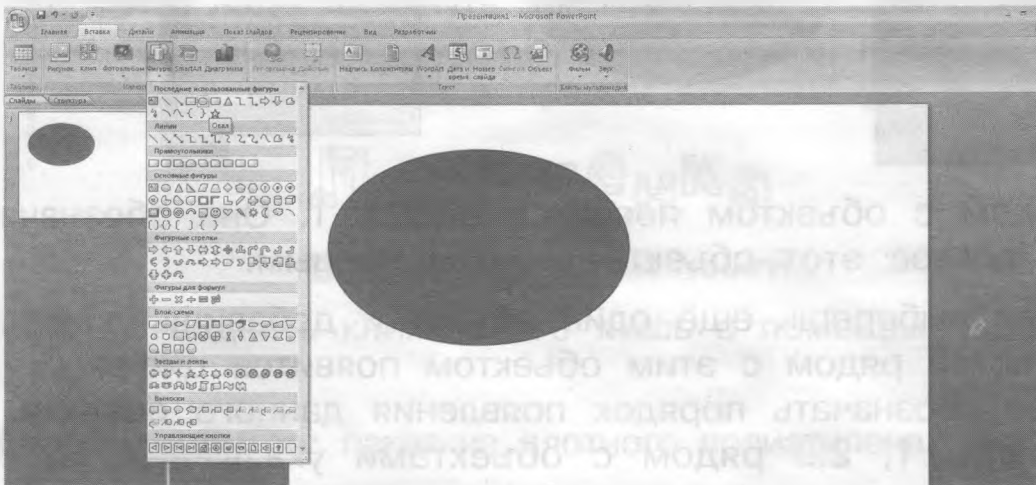


Анимация – компьютерная имитация движения с помощью изменения формы объектов.
Имитация (от латинского) – «подражание».

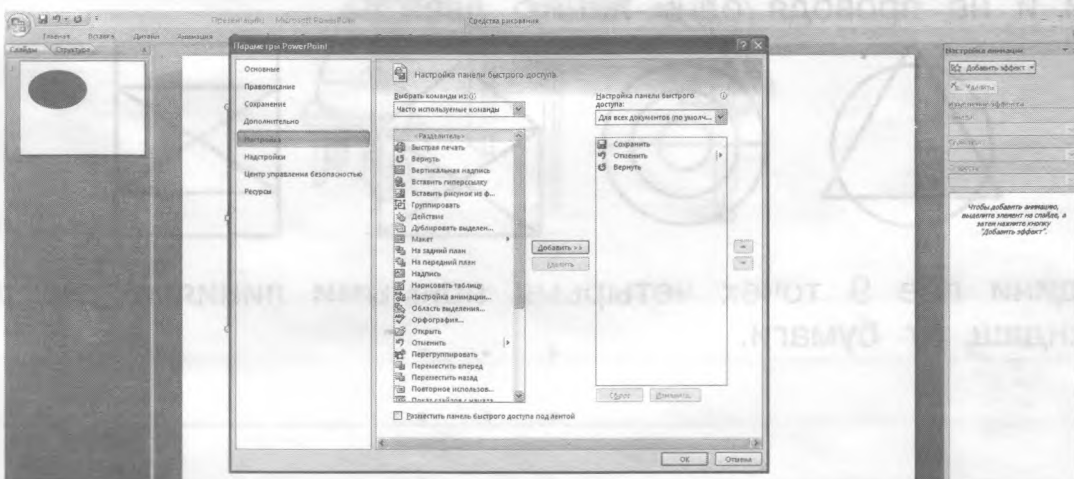
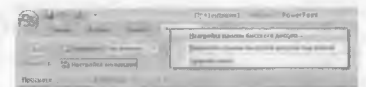


Дружок! На этих занятиях ты будешь учиться настраивать анимации. Ты готов следовать к цели по моим командам? Тогда в путь!

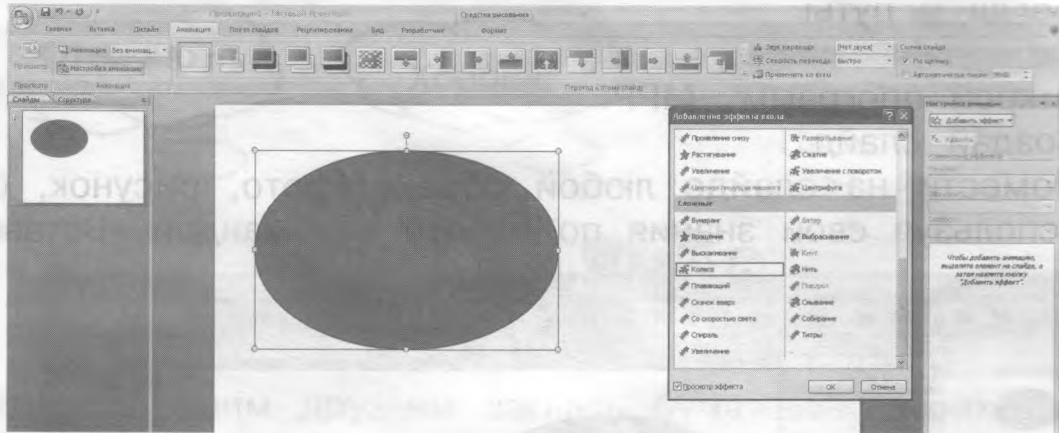
1. Открой программу MPP.
2. Создай слайд.
3. Помести на слайде любой объект (фото, рисунок, фигуру), используя свои знания по работе с командой «Вставка».



4. В «Меню» найди строку «Анимация» и щёлкни по ней левой кнопкой мыши.
5. В верхней части окна – «Настройка анимации». Щёлкни по ней левой кнопкой мыши.левой кнопкой мыши щёлкни по рамке объекта.



6. В правом углу открылось окно «Настройка анимации», а именно строка «Добавить эффект». Щёлкни по ней левой кнопкой мыши.
7. Выбери способ появления объекта на слайде. Для этого щёлкни левой кнопкой мыши по строке «Добавить эффект». Выбери строку «Вход», наведи курсор на неё.
8. Выбери эффект (например, «Колесо»). Щёлкни левой кнопкой мыши по выбранному эффекту.



Рядом с объектом появится цифра 1. Она обозначает, что при показе этот объект появится первым.



Если выберешь ещё один объект и добавишь эффект появления, то рядом с этим объектом появится цифра 2, которая будет обозначать порядок появления данного объекта.

Цифры 1, 2... рядом с объектами указывают на порядок анимации.

Переменка

Одним росчерком



Попробуй нарисовать эти фигуры, не отрывая карандаш от бумаги и не проводя одну линию дважды.



- ▲ Соедини все 9 точек четырьмя прямыми линиями, не отрывая карандаш от бумаги.





Работать с командой «Анимация» очень интересно. Можно многое научиться делать помимо того, что ты уже умеешь.

- ◆ Как только ты настроил все объекты, установил анимацию, можно просмотреть результаты работы. Для этого нужно нажать кнопку «Просмотр».
- ◆ При необходимости можно внести изменения в настройки анимации. Например, если тебе не понравился эффект, можно его удалить. Для этого найди строку «Удалить» и щёлкни левой кнопкой мыши.
- ◆ Если тебе хочется изменить время появления анимации, нужно найти строку «Скорость» и внести изменения: очень медленно, медленно, средне, быстро, очень быстро. Выбрав нужную скорость, надо щёлкнуть левой кнопкой мыши один раз.
- ◆ Если тебя всё устраивает в твоей работе, нужно закрыть окно «Настройка анимации» в правом верхнем углу, нажав на «х».

Переменка

Воздух поднимает книги

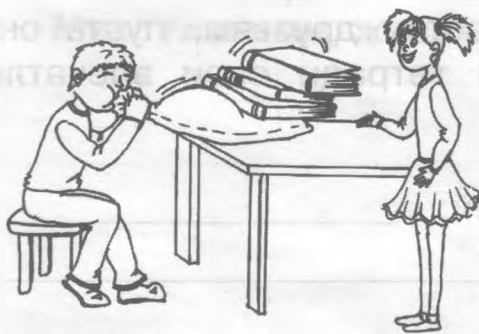


Можно ли поднять книги всего лишь с помощью воздуха? Проверим.

Тебе понадобится: пакет из плотного полиэтилена, несколько книг.

Как проводить опыт?

1. Положи на стол пакет, а на него – несколько книг.
2. Теперь надувай пакет – и книги будут подниматься.



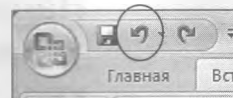
Почему?

МИНУТКА ЗНАКОМСТВА



Здравствуй, дорогой друг! Меня зовут Лиза. Когда я создавала свой проект «Дети в театре, работа – в радость», я хотела побыстрее научиться работать с командой «Анимация». Для этого я всё свободное время посвящала изучению команды «Анимация» с помощью проб и ошибок. Не надо бояться того, что

нажмёшь не ту кнопку на компьютере. Всё можно исправить, нажав на стрелку возврата.



В команде «Анимация» очень много интересного: и эффекты, и звук перехода от слайда к слайду, и скорость перехода, и смена слайда (по щелчку или автоматически). Я очень люблю «копаться» в эффектах, а именно в команде «Вход». Люблю задавать программу в «Путих перемещения». Часто пользуюсь командой «Нарисовать пользовательский путь».

Я считаю, что команда «Нарисовать пользовательский путь» способствует развитию детского творчества и воображения. Самое главное – получить желаемый результат.

Я была счастлива, когда получила положительные отзывы от своих одноклассников и учителя о составленной презентации. Это самая высокая награда. Попробуй себя! У тебя всё получится, я убедилась на собственном опыте.



Попробуй создать мини-презентацию, состоящую из четырёх слайдов. На каждый слайд вставь разные фотографии (их у тебя должно быть 4) и установи разные эффекты появления объектов (эффектов тоже 4).

Покажи свою работу друзьям, пусть они оценят её. Напиши в своей рабочей тетради свои впечатления от проделанной работы.

Оценка моих друзей: _____

Мои впечатления от проделанной работы: _____

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА

Создание журнала «Мир глазами животных»

- Собери группу участников (помощников) в создании журнала «Мир глазами животных».
- Выбери вместе с друзьями рубрики для своего журнала.

Рубрика

Рубрика

Рубрика

- Отбери нужный материал для журнала.



Дружок, если ты решил создать журнал вместе с друзьями, распредели работу между участниками создания проекта. Помогай друзьям во время работы своими предложениями и советами.

Журнал
Мир глазами животных

- Подумай, как будет выглядеть обложка твоего журнала.



Можешь предложить друзьям свой вариант обложки, нарисовав её в подготовленном прямоугольнике на странице 47.

Подготовь презентацию своего журнала.



При составлении презентации используй все знания и умения при работе с программой MPP.

Постарайся, чтоб твой журнал произвёл впечатление на других.

Удачи тебе, дружок!

- Как прошла презентация твоего журнала?

- Что тебе понравилось?

- Что тебя огорчило или расстроило?

- Попроси друзей написать несколько слов (отзыв) о твоём журнале?
