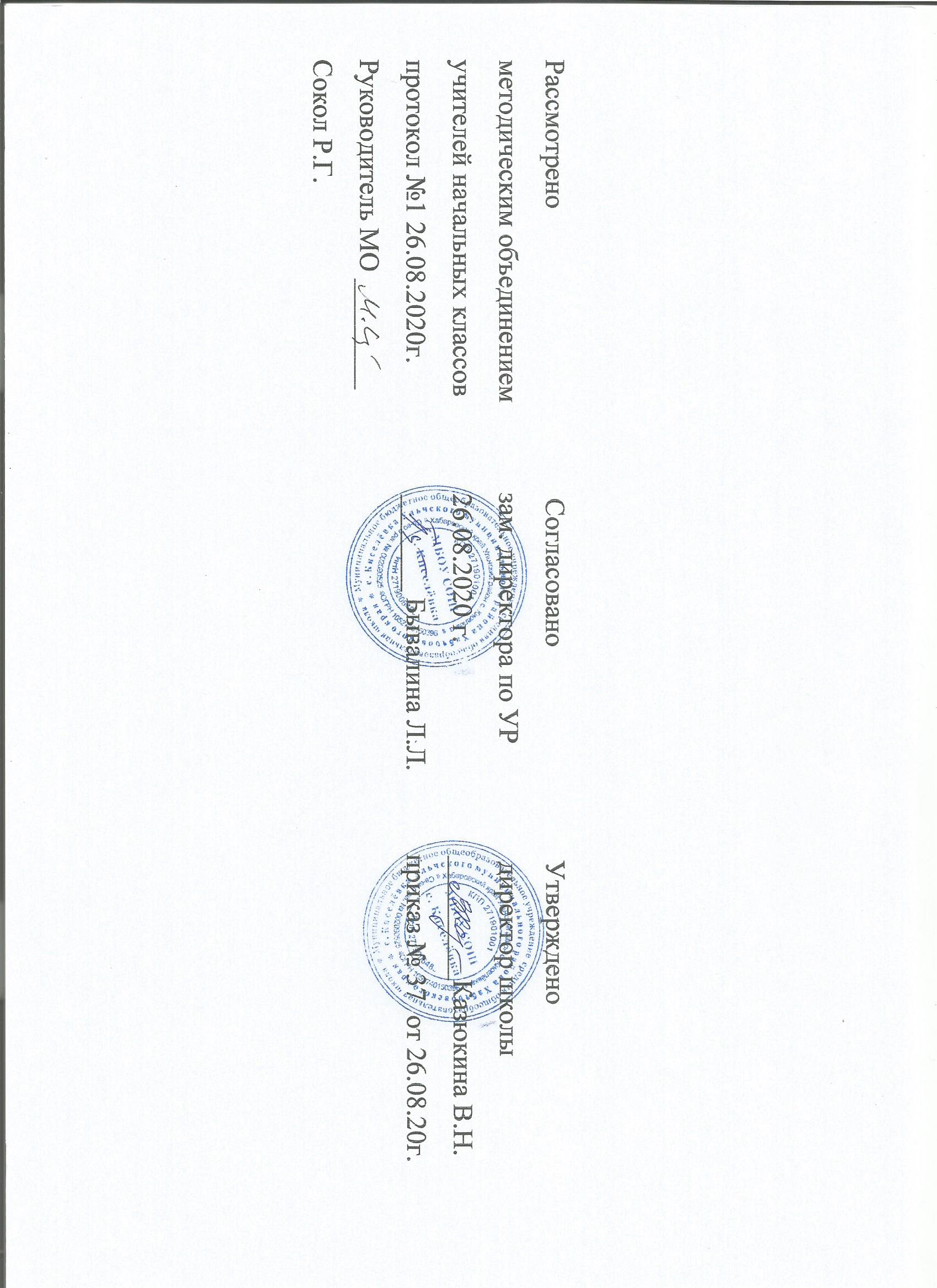
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа с. Киселевка

Ульчского муниципального района Хабаровского края



**Рабочая программа**

**по внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление)**

**Кружок**

**«Учусь создавать проект»**

**для 1-4 классов**

**на период 2020-2024 год**

Составитель:

учитель начальных классов

МБОУ СОШ с. Киселёвка

Клушина Виктория Александровна

Педагогический стаж – 30лет,

первая квалификационная категория

с. Киселёвка 2020 г.

**Пояснительная записка**

Программа разработана на основе:

-Авторской программы «Учусь создавать проект»: Р.И.Сизова, Р.Ф.Селимова, учебная программа (1–4классы.).

-Федерального государ­ственного образовательного стандарта начального общего обра­зования (Новая редакция 04.04.2018г.),

-Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию, протокол заседания от 08.04.2015 № 1/15, реестр Министерства образования и науки Российской Федерации,

-ООП НОО МБОУ с.Киселёвка 2020 г.,

-Перспективного учебного плана МБОУ с.Киселёвка

Обучающий и развивающий курс для младших школьников «Учусь создавать проект» направлен на развитие познавательных способностей учащихся.

В связи с необходимостью перехода от традиционного образования к образованию инновационному, реализую­щему общий принцип развития младшего школьника, возникает необходимость перехода на новые формы и методы обучения с использованием новых учебников и учебных пособий.

Приоритетной целью образования в современной шко­ле становится развитие личности, готовой к правильному взаимодействию с окружающим миром, к самообразова­нию и саморазвитию.

Для развития интеллектуального и творческого потен­циала каждого ребёнка нужно использовать новые обра­зовательные педагогические и информационные техноло­гии, тем самым вовлекая каждого ученика в активный познавательный процесс. К таким технологиям относит­ся проектная технология.

«Учусь создавать проект» способствуют развитию творческих способностей и актив­ности учащихся, формированию проектного мировоззрения и мышления и разностороннему развитию личности.

Курс включает 135 часов по 1 занятию в неделю. 34 за­нятия со 2 по 4 классы, 1 класс 33часа.

Каждое занятие поможет детям шагать по ступенькам создания собственного проекта, познакомит с проектной технологией, с алгоритмом построения про­екта и с правилами публичного выступления перед незна­комой аудиторией.

Занятия помогут расширить кругозор и обогатить их словарный запас новыми понятиями из мира проекта.

Каждое занятие подчинено определенной структуре, в которой имеются следующие рубрики:

1. Рубрика «Минутка знакомства» позволяет начинаю­щим проектантам узнать о сверстнике, который уже

создавал свой проект ранее. Эти минутки поучитель­ны и интересны. Чаще всего именно эти «минутки» вдохновляют ребёнка на начало своего исследования.

1. Практические занятия «Играем в учёных» перено­сят детей мир опытов и знакомят с первыми шагами в науке.

Начиная работать над каким-либо опытом или заня­тием, дети пытаются внести в него свои размышле­ния, а часто и дополнительные решения.

1. Рубрика «Добрый совет Дельфина» помогает в ре­шении сложившихся проблем у ребёнка на данном этапе и является ненавязчивой подсказкой.
2. Тесты и самоанализ помогут будущему проектанту овладеть элементами рефлексии, которые будут спо­собствовать формированию самоуважения и позитив­ной самооценки автора проекта.
3. Рубрика «Переменка» помогает развивать внимание и логику, творческое мышление и любознательность, память и способность к восприятию.

Актуальность и важность данной программы обосно­вывается необходимостью подготовки эрудированных учащихся, грамотных в широком смысле слова, вооружен­ных навыками пользования проектными технологиями в такой степени, в какой это им будет необходимо для активной творческой производственной и общественной деятельности, для дальнейшего самостоятельного изуче­ния компьютерных технологий после окончания школы.

*Цель программы*

развитие навыков использования разных источников информации для создания проектов;

***Задачи программы***

*Обучающие:*

* развивать самостоятельность ребенка;
* развивать способности к самообразованию;
* обучать умению планирования своей работы;
* закреплять и углублять знания и умения учащихся при работе с проектными технологиями.

*Развивающие:*

* создать условия к саморазвитию учащихся;
* развивать умственные способности и умения решать мини-проблемы;
* развивать внимание, логику, творческое мышление, любознательность, память, способность к восприятию;
* расширять кругозор и обогащать словарный запас новыми понятиями из мира проекта.

*Воспитательные:*

* воспитывать самоуважение к позитивной самооцен­ке автора проекта;
* воспитывать чувства самоконтроля, рефлексии.

*Знания и умения учащихся*

*Учащиеся должны знать:*

* основные этапы создания проекта;

*Учащиеся должны уметь:*

* вносить свои размышления и дополнительные решения;
* использовать приобретенные навыки для создания презентаций;
* использовать полученные в процессе обучения зна­ния при работе с компьютерными программами (Word, Microsoft PowerPoint).

**Развитие исследовательских способностей**

В ходе реализации данного этапа деятельности, обуча­ющиеся должны овладеть специальными знаниями, уме­ниями и навыками исследовательского поиска, а именно:

* видеть проблемы;
* ставить вопросы;
* выдвигать гипотезы;
* давать определение понятиям;
* классифицировать;
* наблюдать;
* проводить эксперименты;
* делать умозаключения и выводы;
* структурировать материал;
* готовить тексты собственных докладов;
* объяснять, доказывать и защищать свои идеи.

**Самостоятельная работа над проектом**

Основное содержание работы - проведение учащимися самостоятельных исследований и выполнение творческих проектов. Этот этап выступает в качестве основного. За­нятия в рамках этого этапа выстроены так, что степень самостоятельности ребенка в процессе проектно-исследовательской деятельности.

**Оценка успешности проектной деятельности**

Эта часть программы меньше других по объёму, но она также важна, как и две предыдущие. Оценка успешности включает мероприятия, необходимые для управления процессом решения задач проектно-исследовательского обучения (мини-курсы, конференции, защиты исследова­тельских работ и творческих проектов и других). Ребёнок должен знать, что результаты его работы интересны дру­гим, и он обязательно будет услышан. Ему необходимо освоить практику презентаций результатов собственных исследований, овладеть умениями аргументировать соб­ственные суждения.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ КУРСА

***Личностные универсальные учебные действия***

Уобучающегося будут сформированы:

положительное отношение к проектно-исследовательской деятельности;- интерес к новому содержа­нию и новым способам познания;

* ориентация на понимание причин успеха в проектно-исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ со­ответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
* способность к самооценке на основе критериев ус­пешности проектно-исследовательской деятельности.

***Регулятивные универсальные учебные действия***

*Обучающийся научится:*

* планировать свои действия;
* осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
* адекватно воспринимать оценку своей работы;
* вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

***Познавательные универсальные учебные действия***

*Обучающийся научится:*

* осуществлять поиск нужной информации для выпол­нения учебного исследования с использованием учеб­ной и дополнительной литературы в открытом ин­формационном пространстве, в том числе контроли­руемом пространстве Интернет;
* использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
* высказываться в устной и письменной формах;
* ориентироваться на разные способы решения позна­вательных исследовательских задач;
* оперировать такими понятиями, как проблема, ги­потеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и тому подобное;
* видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипо­тезы, планировать и проводить наблюдения и экспе­рименты, высказывать суждения, делать умозаклю­чения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и тому подобное.

***Коммуникативные универсальные учебные действия***

**Обучающийся научится:**

* допускать существование различных точек зрения, договариваться, приходить к общему решению;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* соблюдать корректность в высказываниях;
* владеть монологической и диалогической формами речи.

**Требования к уровню подготовки учащихся**

Для оценки эффективности занятий по проектной де­ятельности можно использовать следующие показатели:

* умение выделять проблему;
* умение ставить цель исследования;
* умение формулировать гипотезу;
* умение выделять объект и предмет исследования;
* умение осуществить анализ результатов;
* умение оценивать промежуточные и конечные ре­зультаты;
* результаты выполнения тестовых заданий, при вы­полнении которых выявляется степень самостоятель­ности выполнения.

Данные тетради станут хорошим помощником как на­чинающим, так и имеющим опыт работы над проектом педагогам начального звена, так как они позволяют уче­никам создавать проекты с удовольствием, а учителям учить этому без принуждения и продуктивно.

**Тематическое планирование 1 класса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № задания | Тема | Кол-во часов |
| 1 | Кто я? Моя семья | 1 |
| 2 | Чем я люблю заниматься. Хобби | 1 |
| 3 | О чем я больше всего хочу рассказать. Выбор темы проекта | 1 |
| 4 | Как собирать материал? |  |
|  | Твои помощники. Этап | 1 |
| 5 | Повторение. Давай вспомним | 1 |
| 6 | Проблема | 1 |
| 7 | Проблема. Решение проблемы | 1 |
| 8 | Гипотеза. Предположение | 1 |
| 9 | Гипотеза. Играем в предположения | 1 |
| 10 | Цель проекта | 1 |
| 11 | Задача проекта | 1 |
| 12 | Выбор нужной информации | 1 |
| 13 | Интересные люди - твои помощники | 1 |
| 14 | Продукт проекта | 1 |
| 15 | Виды продукта. Макет | 1 |
| 16 | Повторение пройденных проектных понятий | 1 |
| 17, 18 | Визитка. Как правильно составить визитку к проекту | 2 |
| 19, 20 | Мини-сообщение. Семиминутное выступление | 2 |
| 21 | Выступление перед знакомой аудиторией | 1 |
| 22, 23 | Играем в учёных. Окрашивание цветка |  |
|  | в разные цвета. Это интересно | 2 |
| 24 | Подготовка ответов на предполагаемые |  |
|  | вопросы «из зала» по теме проекта. | 1 |
| 25, 26 | Пробные выступления перед незнакомой аудиторией | 2 |
| 27 | Повторение. Давай вспомним | 1 |
| 28 | Играем в учёных. «Мобильные телефоны» |  |
|  | Это интересно | 1 |
| 29 | Играем в учёных. Получение электричества с помощью волос. Это интересно. |  |
| 30 | Играем в учёных. Поилка для цветов. |  |
|  | Это интересно | 1 |
| 31 | Тест «Чему я научился?» | 1 |
| 32, 33 | Памятка для учащегося-проектанта Пожелание будущим проектанта. Твои советы им.Твои впечатления от работы над проектом Советы на лето от Мудрого Дельфина | 2 |
|  | Всего | 33 |

**Тематическое планирование 2 класса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № задания | Тема | Кол-во часов |
| 1 | Круг твоих интересов. Хобби. Увлечения | 1 |
| 2 | Выбор темы твоего проекта. Ты - проектант | 1 |
| 3 | Знакомство с понятиями «формулировка». Работа со словарями | 1 |
| 4 | Выбор помощников в работе над проектом | 1 |
| 5 | Этапы работы над проектом | 1 |
| 6 | Актуальность темы проекта.  Твоё знакомство с понятием «актуальность» | 1 |
| 7 | Проблема. Решение проблемы | 1 |
| 8 | Выработка гипотезы-предположения | 1 |
| 9 | Цель проекта | 1 |
| 10 | Задачи проекта | 1 |
| 11 | Сбор информации для проекта | 1 |
| 12 | Знакомство с интересными людьми. Интервью | 1 |
| 13 | Обработка информации. Отбор значимой информации | 1 |
| 14 | Создание продукта проекта. Твоё знакомство с понятиями «макет», «поделка» | 1 |
| 15 | Играем в учёных. Это интересно | 1 |
| 16 | Тест. «Чему ты научился?» | 1 |
| 17 | Отбор информации для семиминутного выступления. (Мини-сообщение) | 1 |
| 18 | Творческая работа. Презентация.  Твоё знакомство с понятием «презентация» | 1 |
| 19 | Значимость компьютера в создании проектов. Презентация | 1 |
| 20 | Знаком ли ты с компьютером?  ПрограммаWord, Microsoft Power Point | 1 |
| 21 | Знаком ли ты с компьютером? Программа МРР | 1 |
| 22, 23 | Совмещение текста выступления с показом презентации | 2 |
| 24 | Подготовка ответов на предполагаемые вопросы «зала» по теме проекта | 1 |
| 25 | Тест. «Добрые советы проектанту от Мудрого Дельфина» | 1 |
| 26 | Изготовление визитки. Правильное составление титульного листа визитки | 1 |
| 27 | Самоанализ. Работа над понятием «самоанализ» | 1 |
| 28 | Играем в учёных. Это интересно | 1 |
| 29 | Различные конкурсы  проектно-исследовательской деятельности | 1 |
| 30 | Памятка жюри конкурсов | 1 |
| 31 | Пробное выступление перед незнакомой аудиторией | 1 |
| 32 | Самоанализ - рефлексия после твоего выступления перед незнакомой аудиторией | 1 |
| 33 | Играем в учёных. Это интересно | 1 |
| 34 | Благодарственные рисунки-отклики помощникам твоим проекта. Пожелание будущим проектантам Советы на лето от Мудрого Дельфина | 1 |
|  | Всего | 34 |

**Тематическое планирование 3 класса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № задания | Тема | Кол-во часов |
| 1 | Круг твоих интересов. Хобби. Увлечения. Этапы работы над проектом | 1 |
| 2 | Выбор темы твоего проекта. Подбор материала для проекта. Проблема. Решение проблемы | 1 |
| 3 | Выбор темы твоего исследования. Предположение. Гипотеза. Решение задачи | 1 |
| 4 | Цель проекта. Задачи. Выбор помощников для работы над проектом. Сбор информации | 1 |
| 5, 6 | Требования к паспорту проекта. Составление паспорта проекта | 2 |
| 7, 8 | Требования к составлению анкет для проекта. Анкетирование | 2 |
| 9 | Памятки. Составление памяток по теме проекта | 1 |
| 10 | Постер. Требования к созданию постера. Условия размещения материала на постере | 1 |
| 11, 12 | Практическая работа. Создание мини-постера. | 2 |
| 13, 14, 15 | Изучение и освоение возможностей программы МРР. Вставка фотографий, рисунков, фигур, диаграмм | 3 |
| 16, 17 | Программа МРР. Анимации. Настройка анимации | 2 |
| 18, 19 | Программа МРР. Дизайн | 2 |
| 20, 21 | Фотографии на слайдах. Работа с фотографиями | 2 |
| 22, 23 | Требования к компьютерной презентации. PowerPoint | 2 |
| 24, 25 | Закрепление полученных умений, навыков в работе с программой МРР | 2 |
| 26, 27, 28 | Практическое занятие. Составление первой презентации по заданному тексту | 3 |
| 29, 30 | Подготовка проектной документации к выступлению на конкурсе. Обработка информации. Интервью. Визитка | 2 |
| 31 | Тесты. Тестирование. Самоанализ. Рефлексия | 1 |
| 32 | Твои впечатления от работы над проектом | 1 |
| 33 | Пожелания будущим проектантам | 1 |
| 34 | Страница благодарности тем, кто окружал и поддерживал тебя в этом году. (Руководитель проекта - учитель; консультанты - родители; помощники - друзья; Мудрый Дельфин.) Советы на лето от Мудрого Дельфина | 1 |
|  | Всего | 34 |

**Тематическое планирование 4 класса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № задания | Тема | Кол-во часов |
| 1 | Твои новые интересы и увлечения | 1 |
| 2 | Виды проектов | 1 |
| 3 | Исследовательско-творческий проект | 1 |
| 4 | Творческий проект | 1 |
| 5, 6 | Ролево-игровой проект | 2 |
| 7, 8 | Исследовательский проект с выдвижением гипотезы и последующей её проверкой | 2 |
| 9, 10 | Информационно-исследовательский проект | 2 |
| 11 | Информационно-ориентированный проект | 1 |
| 12 | Практико-ориентированный проект | 1 |
| 13, 14 | Монопредметный проект | 2 |
| 15 | Межпредметный проект | 1 |
| 16 | Виды презентационных проектов | 1 |
| 17 | Вид презентации проекта как отчёт участников исследовательской экспедиции | 1 |
| 18 | Вид презентации проекта в рамках научной конференции | 1 |
| 19 | Правильная подготовка презентации к проекту | 1 |
| 20, 21 | Работа с Памяткой при подготовке публичного выступления | 2 |
| 22, 23 | Работа с Памяткой по составлению списка использован­ной литературы во время работы над проектом | 2 |
| 24 | Типичные ошибки проектантов | 1 |
| 25 | Критерии итогового оценивания проектной деятельности учащихся | 1 |
| 26 | Программа МРР. Формирование умения в работе с диаграммой | 1 |
| 27 | Программа МРР. Формирование умения в работе с таблицей | 1 |
| 28 | Практическая работа | 1 |
| 29 | Тестирование. Самоанализ. Рефлексия | 1 |
| 30 | Использование ресурсов Интернета при подготовке презентации | 1 |
| 31 | Программа Word, MicrosoftPowerPointФормирование навыков работы с текстом и по настройке полей и абзацев | 1 |
| 32 | Твои впечатления от работы над проектом | 1 |
| 33 | Пожелания будущим проектантам | 1 |
| 34 | Страница благодарности тем, кто окружал и поддерживал тебя в этом году. (Руководителю проекта и так далее) Советы мудрого Дельфина на лето | 1 |
|  | Всего | 34 |

**Глоссарий**

**Аппликация** - 1. Изготовление рисунка из наклеенных или нашитых на что-нибудь кусков цветной бумаги. 2. Изготовленная таким образом картина, украшение и т.п.

**Аудитория** — 1. Помещение для чтения лекций. 2. Слушатели лекции, доклада, выступления.

Визитная карточка - специально отпечатанная карточка с фамилией, званием и другими сведениями о ее владельце.

**Визитка** - то же, что визитная карточка (разг.).

**Вывод** - умозаключение, то что выведено. Прийти к чему- нибудь рассуждением, заключить.

**Гипотеза** - в эмпирической науке предположение с целью объяс­нить посредством его ряд явлений, без такого общего предположе­ния необъяснимых. Гипотеза является весьма важным необходи­мым орудием для исследования явлений природы, так как зачас­тую наводит на новое открытие; но в то же время, будучи знанием только более или менее вероятным, а не достоверным, оно требует проверки по наблюдениям действительности.

**Гипотеза** (от греч. - предположение, основание) - предположи­тельное суждение, выдвинутое в науке для объяснения какого-либо явления или процесса, но не получившее достаточного логико-тео-ретического обоснования и опытного, экспериментального, эмпири­ческого подтверждения (верификации), необходимых для превра­щения гипотезы в достоверную научную теорию; немаловажная форма прогресса. Гипотезы используются во всех видах исследова­ний и могут возникать и формироваться на любой фазе одного и того же исследования. В процессе исследования та или иная гипо­теза эмпирическим или логическим путем либо подтверждается, либо опровергается, что имеет очень важное значение для развития науки. Гипотеза - обязательный элемент в структуре исследова­тельского проекта, предположение, при котором на основе ряда фактов делается вывод о существовании объекта, связи или причи­ны явления, причем этот вывод нельзя считать вполне доказанным. Чаще всего гипотезы формулируются в виде определенных отноше­ний между двумя или более событиями, явлениями. Например: «Здоровье детей в малодетных семьях лучше, чем в многодетных». **Гипотеза**, проверенная на большем числе фактов, называется теорией.

**Гипотеза** - научное предположение, выдвигаемое для объясне­ния каких-нибудь явлений; вообще - предположение, требующее подтверждения.

**Задачи проекта** - выбор путей и средств для достижения цели. Постановка задач основывается на дроблении цели на подцели.

**Информация** - сведения об окружающем мире и протекающих в нем процессах. Сообщения, осведомляющие о положении дел, о состоянии чего-нибудь.

**Исследование** - изучение специфического проявления всеобщих, универсальных черт, свойств, законов чего-либо, с одной стороны; с другой, изучение конкретных, специальных наук: гуманитарных, физико-математических и пр. Наиболее характерными чертами исследования являются целостный и системный подход к изучению реальности и опора на факты и документальный материал.

**Конкурс (**стечение, столкновение) - соревнование с целью выя­вить из числа представленных наиболее достойных участников или наилучшие работы, соискательство на награду, место, звание; срав­нение, спорование, конкуренция, соперничество или состязание.

**Конкурс** — соревнование, имеющее целью выделить лучших участников, лучшие работы.

**Консультант** - педагог или специалист, выполняющий роль эксперта и организатора доступа к необходимым ресурсам. Пригла­шается к участию в проекте, если содержательная компетенция руководителя проекта в ряде случаев недостаточна.

**Макет** - модель, предварительный образец.

**Наклейка** - бумажка, этикетка и т.п., наклеенная на что-нибудь.

**Опыт** - 1. Совокупность практически усвоенных знаний, навы­ков, умений. 2. Воспроизведение какого-нибудь явления, создание чего-нибудь нового, в определенных условиях с целью исследова­ния, испытания. 3. Попытка осуществить что-нибудь, пробное осу­ществление чего-нибудь.

**Поделка** - мелкое изделие, изготовленное ручным способом.

**Помощник** — тот, кто помогает кому-нибудь в чем-нибудь.

**Проблема** (от греч. - преграда, трудность, задача) - в широком смысле - сложный теоретический или практический вопрос, требу­ющий изучения, разрешения; в науке - противоречивая ситуация, выступающая в виде противоположных позиций в объяснении каких-либо явлений, объектов, процессов и требующая адекватной теории для ее разрешения; вопрос или целостный комплекс вопро­сов, возникший в ходе познания, задача, требующая разрешения, исследования, решение которой ориентировано не столько на дос­тижение практического результата, сколько на выработку новой или рефлексию уже использующейся методологической позиции.

**Проблема** - социально значимое противоречие, разрешение которой является прагматической целью проекта. Проблемой может быть, например, противоречие между потребностью и возможностью ее удовлетворения, недостаток информации о чем- либо или противоречивый характер этой информации, отсутствие единого мнения о событии, явлении и др.

**Проблема** - (греч.) задача, нерешенный вопрос. Проблематичес­кий, загадочный. Суждение, когда связь подлежащего со сказуе­мым мыслится возможной, но не необходимой. Проблема - слож­ный вопрос, задача, требующие разрешения, исследования.

**Продукт** - всякое произведение природы и человеческого труда.

**Продукт** - предмет, как результат человеческого труда (обработ­ки, переработки, исследования).

**Продукт проектной деятельности** - разработанное участником проекта реальное средство разрешения поставленной проблемы.

**Проект** (от лат.) - замысел, идея, образ, включающие описа­ние, обоснование, расчеты и чертежи; разработанный план какого- то устройства, сооружения; (прожект - франц.: план, предположе­ние, предначертание; задуманное, предположенное дело и самое изложение его на письме или в чертеже).

**Проект** - предположение; разработанное предначертание чего-либо.

**Проект** (от лат.) - замысел, идея, образ, включающие описа­ние, обоснование, расчеты и чертежи; разработанный план какого- то устройства, сооружения.Прожектировать (франц.) - задумать, загадать, сообразить и предположить к исполнению; составлять для этого записку, чертеж и пр. **Прожектёр(-рка)** - охотник до проек­тов, у кого много предположений, задач для исполнения; затейщик, выдумщик.

**Проектант** - специалист по составлению проекта.

**Проектирование** - 1) Процесс разработки проекта (в знач. 1) и его фиксации в какой-либо внешне выраженной форме. Основные этапы проектирования: обоснованный выбор будущего продукта; разработка проекта и его документальное оформление; макетиро­вание и моделирование; практическое оформление; экономическая и экологическая оценка проекта и технологии; защита проекта. 2) Возможный элемент содержания образования, в отличие от про­екта, как метода обучения. (Ср.: обучать проектированию - обу­чать с использованием метода проектов.) Как правило, «проекти­рование» является разделом образовательной области «Технология».

**Рифма** - созвучие концов стихотворных строк.

**Ровесник** - человек одинакового возраста с кем-нибудь.

**Руководитель проекта** - педагог, непосредственно координи­рующий проектную деятельность группы индивидуального исполнителя.

**Сбор информации** - то, что добыто, получено, собрано вместе.

**Сообщение** - то, что сообщается, известие.

**Тема** - отражение характерных черт проблемы.

**Тема** - основное содержание рассуждения, изложения, твор­чества.

**Хобби** - увлечение, любимое занятие для себя на досуге.

**Цель** - предмет стремления, то, что надо, желательно осуществить.

Цель проекта — модель желаемого конечного результата проекта. Формулируется через глагольное существительное: формирование..., развитие..., разработка... и так далее.

**Эксперимент** (от лат. - проба, опыт) - попытка сделать, предпринять что-нибудь (новое, ранее не испытанное), метод познания, при помощи которого в контролируемых и управляемых условиях исследуются явления природы и общества. Нередко главной задачей эксперимента служит проверка гипотез и предсказаний теории (так называемый решающий эксперимент). Исследовательская стратегия, в которой осуществляется целенаправленное наблюдение за каким-либо процессом в условиях регламентированного изменения отдельных характеристик, условий его протеканий. При этом происходит проверка гипотезы.

**Этап** - отдельный момент, стадия какого-нибудь процесса.

**Этапы проекта** - основные периоды работы проектной группы.

**Ярмарка** - периодически устраиваемый съезд организаций по различным вопросам. Действует в установленные сроки в течение ограниченного периода времени в одном и том же месте и в одно и тоже время.

**Ярмарка идей** - съезд участников проектно-исследовательской деятельности.

**Литература**

1. С. И. Ожегов. Толковый словарь русского языка (Около 100 ООО слов, терминов и фразеологических выражений). - М.: ОНИКС, Мир и Образование, 2009.

2. Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон (в 4 томах) - Малый энциклопедический словарь. Репринтное воспроизведение издания - М.: «ТЕРРА», 1994.

3. В. И. Даль. Толковый словарь живого великорусского языка. (В 4 томах). - М.: «Русский язык», 1998.

4. Российская Академия наук. Русский орфографический словарь. (Около 180 000 слов). Институт русского языка им. В. В. Виноградова, РАН, 1999, 2005.

5. В. И. Даль. Энциклопедия русского слова. - М.: «Эксмо», 2002.

6. Большая книга игр для детей. Коллектив авторов. - М.: «Планета Детства», 2002.

7. Зобнинская А. С. Игры для мальчиков и девочек № 5. - М.: «Аст- рель», 2006.

8. Гордиенко Н. И. Игры для мальчиков № 11. - М.: «Астрель», 2004.

9.Методическое пособие Р.И.Сизова, Р.Ф.Селимова «Учусь создавать проект»: 1-4 классы

10. Рабочая тетрадь к курсу Р.И.Сизова, Р.Ф.Селимова «Учусь создавать проект»: 1,2 часть для 1-4 классов