

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа 5

Утверждаю

Директор МБОУСОШ № 5

\_\_\_\_\_ Л.В. Бредюк

«01» сентября 2023г.

Программа  
«Пространство развития младших  
подростков «Острова»

## Пояснительная записка

Тенденции развития современного образования свидетельствуют о приоритетном значении среды как фактора развития личности ребенка.

Тема образовательной среды и образовательного пространства сегодня продолжает разрабатываться, обсуждаться и исследоваться, что подтверждается многочисленными публикациями в периодических изданиях психолого-педагогической тематики. [3]

Анализ научных исследований в области педагогики, психологии, свидетельствует о том, что среда признается стимулом самоорганизации и источником личностного роста.[3] Поэтому, для реализации идей ФГОС необходима целенаправленная работа по созданию новой образовательной среды, представляющей собой систему, гармонично сочетающую элементы интеллектуальной, творческой, коммуникативной направленности, способную благотворно влиять на процесс формирования личности ребенка. К тому же эта среда должна быть гибкой, мобильной, чутко реагирующей на психологические особенности возраста школьников. Не секрет, что в подростковом возрасте, ведущей становится коммуникативная деятельность, к тому же для подростка важны такие качества как сообразительность, смелость, умение владеть собой. Все эти новообразования могут успешно проявиться в проектно-исследовательской деятельности.

Последовательное выстраивание образовательного процесса и образовательного пространства, в котором «естественным» образом ведется исследовательская и проектная деятельность, может существенным образом изменить отношение подростков к учебной деятельности. Ведь учебные исследования поддерживают мотивационно-смысловую составляющую жизни подростков, которая реализуется через самостоятельный познавательный поиск. Учебное проектирование, в свою очередь, поддерживает тенденцию развития, в рамках которой у подростков оформляются способности к планированию и проектированию собственной деятельности, построению жизненных планов во временной перспективе.

В организационно-педагогическом плане это должно решаться через согласование целей и задач учебно-исследовательской и проектной деятельности обучающихся с личностными и социальными мотивами школьников.

В предметно-организационном плане это должно решаться через увязывание между собой исследовательской и проектной деятельности, когда в ходе первой учащиеся

открывают новые знания, а в ходе второй – используют эти знания как средство для решения практически значимых ситуаций. Очевидно, что проектная деятельность формирует потребность и в новых знаниях, что возвращает учащихся к процедурам исследовательской деятельности.

При этом организация исследовательской и проектной деятельности должна происходить в пространстве совершенно разных видов человеческой деятельности: естественнонаучной, художественно-эстетической, физкультурно-спортивной, инженерном и ИКТ-проектировании и т.д.

Решение этих задач предполагает задействованность потенциала всех компонентов соответствующего социокультурного пространства школы:

- основного образовательного процесса;
- внеурочной деятельности;
- дополнительного образования;
- самообразования.

Создаваемый на этой основе новый тип архитектуры образовательной среды, в которой нет изолированных учебных предметов, в которой есть сеть взаимоподдерживающих образовательных практик, позволит школе сконструировать эффективные модели образовательной деятельности, сделать вклады в решение актуальных вопросов. [ 5 ]

Одним из вариантов является реализация согласованного на уровне рабочих программ и учебных планов образовательного процесса в рамках основного образовательного процесса, внеурочной деятельности и школьного дополнительного образования.

Более локальным вариантом являются межпредметные интегративные погружения. Эффективность погружения повышается, если деятельность школьников «помещена» в значимые социальные и социо-культурные контексты.

Переходной формой организации образовательного процесса могут стать так называемые «предметные блоки» модульного и деятельностного характера, сформированные за счет часов компонента образовательной организации .

Предметные блоки, входящие в учебный план основной школы, могут состоять из программ базового, обогащающего и углубленного уровней.

ФГОС нацеливает на то, чтобы учебно-исследовательская и проектная деятельность была организована таким образом, чтобы учащиеся смогли реализовать свои потребности в общении со значимыми, референтными группами сверстников, учителей и т.д. Строя различного рода отношений в ходе целенаправленной, поисковой, творческой и

продуктивной деятельности, подростки овладевают нормами взаимоотношений с разными людьми, умениями переходить от одного вида общения к другому, приобретают навыки индивидуальной самостоятельной работы и сотрудничества в коллективе.[4]

Итак, на основе целей и задач ФГОС, результатов исследований ученых, опыта коллег, педагогическим сообществом МБОУСОШ № 5 была разработана программа «Пространство развития младших подростков «Острова».

**Цель программы:** создать условия для формирования образовательного пространства, представляющего собой метапредметную среду развития младших подростков и их наставников, учеников 8, 10 классов.

**Задачи программы:**

- создать банк проектных задач, позволяющих организовать групповые проектно-исследовательские работы в условиях МБОУСОШ №5;
- разработать мастер-классы, направленные на развитие исследовательских, творческих, изобретательских способностей школьников;
- сформировать референтные группы учащихся 4-6 классов МБОУСОШ №5;
- апробировать инструменты технологий системно-деятельностного подхода (ОТСМ-ТРИЗ, Технология развития критического мышления, технология сотрудничества, технология решения проектных задач) на занятиях и мастер-классах с разновозрастными группами младших подростков;
- привлечь к реализации проекта учащихся 8, 10 классов в качестве наставников.

**Ожидаемые результаты:**

- рост мотивации к познавательной, проектно-исследовательской деятельности;
- успешная адаптация учащихся 5-х классов;
- использование коммуникативного диалога в решении проблем;
- повышение уровня исследовательской культуры учащихся;
- рост творческого потенциала младших подростков;
- рост качества презентационных умений учащихся;
- рост познавательного интереса;
- достижение учащимися метапредметных образовательных результатов в единстве межпредметных понятий и универсальных учебных действий;
- использование разных способов организации обратной связи с наставляемыми;

- осуществление профессиональных проб учащимися 10-х классов.

**Программа реализуется каждый учебный год, подвергаясь на ее организационном этапе обновлению и корректировке.**

**Этапы:**

1. Организационный этап (создание банка проектных и открытых задач, формирование разновозрастных групп учащихся, планирование мероприятий и их увязывание с режимом работы школы.)
2. Этап реализации (проведение мероприятий, промежуточный анализ и корректировка содержательной части мероприятий проекта)
3. Аналитический этап (анализ реализации программы).

### **План реализации проекта на учебный год**

Дата	Мероприятия	Ответственные
<b>I. Организационный этап</b>		
Сентябрь	Заседание творческой группы. Цель: планирование, распределение ролей.	Лидер творческой группы
Октябрь	Заседание творческой группы . Цель: создание (корректировка) модели пространства развития младших школьников, отбор образовательных ресурсов (стратегий, инструментов, приемов и методов и т.д.) с целью их дальнейшего использования в процессе реализации программы.	Лидер творческой группы
Ноябрь, апрель	Обучение наставников младших школьников, учащихся 8,10 классов	Члены творческой группы
<b>II. Этап реализации</b>		
Декабрь	1. Рефлексивно-деловая игра, часть I. Участники: учащиеся 4-6 классов. Цель: создание референтных групп учащихся, формирование проектных групп учащихся. 2. Решение проектных и открытых задач. Цель: формирование метапредметных образовательных результатов.	Члены творческой группы (в качестве наставников) Классные руководители 4-6 классов
Январь-апрель	Творческие мастерские. Цель: создание условий для формирования среды развития младших подростков, формирование	Все заинтересованные педагоги

	метапредметных образовательных результатов.	
Май	Рефлексивно-деловая игра, часть II. Участники: учащиеся 4-6 классов. Цель: обновление проектных групп учащихся. Проектно-ролевая игра. Цель: создание условий для формирования среды развития младших подростков, формирование метапредметных образовательных результатов.	Члены творческой группы (в качестве наставников) Классные руководители 4-6 классов
Июнь	Организация «Дней Проектов» в рамках работы Летнего лагеря. Цель: формирование метапредметных образовательных результатов и междисциплинарных компетенций.	Организатор Летнего лагеря. Педагоги - наставники проектных групп
<b>III. Аналитический этап</b>		
Июнь 2017г.	Заседание творческой группы. Цель: анализ результатов реализации проекта.	Лидер творческой группы
Октябрь 2017г.	Круглый стол «Образовательное пространство школы: вчера, сегодня, завтра...» Цель: определение перспектив развития образовательного пространства школы.	Члены творческой группы

## Приложение 1. Теоретический аспект.

### Рефлексивно-деловая игра - РДИ

#### Рефлексивно-деловая игра как активная форма работы со школьниками

Рефлексивно-деловая игра (РДИ) – это современная активная форма работы со слушателями, представляющая собой организацию особой *рефлексивной* среды, в которой каждый участник не только приобретает новый когнитивный, поведенческий опыт, но и становится инициатором собственного личностного развития, а также развития своих партнеров.

Рефлексивный характер деловой игры обеспечивается:

- иницированием проблемных ситуаций, расширяющих понимание участниками себя и других;
- рассмотрением любой проблемы не как «затруднения», «барьера», а как возможности дальнейшего развития;
- созданием условий для сотрудничества, взаимодействия, обмена мнениями и других форм социальной активности;

- моделированием ситуаций, которые в максимальной степени соответствуют поставленным задачам и интересам участников;
- использованием позиционного взаимодействия, при котором рассматриваемая проблема изучается с различных ролевых, концептуальных позиций;
- созданием условий для глубинного осмысления, анализа и переосмысления участниками своего эмпирического опыта;
- поощрением инновационных подходов к решению проблем;
- развитием у участников навыков взаимопонимания, активного слушания, открытости опыту;
- инициированием целостного восприятия людей и ситуаций, позволяющего рассматривать полярные возможности и варианты их взаимопереходов как источники развития [6].

При подготовке рефлексивно-деловой игры ведущий должен обратить особое внимание на следующие моменты, обеспечивающие успешность ее проведения:

- Соответствие целей игры интересам и потребностям слушателей. Это обеспечивается четкой ориентацией игры на возможный социальный заказ (со стороны слушателей, администрации ОУ и др.) либо предварительной презентацией РДИ в учебной группе как интересной, практически полезной формы работы.
- Подробная разработка сценария игры, в котором должно быть предусмотрено не только четкое соответствие целей каждого этапа общей цели игры, формам работы, но и регламентация этапов и упражнений, наличие раздаточного материала.
- Если РДИ предусматривает разработку какого-либо творческого продукта, то ведущий предварительно должен выработать критерии его оценки, примерные компоненты, которые позволят направить ход игры в конструктивное русло.
- Для более четкой организации РДИ и поддержания творческой активности участников важно обеспечить их таким раздаточным материалом, который позволил бы слушателям не рассеивать свое внимание на рутинной работе (черчение таблиц, графиков, составление длинных предложений и т.д.), а продуктивно фиксировать идеи на грамотно подготовленном раздаточном материале.
- Для более широкой инициации инновационных подходов к решению поставленных задач ведущему важно заранее подготовить проблемные вопросы, которые бы разрушали стереотипы восприятия участниками проблем и ситуаций, поощряли способность слушателей находить в бессмыслице – смысл, в неопределенности – определенность, в хаосе – гармонию, в текучести – устойчивость и наоборот.
- Для того, чтобы слушатели могли в большей степени оценить результативность и масштабность своей работы можно использовать большие листы ватмана, яркие фломастеры с возможностью демонстрировать работу слушателей на них перед всей аудиторией.

Всплеск творческой активности участников РДИ зачастую связан с использованием в игре обращения к культурно-историческим образам (поиск и выбор культурного аналога –

исторического героя или сюжета, максимально полно отражающего изучаемый феномен), наглядное представление изучаемой проблемы – в виде социально-драматической импровизации, «скульптуры», рисунка, выявления неявных смыслов и контекстов представленных образов [7].

Основные функции ведущего РДИ:

- организация целенаправленной коллективной деятельности слушателей
- четкое соблюдение этапности игры и контроль за регламентом выполнения заданий
- поощрение инновационных подходов к решению проблем
- помощь участникам в выражении своей точки зрения
- фиксация (если это необходимо) результатов обсуждения
- пояснение и прояснение высказываний участников
- помощь в сборе данных, необходимых для решения проблем
- резюмирование обсуждения вопроса
- предотвращение попыток увести ход игры в неконструктивное русло
- четкое и понятное изложение заключительных и промежуточных выводов и результатов
- вселение в участников уверенности в важности их мнений и решений.

Реализуя эти функции, ведущий РДИ не должен «навязывать» слушателям своего мнения, предположений, выводов. Ведущему важно, с одной стороны, последовательно реализовывать стратегию игры, удерживать ее накал, не идти на поводу у слушателей в вопросах генерального целеполагания, а, с другой стороны, умело использовать результаты групповой работы в целях игры, слышать и понимать участников, быть гибким и готовым к тактическим изменениям в игре.

Рефлексивно-деловая игра – это такая организация социопространства, в которой решение деловых задач актуализирует широкий спектр источников внутриличностного развития ее участников – рефлексивного сознания, позитивной «Я» концепции, личностных установок на «принятие», «понимание» и «открытость» партнеров, интернальности и др. Рефлексивно-деловая игра представляет возможность школьникам не только думать, но и действовать как в собственных интересах, так и в интересах группы.

Рефлексивный характер игр обеспечивается организацией такого коммуникативного пространства, в котором происходит активное обсуждение в микрогруппах проблемных вопросов, связанных с деловыми и личностными целями игры; создаются условия для лучшего узнавания себя школьниками, для взаимопознания, для «открытия» ребенком себя для другого и других для себя.

## **Проектные задачи.**

«То, что дети могут сделать вместе сегодня, завтра каждый из них сможет сделать самостоятельно».

Л. Выготский



При разработке федеральных государственных стандартов второго поколения приоритетом начального общего образования становится формирование общеучебных умений и навыков, а также способов деятельности, уровень освоения которых в значительной мере предопределяет успешность всего последующего обучения.

Нельзя не учитывать тот факт, что очень часто учащиеся уже в начальной школе не хотят учиться, у них страдает мотивация учения и интерес к получению новых знаний. Ребенка не устраивает объяснение, что ему необходим тот или иной материал только потому, что он пригодится ему во взрослой жизни после окончания школы, то есть через несколько лет.

- Для решения этой проблемы как нельзя лучше подходит актуальный в образовательном процессе метод проектов, который формирует умения самостоятельно добывать новые знания, собирать необходимую информацию, выдвигать гипотезы, делать выводы и умозаключения. Однако полноценная проектная деятельность не соответствует возрастным возможностям младших школьников. Переносить способы работы из основной школы в начальную школу, не подготовив для этого необходимую почву, неэффективно и, как правило, вредно. Протообразом проектной деятельности для младших школьников могут стать проектные задачи, применение которых становится возможным, начиная с 1 класса. [8]

Проектные задачи могут стать одним из средств, с помощью которых могут быть решены разнообразные педагогические задачи. В разных предметных линиях при решении учебных задач открываются средства и способы действий, понятий, они могут использоваться в разнообразных практиках, в том числе непосредственно не продолжающих данную предметную линию. В ходе решения разных видов проектных задач происходит их опробование, преобразование, конкретизация, полноценное присваивание.

**Под проектной задачей мы понимаем задачу, в которой через систему или набор заданий целенаправленно стимулируется система детских действий, направленных на получение еще никогда не существовавшего в практике ребенка результата («продукта»), и, в ходе решения которой, происходит качественное самоизменение группы детей.**

Проектная задача ориентирована:

На применение учащимися целого ряда способов действий, средств и приемов не в стандартной форме

**Ситуации, по форме и содержанию приближенные к реальным**

1. Анализ ситуации. Переформулирование её в проблему
2. Выявление дефицитов, их типов. Установление приоритетов ценностей Основные этапы проекта
3. Формулирование принципов отбора целей
4. Быстрая и точная постановка цели действия.
5. Выработка критериев постановки и достижения цели
6. Поиск средств, возможных путей решения – перевод проблемы в задачу
7. Выбор средств решения проблемы

8.Решение проблемы и анализ полученного результата

9.Представление окружающим полученного результата

В решении проектной задачи, прежде всего, должна быть описана проблемная ситуация, но задача напрямую не ставится. *Задача формулируется самими детьми по результатам разбора проблемной ситуации.* Таким образом, формулировка задачи скрыта в описании проблемной ситуации. Проблемная ситуация должна быть такой, чтобы путей её преодоления, возможных вариантов конечного «продукта» было несколько.

Проектная задача содержит набор (или систему) действий (заданий), которые должны быть выполнены группой детей. Количество заданий в проектной задаче – это количество действий, которые необходимо совершить, чтобы задача была решена.

**Решение проектной задачи требует коллективно-распределительной деятельности учащихся – работы в малых группах.**

*При этом проявляются умения (или неумения) : планировать ход решения задачи распределять работу между членами группы осуществлять взаимопомощь и взаимоконтроль.*

**Итог решения проектной задачи**

Реальный «продукт» (текст, схема, результат анализа ситуации, представленный в виде таблиц, графиков и т.д.) созданный детьми.

**Нематериальный «продукт»** - качественное изменение самого ребенка (группы детей)

В содержании проектной задачи нет конкретных ориентиров на ранее изученные темы или области знаний, к которым относятся те или иные задания

Школьники находятся в состоянии неопределенности относительно способа решения и тем более конечного результата

Проектная задача отличается большим объемом неоднородностью материала.

Информация в описательной части представлена неполной, недостаточной, что вынуждает детей самостоятельно обращаться к справочной информации, а возможно и к собственному жизненному опыту.

Особое место проектные задачи должны занять на переходе из начальной школы в основную школу, т. е. в 5 классе, как необходимое условие плавного перехода к проектным формам учебной деятельности в подростковой школе [9].

## **Творческие мастерские.**

Одной из проблем начального обучения, требующей своевременного решения, является развитие творческих способностей младших школьников. В динамичном, быстро меняющемся мире, общество значительно чаще переосмысливает социальный заказ школе, корректирует или изменяет цели и задачи школьного образования. Главная цель, которая раньше определялась как формирование основ всесторонне и гармонично развитой личности, сейчас видится в том, чтобы сделать акцент на воспитание личности активной, творческой, осознающей глобальные проблемы человечества, готовой посылно участвовать в их решении.

Сейчас необходимы люди, мыслящие не шаблонно, способные находить выход из проблемной ситуации, принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить.

Проблема развития творческих способностей младших школьников составляет основу, фундамент процесса обучения, является «вечной» педагогической проблемой, которая с течением времени не теряет своей актуальности, требуя постоянного, пристального внимания и дальнейшего развития. Сегодня в обществе особенно остро ощущается потребность в людях инициативных, творческих, готовых найти новые подходы к решению насущных социально-экономических, культурных задач, способных жить в новом демократическом обществе и быть полезными этому обществу. В связи с этим особую актуальность сегодня приобретает проблема развития творческой активности личности. Творческие личности во все времена определяли прогресс цивилизации, создавая материальные и духовные ценности, отличающиеся новизной, нешаблонностью, помогая людям увидеть необычное в казалось бы обычных явлениях. Но именно сегодня перед образовательным процессом ставится задача воспитания творческой личности, начиная с начальной школы. Эта задача находит свое отражение в альтернативных образовательных программах, в инновационных процессах, происходящих в современной школе. Творческая активность развивается в процессе деятельности, имеющей творческий характер, которая заставляет учащихся познавать и удивляться, находить решение в нестандартных ситуациях.

Итак, творчество - это деятельность, результатом которой являются новые материальные и духовные ценности; высшая форма психической активности, самостоятельности, способность создавать что-то новое, оригинальное. В результате творческой деятельности формируются и развиваются творческие способности.

Д.Б. Богоявленская основным показателем творческих способностей выделяет интеллектуальную активность, сочетающую в себе два компонента: познавательный (общие умственные способности) и мотивационный. Критерием проявления творчества является характер выполнения человеком предлагаемых ему мыслительных задач .

И.В. Львов считает, что творчество - не всплеск эмоций, оно неотделимо от знаний и умений, эмоции сопровождают творчество, одухотворяют деятельность человека, повышают тонус его протекания, работы человека-творца, придают ему силы. Но пробуждают творческий акт лишь строгие, проверенные знания и умения .

Таким образом, в самом общем виде определение творческих способностей выглядит следующим образом. Творческие способности - это индивидуально-психологические особенности индивида, которые имеют отношение к успешности выполнения какой - либо деятельности, но не сводятся к знаниям, умениям, навыкам, которые уже выработаны у школьника.

Так как элемент творчества может присутствовать в любом виде человеческой деятельности, то справедливо говорить не только о художественных творческих способностях, но и о технических творческих способностях, о математических творческих способностях, и т.д. Творческие способности представляют собой сплав многих качеств [10].

## **Основные условия развития творческих способностей младших школьников**

Успешное развитие творческих способностей возможно лишь при создании определенных условий, благоприятствующих их формированию. В психолого-педагогической литературе такими условиями являются:

1. **Изменение роли ученика.** Принципиальное изменение роли ученика начальной школы, согласно которой он должен стать активным участником познания, имеющим возможность выбирать, удовлетворять свои интересы и потребности, реализовывать свой потенциал. В процессе выполнения творческих заданий необходимо личностно-деятельностное взаимодействие учащихся и педагога. Суть его - в неразрывности прямого и обратного воздействия, осознание взаимодействия как сотворчества.

2. **Комфортная психологическая обстановка.** Создание комфортной психологической обстановки, благоприятствующей развитию способностей: поощрение и стимулирование стремления детей к творчеству, вера в силы и возможности школьников, безусловное принятие каждого ученика, уважение его потребностей, интересов, мнений, исключение замечаний и осуждений.

3. **Создание внутренней мотивации учения.** Необходимость внутренней мотивации учения с установкой на творчество, высокой самооценки, уверенности в своих силах. Только на их основе возможно успешное развитие творческих способностей. Тогда познавательная потребность, желание ребенка, его интерес не только к знаниям, но и к самому процессу поиска, эмоциональный подъём послужат надежной гарантией того, что большее напряжение ума не приведет к переутомлению, и пойдет ребенку на пользу.

4. **Корректная педагогическая помощь ребенку.** Ненавязчивая, умная, доброжелательная помощь (а не подсказка) взрослых. Нельзя делать что-либо за ребенка, если он может сделать сам. Нельзя думать за него, когда он сам может додуматься.

5. **Межпредметность.** В процессе решения творческих задач, как правило, необходимо использовать знания из разных областей. И чем сложнее задача, тем больше знаний следует применить для ее решения.

6. **Создание ситуации успеха.** Задания творческого характера должны даваться. При их выполнении оценивается только успех.

7. **Самостоятельность выполнения творческого задания.** Самостоятельное решение ребенком задач, требующих максимального напряжения сил, когда ребенок добирается до «потолка» своих возможностей и постепенно поднимает этот потолок все выше и выше. Необходимы сложные, но посильные для детей творческие задания, которые стимулируют интерес к творческой деятельности и развивают соответствующие умения.

8. **Разнообразие творческих заданий,** как по содержанию и по формам их представленности, так и по степени сложности. Оптимальное сочетание творческих и обычных учебных заданий содержит богатые развивающие возможности, обеспечивает работу учителя в зоне ближайшего развития каждого из учащихся [11].

## **Приложение 2. Практический аспект.**

### **Сценарий РДИ «Острова».**

#### **❖ Организационный момент**

Организаторы встречают ребят, распределяют на разновозрастные классы (11 классов).

**Подготовка:** классные руководители сообщают ребятам заранее, кто к кому учителю пойдет. Когда учитель называет свое ФИО к нему подходят.

Сбор в 9.00

Наставники в 9. 15

Детей приглашаем к 9.20.

Мероприятие рассчитано на 3 урока (2,3,4)

При себе иметь ручку, карандаш, линейка, цветные карандаши.

#### ***Работа в классах***

#### ***Этап № 1***

##### **➤ Выбор острова**

**Оборудование:** карточки с названиями островов + карточки для «аборигенов» каждого острова (6 кл, 5 кл, 4 кл)

## **Игра «ВЫБЕРИ ОСТРОВ»**

Перед тем как вновь сформированная группа учащихся из представителей 4,5,6 классов в количестве 25 человек войдет в свою комнату делового общения, в ней создаются 5 импровизированных «Островных территорий».

На каждом из островов установлена табличка с его названием: «Остров Сомнений», «Остров Традиций», «Остров Новых Приключений», «Остров Тишины», «Остров Культуры». На острове может поселиться только определенное количество 4,5,6-классников, всего 5-6 человек. Каждый стул должен быть подписан «Четвероклассник», «Пятиклассник», «Шестиклассник».

Перед входом в комнату делового общения ответственный за организацию работы в аудитории учитель озвучивает название импровизированных островов и просит членов группы "заселить" их.

У: Дорогие ребята, здесь и сейчас, вам предстоит перевоплотиться в островитян и заселить импровизированные острова по зову настроения, сердца, интуиции и т.д. Не спешите, обратите внимание на названия островов и подумайте, какой остров притягивает вас сегодня.

Если место выбранное участником раньше его занял другой участник, то ему необходимо сделать выбор из оставшихся мест на островах.

### *Этап № 2*

#### **➤ Тренинг «Знакомство»**

Участники садятся в круг (наставник участвует) и берутся за руки. 1-й участник называет свое имя и слово, которое его характеризует. Условие – слово должно начинаться на ту же букву, что и имя. Например, Марина - мирная, Александр – активный, Катя – красивая и т.д.

Если имя ребенка начинается на букву «е», то выбрать характеристику будет сложно, поэтому посоветуйте ему назвать себя кратким именем.

2-й участник сначала называет имя и характеристику предыдущего участника, а затем свое. 3-й участник сначала называет имя и характеристику двух предыдущих участников, а затем свое и т.д. 1-й участник называет всех сидящих в кругу.

#### **Рефлексия.**

- Какие у вас ощущения после окончания тренинга? (Предполагаемый ответ - «жарко, ладони вспотели»).
- От чего это происходит? (Передача положительно заряженной энергии).
- Все теперь друг от друга зарядились энергией. Пора за работу.

После знакомства, ребята заполняют первый рефлексивный листок.

### Лист рефлексии № 1.

ФИ участников группы	
Удалось ли тебе занять выбранное тобой место на острове с первого раза?	
Есть ли среди жителей твоего острова знакомые тебе люди?	
Есть ли на твоём острове люди, которых ты бы хотел отселить на другой остров?	
Если бы у вас было право дополнительного выбора, какой остров вы выбрали бы и почему?	

### Лист наблюдений наставника «Острова» № 1 «Тренинг «Знакомство»

ФИ участников группы	Степень включенности в тренинг: 1 - очень быстро 2 - быстро 3 - медленно 4 - очень медленно.	Степень самостоятельности в выборе характеристики: 1 - самостоятельно 2 -наводящие вопросы 3 -требовалась помощь	Отношение к участию в тренинге: 1 -очень внимателен 2 -иногда отвлекался 3 -отказ от участия	Эмоциональный настрой 1 - положительные эмоции 2 – нет эмоций 3 – отрицательные эмоции.

### Этап № 3

#### ➤ Выработка общих правил поведения

Оборудование: карточки - «основы», чистые листки.

1. Координатор предлагает каждой микрогруппе – **острову** (путем обсуждения) записать 6-7 правил поведения в группе (классе), которые бы, по их мнению, способствовали сплоченности и сработываемости класса. При этом, ведущий обращает внимание школьников на то, чтобы **правила формулировались через действия,** а не через реализацию каких-то личностных качеств учащихся. Например, правило «Будь внимателен к товарищу» нельзя считать конструктивным, ибо каждый человек вкладывает свой смысл в слово «внимательный». В результате это правило становится неопределенным и может быть реализовано через множество поступков. В связи с этим, оно изначально трудновыполнимо. Альтернативой этому правилу может стать более конструктивное правило: «Предложи помощь, если видишь, что товарищ нуждается в ней».

2.

Копилка глаголов, формулирующих правила: (в группу)

ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПОМОГАТЬ РАБОТАТЬ ВЫСЛУШИВАТЬ КРИЧАТЬ  
ТОЛКАТЬСЯ РУГАТЬСЯ РАДОВАТЬСЯ НАЗЫВАТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ  
ОБСУЖДАТЬ СЛУШАТЬ СОЗДАВАТЬ ПОМОГАТЬ ПОДДЕРЖИВАТЬ МЕШАТЬ  
РАЗГОВАРИВАТЬ ОСКОРБЛЯТЬ УНИЖАТЬ УЧИТЫВАТЬ ХЛОПАТЬ

Записать правила на листочках (1 в группу)

	Формулируем правила
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

На работу в микрогруппах отводится **10 минут**.

3. Ведущий предлагает представителю от каждой микрогруппы назвать выработанные в результате обсуждения правила поведения. Ведущий записывает их на доске. Повторяющиеся правила не зачитываются и не записываются (организует ребят внимательно слушать выступающих, чтобы не повторяться). В результате на доске, в среднем, фиксируется 13-20 правил.
4. Ведущий предлагает *каждому* участнику игры выбрать из полученного списка правил 4 таких правила, которые, по их мнению, в наибольшей степени способствуют сплоченности и срабатываемости группы, записать номер правила на листке (выдать каждому  $\frac{1}{4}$  от альбомного листа).
5. Затем ведущий ранжирует выработанный группой список правил, используя следующий прием: просит поднять руки тем учащимся, кто выбрал первое правило – и ставит на доске рядом с формулировкой этого правила соответствующее количество голосов, затем - кто выбрал второе правило – и рядом соответствующее количество голосов и т.д. В результате на доске рядом с формулировкой каждого правила будет стоять число, характеризующее количество выборов этого правила.



6. Ведущий при поддержке группы выбирает из списка правил 4 правила, набравших наибольшее количество голосов, а остальные правила просто стирает с доски.
7. Ведущий предлагает *каждому* школьнику записать в **таблицу «Личный листок участника»** «правила-победители» (выдать листочки, которые они унесут с собой), а затем заключает, что эти правила поведения выработали сами школьники и тем самым они взяли на себя ответственность за их соблюдение. Теперь класс, по общему согласию, должен учиться жить по этим правилам, поддерживая друг друга.

(количество карточек соответствует количеству учащихся)

	Личный листок участника	! ?
1.		
2.		

#### Этап № 4

##### ➤ Макет острова

Оборудование: клей, маркеры, цветная бумага, пластилин, листы формата А4.

Задание: создаём свой остров

#### Архипелаг приключений

Слова для ведущего:

Я думаю, вы понимаете, что вы теперь жители островов, каждая группа живёт на определённом острове: **«Остров Сомнений», «Остров Традиций», «Остров Новых Приключений», «Остров Тишины», «Остров Культуры».**

Но где же сам остров? Как он выглядит? На что похож? Какой у него рельеф? Горы? Реки? Озёра? Леса? Какие имеются постройки? Кто его населяет, кроме вас?

Задание для раздачи в группы (и ведущие его озвучивает):

Ваша задача: В течение 30 минут создайте на листе бумаги ваш остров. Используйте для этого карандаши, бумагу, клей, фломастеры, пластилин. Все материалы вы найдёте на специальной парте, находящейся в конце кабинета. При постройке острова учитывайте то, как называется ваш остров.

Обязательно разместите на острове каждого из вашей группы, но не произвольно, а соблюдая определённое условие:

Каждому нужно выбрать для себя одно из предложенных нами направлений, которое для вас интереснее всего: (выдать тьюторам для подсказок детям)

- ✓ *тот, кто хочет помогать людям, использует в оформлении своей фигурки желтый цвет - социальное проектирование (для координатора)*
- ✓ *тот, кто хочет попробовать себя в роли изобретателя, использует в оформлении своей фигурки синий цвет – изобретательство (для координатора),*
- ✓ *тот, кто хочет радовать людей, выступлениями на сцене или телевидении, использует в оформлении своей фигурки зеленый цвет - творчество (для координатора).*

В соответствии с этим придумайте, как вы будете выглядеть и чем будете заниматься на острове.

### Лист наблюдения наставника «Острова» № 3

Название острова			
вопросы	3 балла	2 балла	1 балл
Как группа спланировала работу?	удачно, рационально	были распределены обязанности	не смогли полностью договориться
Уложились во времени?	да	не совсем	совсем не уложились
Как общение во время работы повлияло на выполнение задания?	делало её более эффективной	тормозило выполнение задания	не позволило точно выполнить задание, испортило отношение в группе
На каком уровне в большей степени осуществлялось общение в группе?	в одинаковой степени: обмен информацией; взаимодействие; взаимопонимание.	Взаимодействие, обмен информацией	В группе выделился лидер, который не прислушивался к мнению других и навязывал свою точку зрения.
Какие трудности ощутили участники группы во время выполнения задания?	недостаток информации	неумение что-либо сделать	трудности в общении, неумение договориться; неумение что-либо сделать
Какой стиль общения преобладал в работе?	<b>Демократичный</b> способствует тому, что каждый из участников общения добровольно берет на себя ответственность за выполнение задания и осознает его значимость в достижении общей цели	<b>Либеральный</b> характерной чертой является незначительная активность руководителя, не проявляет инициативы в совместной деятельности, характеризуется во взаимодействии с другими переключением функций на их плечи.	<b>Авторитарный</b> лидер все решения принимает единолично, отдает приказы, делает указания. Он всегда точно определяет «границы компетентности» каждого
Сохранилось ли единство группы в процессе выполнения задания?	в группе сохранилось единство и партнёрские отношения	В группе возникали разногласия, но их преодолевали – договаривались.	Единство группы во время работы было разрушено

Кто или что сыграло решающую роль в том, что произошло в группе?	стремление каждого участника принять участие в работе, договориться	лидер, который определился в процессе работы	нежелание большинства участников группы наладить контакт
Каково качество выполненной работы?	сделано необычно, творчески	сделано хорошо	сделано без желания

### *Этап № 5*

#### ➤ **Игра «Путешествие на воздушном шаре»**

**Оборудование:** карточки – списки необходимых вещей (**ОБЯЗАТЕЛЬНО** – значимый, неизвестный объект в списке).

### **Игра "ПУТЕШЕСТВИЕ НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ"**

Продолжительность игры: 20-25 минут.

#### **Ход игры.**

Ведущий: Прошу всех внимательно выслушать информацию. Представьте себе, что мы приглашены в гости жителями одного из соседних островов. В гости полетим на воздушном шаре. Погода выдалась отменная, мы летим и с помощью планшетов, осуществляем фотосъемку соседних островов. И вот уже показался остров, где нас ждут, над океаном осталось лететь считанные минуты, до земли 500 - 550 км. Однако, произошло непредвиденное - в оболочке воздушного шара по неизвестным причинам образовалось отверстие, через которое выходит газ, заполнявший оболочку. Шар начинает стремительно снижаться. Выброшены за борт все мешки с балластом (песком), которые были припасены на этот случай в гондоле воздушного шара. На некоторое время падение замедлилось, но не прекратилось. Через 5 мин. шар стал падать с прежней, очень большой скоростью. Весь экипаж собрался в центре гондолы для того, чтобы обсудить создавшееся положение. Нужно принимать решение, что и в какой последовательности выбрасывать за борт. Вот перечень предметов и вещей, которые остались в гондоле шара:

- Выдать каждому островитянину на руки 1 лист – на индивидуальный выбор 5 минут
- Сообща работают с групповым листом - итого на группу 5/6 листов.

№	НАИМЕНОВАНИЕ	КОЛ-ВО
	Канат	50 м
	Аптечка с медикаментами	5 кг
	GPS навигаторы туристические	6 кг

	Подарки жителям острова	20 кг
	Секстант	5 кг
	Планшетные компьютеры (есть у каждого)	6 кг
	Конфеты разные	20 кг
	Спальные мешки (по 1 на каждого члена экипажа)	10 кг
	Ракетница с комплектом сигнальных ракет	8 кг
	Палатка 10 - местная	20 кг
	Баллон с кислородом	50 кг
	Рюкзаки с личными вещами (есть у каждого)	25 кг
	Канистра с питьевой водой	20 л
	Собака	5 кг
	Лодка резиновая надувная	25 кг

Ва  
ша  
зад  
ача  
-  
ре  
ши  
ть  
воп  
рос  
о  
том,  
что  
и в  
как  
ой

последовательности следует выбросить. Но сначала примите это решение самостоятельно. Для этого с правой стороны рядом с каждым наименованием поставить порядковый номер, соответствующий значимости предмета, рассудив примерно так: "На первое место я поставлю канат, поскольку он совсем не нужен, на второе - баллон с кислородом; и т.д."

При определении значимости предметов и вещей, то есть очередности, с какой вы будете от них избавляться, нужно иметь ввиду, что выбрасывается всё, а не часть, то есть все конфеты, а не половина. Когда вы примете индивидуальное решение, нужно собраться в центр ( в круг ) и приступить к выработке группового решения, руководствуясь следующими правилами (**правила отдать тьюторам**):

1. Высказать своё мнение может любой член экипажа
2. Количество высказываний одного человека не ограничивается
3. Решение принимается, когда за него проголосуют все члены экипажа до одного, без исключения.

4. Если хотя бы один возражает против принятия данного решения, оно не принимается, и группа должна искать другой выход

5. Решения должны быть приняты в отношении всего перечня предметов и вещей.

Время, которое есть в распоряжении экипажа, неизвестно. Сколько ещё будет продолжаться падение?

Во многом это зависит от того, как быстро вы будете принимать решения. Если экипаж единогласно проголосует за то, чтобы выкинуть какой-то предмет, он считается выброшенным, и это может замедлить падение шара. Я желаю вам успешной работы. Главное - остаться в живых, если не сможете договориться, вы разобьётесь. Помните об этом.

**РЕКОМЕНДАЦИИ ВЕДУЩЕМУ:** Следует очень подробно объяснить участникам все правила и описать ситуацию, в которой оказался экипаж. При этом можно проявить собственную фантазию, исходя из особенностей состава группы. Нужно ответить на все вопросы, но не подсказывать выход из создавшегося положения. Его должны найти сами учащиеся. Во время работы не вмешивайтесь в процесс обсуждения и не отвечайте на вопросы участников. Вы только следите за выполнением правил, особенно за голосованием.

**Наставникам:** *Время на собственно игру (принятие решений)- 15 мин. Если группа сумела принять все 15 решений при 100%-ом голосовании, вы должны поздравить участников и попросить их подумать над причинами успешного выхода из столь критической ситуации.*

*Если они не смогли принять за отведённое время все 15 решений, то вы объявляете, что экипаж разбился, и просите подумать над причинами, которые привели к этой катастрофе. Анализ результатов и хода игры надо провести сразу после её окончания.*

### Лист рефлексии № 3

ФИ участников группы	Оцени по 10 бальной шкале вклад каждого жителя острова в общее дело.	Напиши одним словом пожелания для каждого жителя острова	Оцени по 5 бальной шкале, на сколько вам удалось работать как единая команда	Кого из жителей твоего острова ты бы взял в друзья

### Лист наблюдения наставника «Острова» № 3

ФИ участника группы	Кто проявлял	Кто чувствовал себя	Оценка активности	Эмоциональный настрой участников	Уровень межличностного

лидерские качества?	отверженным?	работы каждого участника по 10 бальной шкале	при выполнении задания (положительный, нейтральный, отрицательный)	взаимодействия (мах, сред., мин.)

В течение всего времени работает «открытый карандаш». На обойном листе ребята записывают (в перерывах) свои пожелания, эмоции, вопросы, «страхи». Учитель показывает пример.

### ❖ Подведение итогов - интригующий конец.

#### Этап № 6

«Скоро на нашем острове появятся гости, а кто это будет, вы узнаете при следующей встрече....»

#### ❖ Рефлексивный этап.

1. Ведущий предлагает *каждому* участнику игры «поработать» с **личными листками правил** следующим образом:
  - поставить «восклицательный знак» около тех правил, которые помогли сработаться группе.
  - поставить «вопросительный знак» около тех правил, соблюдение которых будет требовать определенных усилий и, возможно, внутренней работы над собой;
2. После того, как предложенная ведущим работа с листками правил закончилась, по желанию участники могут озвучить свои ответы. Ведущий, заканчивая ведение игры, напоминает школьникам о том, что выработанный список правил нельзя считать окончательным.

#### ❖ Предложить ребятам оценить собственную работу «Творческого дня» и работу группы, столь необычно сформированной.

Каждому участнику выдается карточка «Критерии оценивания индивидуальной работы». Им необходимо оценить свою работу в баллах. Для этого они используют листы: **Критерии оценивания работы над групповыми заданиями;**

## Критерии оценивания сотрудничества;

## Критерии самооценивания в групповой работе

Для оценки работы группы использовать «Проверочный лист ежедневной работы группы» - заполняется ребятами совместно.

## Проектная задача «Спасти леопарда»

(Автор: Яскевич Е.Н.)

Оборудование : карта ПК, листы формат А4 (2 шт), карандаши, линейка.

### Инструкция для организаторов проектной задачи.

**Дорогие ребята**, предлагаемая задача - необычная, вам необходимо будет применить на практике свои знания из окружающего мира и математике.

Задача большая по объему, состоит из целого ряда заданий. Поэтому очень важно правильно распределить работу между собой: вы должны продемонстрировать умение при решении общей задачи так, чтобы каждый из вас смог внести свой вклад в результат вашей группы.

Обратите внимание на последнее задание: выполняя его, вы должны подвести итог всей проделанной работы.

Чтобы все успеть, предлагаем руководствоваться следующим планом действий:

1. Решение задач № 1,2,3,4,5; коррекция с организатором;
2. Решение задач № 6 (итогового задания); выступление между другими группами; выбор финалиста; рефлексия.

### Задание 1

$$1932\text{ м} = 1\text{ км } 932\text{ м} = 19.320\text{ дм}$$

### Задание 2

Пятнистый олень Гоша	Даль + негр + сок	(Дальнегорск)
Амурский тигр Леня	Вера + сень	(Арсеньев)
Амурский горал Лева	Луг + сор + чек	(Лучегорск)

### Задание 3

Лучегорск – Аник =  $9 * 30 = 270$  км ГОРАЛ

Дальнегорск – Аник =  $12 * 30 = 360$  км ОЛЕНЬ

Арсеньев – Аник =  $17,5 * 30 = 510 + 15(0,5) = 525$  км ТИГР

### Задание 4

$84/3$  (так как животных 3) = 28 км/ч (средняя скорость) – олень

$28/2 = 14$  км/ч - горал

$14 * 3 = 42$  км/ч – тигр


### Задание 5

 Время, затраченное на преодоление расстояния до подножия горы.

$270/14 = 270 / (7 * 2) = 270/2/7$  (округлить) = 19 ч - ГОРАЛ

$360/28 = 360 / (4 * 7) = 360/4/7 = 12$  ч - ОЛЕНЬ

$525/42 = 525 / (7 * 6) = 525/7/6 = 12$  ч - ТИГР

 Время, затраченное на преодоление расстояния до вершины горы.

1932 м округляем до 2 км.

$2 / 14 = 1/7$  часа, это  $60 / 7$ , это около **9 минут** ГОРАЛ

$2 / 28 = 1/14$  часа, это  $60 / 14$ , это около **5 минут** ОЛЕНЬ (Вариант 2: у оленя скорость в 2 раза больше, чем у горала, значит время на дорогу у него уйдет в 2 раза меньше)

$2 / 42 = 1/24$ , это  $60 / 24$ , это около **2 минут** ТИГР

Сводная таблица, которую заполняют ребята.

Спасатели	2	3	4	5		Общее время
				на путь до подножия горы	путь от подножия до вершины горы	
Олень	Дальнегорск	360 км	28 км/ч	12 ч	5 минут	12 ч 5 мин
Тигр	Арсеньев	525 км	42 км/ч	12 ч	2 минуты	12ч 2 мин
Горал	Лучегорск	270 км	14 км/ч	19 ч	9 минут	19ч 9 мин

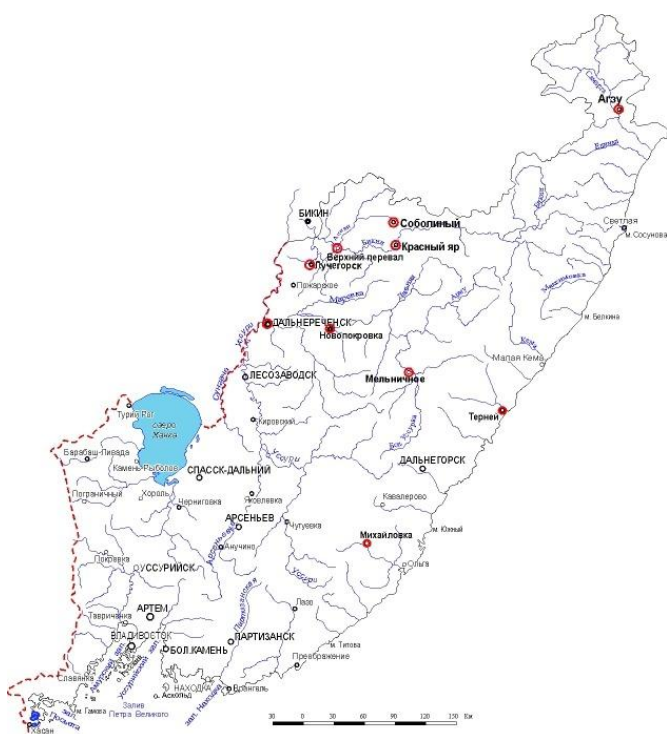


## Инструкция для участников проектной задачи.

Дорогие ребята, нам по электронной почте пришло письмо от жителей заповедника «Кедровая падь». Вот что они нам пишут «У нас потерялся маленький леопард Котя. Он отправился к истокам реки, которая берет свое начало на вершине самой высокой горы Приморского края. Добраться туда не так – то легко. Все мы хотим ему помочь, но дело в том, что находимся сейчас в разных точках Приморского края. Помогите нам решить, кто быстрее доберется до Коти»

Пятнистый олень Гоша  
Амурский тигр Ленья  
Амурский горал Лева

### Задание 1



- Вспомните, какая гора самая высокая в Приморье. Гоша и Ленья могут прочитать длину, выраженную в дм. А Лева длину, выраженную в км. И каждый из них хочет помочь маленькому леопарду. А ещё они не знают, где эта гора находится.

### Задание 2

Звери теперь знают, где ждет помощи от них Котя. У них возник спор, кто сколько дней потратит, чтобы добраться до указанного места. Первоначальное местоположение вам надо расшифровать.

Пятнистый олень Гоша

Даль + негр + сок

Амурский тигр Лень                      Вера + сень  
Амурский горал Лева                      Луг + сор + чек

Все полученные данные заносите в сводную таблицу.

Спасатели	2 Населенные пункты	3 Расстояние до подножия горы	4 Скорость	5		
				Время, затраченное		Общее время
				на путь до подножия горы	путь от подножия до вершины горы	
Олень						
Тигр						
Горал						

### Задание 3

Все они находятся в разных точках ПК. Покажите на карте путь, который им придется преодолеть до подножия горы. Рассчитайте, какое расстояние надо пройти каждому участнику спасательной операции.

### Задание 4

О том, какую каждый из них развивает скорость, они могут сказать следующее: скорость тигра Лени в 3 раза больше, чем скорость горала Левы; скорость горала Левы в 2 раза меньше скорости оленя Гоши; вместе их скорость равна 84 км/ч.

### Задание 5

Вам уже известно расстояние, которое необходимо преодолеть каждому участнику спасательной операции, и скорость, которую каждый из спасателей развивает. Осталось ответить на главный вопрос ; «Кто быстрее доберется до леопарда Коти?»

### Задание 6 (творческое)

Ребята, теперь вам надо написать ответ нашим лесным спасателям, в котором вы должны обосновать причины, по которым рекомендуете отправиться в дорогу одному из них. Подумайте, что можно предложить двум оставшимся не у дел спасателям. И не забывайте, что они жители тайги и читать не умеют.

Желаем вам удачи

**Система оценивания действий школьников в ходе решения проектной задачи.**

*Уровень сформированности регулятивных умений младших школьников*

*Заполняется экспертом по итогам наблюдений за ходом работы в группах.*

**Таблица 1. Индивидуальный уровень**

Количество таблиц соответствует количеству участников группы.

ФИ участника группы \_\_\_\_\_ Класс \_\_\_\_\_

ФИО эксперта \_\_\_\_\_

№	Регулятивные умения	Баллы				Общее кол-во баллов
		0	1	2	3	
1.	Участие в планировании	не участвовал	частично	активно	лидер	
2.	Участие в распределении функций и их выполнении	не участвовал	не согласовал действия	согласовал действия	_____	
3.	Соответствие исполнения плану	не было	частичное	полное	_____	
4.	Активность в контроле	не участвовал	только себя	всю работу	_____	
<b>Итог:</b>						

**Уровень сформированности коммуникативных умений младших школьников**

№	Коммуникативные умения	Баллы			Общее кол-во баллов
		0	1	2	
1.	Участие в конфликте	инициатор	участник	не участвовал	
2.	Характер взаимодействия	бескомпромиссный	уступает	ищет решения	
3.	Активность и инициативность	нет	только активный	активен и инициативн.	
4.	Ориентация на партнера	нет	иногда	да	
5.	Лидерство и работа в команде	ведомый	стремится, но не умеет	стремится, но умеет	
<b>Итог:</b>					

**Решение проектной задачи  
Предметные умения  
Чтение: работа с информацией**

№	Планируемый результат	Проверяемые умения	Предметная область	Зада-ние	Баллы
<b>Базовый</b>					
1.	Понимать информацию, факты, заданные в тексте в неявном виде	Умение работать с анаграммами как косвенный признак навыка чтения	Русский язык, чтение, ОКМ	2	
2.	Работать с информацией, представленной в разных формах	Умение работать с географической картой	ОКМ	1	
3.	Работать с информацией, представленной в разных формах	Умение определять расстояние по географической карте	ОКМ математика	3	
4.	Находить информацию, факты, заданные в тексте в	Умение выполнять арифметические действия	математика ОКМ	4	

	неявном виде				
<b>Повышенный</b>					
5.	Решать выражения на действие деление многозначного числа на 2х значное число.	Умение применить знания, связанные с действием умножения многозначного числа на однозначное число (метод подбора на поставленную задачу – деление мн.зн. на 2х зн.)	математика	5	
6.	Создавать небольшой собственный письменный текст по предложенной теме.		Чтение, ИЗО, русский язык	6	
7.	Выступать перед аудиторией сверстников с небольшим сообщением, используя иллюстративный ряд		Русский язык, чтение	6	
<i>Результат по каждому критерию оценивается по 3-бальной шкале.  Максимальный результат выполнения заданий – 60 баллов</i>					<b>Итого</b>

### Творческие мастерские.

Название мастерской	Описание
<b>Комиксы</b>	Здесь вы сможете, используя творческие приемы для развития воображения, придумать и зарисовать сюжет собственного комикса.
<b>Биомастерская</b>	<p style="text-align: center;">На окраине древней планеты,  Там, где всё ещё Юрский период,  Жили-были динозавры:  Галимимы, карнотавры, Индозухи, стегозавры  И ещё лесотозавры.  Дети! Где сейчас они? На каком краю земли?  Поскорей походи сюда  и создай свой <i>террариум динозавров</i>  <i>Юрского периода</i></p>
<b>Загадки</b>	<p>Загадки любят все, и взрослые и дети. Прежде всего, любят загадывать. Причина — интересно поставить "в тупик" товарища, а нередко — и взрослого. Согласитесь, необычно видеть, что взрослый чего-то не знает! Загадки интересно и отгадывать. А об успехе загадок говорит игра «Что? Где? Когда?», «КВН», «Поле - чудес», всевозможные конкурсы и викторины. Чуть не забыли детективный жанр. Там-то сплошь загадки.</p> <p>А знаете ли вы, что существуют и разные способы создания загадок? На мастер - классе «Загадки и отгадки» у вас появится уникальная возможность – на два урока погрузиться в мир загадок. Отгадывать, загадывать, конструировать, сочинять, другими словами сделать мир загадок более ярким, многообразным и увлекательным!</p>
<b>"На поле Куликовом"</b>	Картографическая мастерская. По представленному тексту дети должны будут воспроизвести схему сражения любым способом: рисованная или панно с использованием пластилина, цветной бумаги и клея и т.д.
<b>Вредные советы</b>	<p>Недавно ученые открыли, что на свете бывают непослушные дети, которые все делают наоборот. Им дают полезный совет: "Умывайтесь по утрам" - они берут и не умываются. Им говорят: "Здоровайтесь друг с другом" - они тут же начинают не здороваться. Ученые придумали, что таким детям нужно давать не полезные, а вредные советы. Они все сделают наоборот, и получится как раз правильно.</p> <p>На мастер – классе «Вредные советы» ты научишься давать такие советы своим друзьям и родственникам.</p>
<b>Кукольный театр</b>	Счастливой артистов,

	<p>Наверное, нет: Мы в куклы играем До старости лет. И нету артистов Несчастнее нас: Никто нас не видит, Мы скрыты от глаз.</p> <p>Приглашаем на постановку сказки в кукольном театре.</p>
<b>Модельеры</b>	<p>Она поэтами воспета Последних десяти веков, Когда же на тебе надета, То просто – не хватает слов... Пусть без перьев, и поля Немного меньше, чем в футболе, Но ты в ней - чудо как мила, А как ее оценят моли! Пусть заедает суета, И угрожает стресс, Но дама в шляпке, господа, Совсем не та, что без... «Федора», «Трилби», «Стетсон», «Таблетка», «Клош», «Биби», «Слауч», «Канотье», «Панама» - все это названия модных шляпок. Предлагаем почувствовать себя в роли модного модельера шляпок.</p>
<b>Школа компьютерного дизайнера</b>	<p>Предлагаем окунуться в мир компьютерной графики. Безусловно, вам интересно, что представляет из себя графический дизайн. Приходите и узнаете. Что будем делать, спросите вы? Создадим собственную открытку.</p>
<b>Телемастерская</b>	<p>Хотите стать звездой? Ну что же, в добрый час! Давайте снимем фильм, Прославим школу, нас! You tube взорвется весь: Просмотров - миллион! Все это сможем мы, А мы - научим вас!</p>

## Мастерская «Загадки и отгадки»

( Разработчик Капустина Л.А.)

Цель мастерской:

- познакомить учащихся с многообразным миром загадок;
- создать условия для развития творческого воображения
- используя инструменты ОТСМ-ТРИЗ, научить учащихся конструировать загадки.

*Загадки любят все, особенно дети. А почему, как вы думаете?*

Может быть, вы чувствуете, что отгадывание загадок - это суть жизни человека.

Сначала игра, потом жизнь.

А об успехе загадок говорит игра "Что? Где? Когда?", капитал-шоу "Поле-чудес", всевозможные конкурсы и викторины. Чуть не забыла детективный жанр. Там-то сплошь загадки. Так что же такое загадка?

**Загадка** – вид народного или авторского творчества, в котором один предмет изображается через другой, имеющий с ним какое-нибудь, хотя бы отдалённое сходство; на основании последнего вопрошаемый и должен отгадать задуманный предмет.

Как вы думаете, когда люди начали загадывать друг другу загадки?

Загадки были распространены на Руси в глубокой древности. Их приурочивали к празднованию Нового года, потому что в пору созревания и уборки хлеба нельзя было произносить тайные слова, так как они могли оказать нежелательное воздействие на природу. А вот когда заканчивался хозяйственный год, засыпала природа, прекращалось сокодвижение, затихали природные силы, люди могли немножко повеселиться, отдохнув от трудов праведных, вот тогда и устраивались эти праздники загадок.

Знание загадок и умение их разгадывать было, по мнению древних, просто жизненной необходимостью. Лишь знающий загадки человек считался сильным, мудрым; их знание приносило человеку счастье, а незнание – гибель. Так, во многих русских народных сказках, герой становится богатым или даже царем благодаря загадкам.

Вспомните, какие загадки пришлось разгадывать сказочным героям.

Есть современные интерпретации сказок, в сюжет которых включен процесс разгадывания загадок. Вот вам одна из них. Сказка про царя Смекала (приложение)

Давайте посмотрим фрагмент из очень популярного фильма жанра фэнтези. (Хоббит-загадки).

У некоторых народов в далёком прошлом бытовали «вечера загадок». Это был своеобразный ритуал, обычно проводимый осенью, по окончании сельскохозяйственных работ. Старшие загадывали младшим загадки. Такие вечера были своеобразными уроками народной мудрости. Эти уроки помогали детям во время развлечений усваивать знания, добытые многими поколениями. И у нас с вами сегодня, своеобразное занятие мудрости. Сейчас мы окунемся в многообразный мир загадок.

**Какими бывают загадки? Тренинг, я беру с собой. (У всех детей на парте есть своя загадка, но без отгадки. Отгадывание загадок происходит в ходе тренинга.)**

Я беру с собой загадки, в которых дается описание предмета или явления путем перечисления различных его признаков.

1. Он и сочен, и душист, а снаружи золотист.

Много долек в нем, друзья, будем кушать все и я.

(Апельсин)

2. Растет у окошка в глиняной плошке  
Зеленый ежик без головы и без ножек.

(Кактус)

3. Круглый бок, желтый бок,  
сидит на грядке колобок. (Репка)

4. Зеленый полосатый шар,  
С начинкой алой словно жар. (Арбуз)

5. Непоседа пестрая, птица длиннохвостая.  
Птица говорливая, самая болтливая. (Сорока)

6. "Красные двери в пещере моей,  
Белые звери сидят у дверей ..."

/Губы и зубы во рту/.

**Я беру с собой загадки, где описание предполагает краткую характеристику предмета или явления.**

7. Голубая простыня весь свет одевает.

(Небо)

8. Один костер весь мир согревает.

(Солнце)

9. Что ходит без ног? (дождь, часы)

10. Между веток новый дом, нету двери в доме том. Только круглое окошко – не пролезет даже кошка. (Скворечник)

11. Под ногой шуршат, шуршат. Скоро будет голый сад. (Листья)

12. Белые мухи на поле сели (Снег)

**Я беру с собой загадки, в которые включено отрицательное сравнение.**

13. Не зверь, не птица, а нос, как синица. (Комар)

14. Гуляет в поле, да не конь, летает на воле, да не птица. (Ветер)

15. Есть панцирь, а не черепаха, живет на ветке, а не птаха.

(Орех)

16. Не конь, а бежит, не лес, а шумит. (Река)

**Я беру с собой загадки, в которых использованы метафоры.**

17. Рукавом взмахнул – деревья пригнул. (Ветер)

18. На пяти проводах отдыхает стая птах. (Ноты)

19. Дали братьям теплый дом, чтобы жили впятером.

Брат большой не согласился и отдельно поселился. (Рукавица)

20. На четыре ноги надевали сапоги. Перед тем как надевать, стали обувь надувать.  
(Колеса)

**Я беру с собой «Загадки – складки» или по другому,- загадки с коллективным ответом.**

21. Тучки в небе побежали, я раскрою зонтик, Дружно капли заплясали. Это значит...  
(Дождик).

22. На дворе в кадучке заквакали подружки, Потом прыг из ушата...Кто же это? (Лягушата)

23. Лесной барабанщик, длинноухий трусишка, Обожает морковку... Кто это?  
(Зайчишка)

24. Она весну встречает – сережки надевает, А платьице в полоску. Ты узнаешь...  
(Березку)

**Ну и наконец, я беру с собой загадки - шутки.**

25. Каких камней нет ни в одном море? (Сухих)

26. Чем кончается как день, так и ночь? (Мягким знаком)

27. Когда руки бывают тремя местоимениями? (Когда они вы-мы-ты)

**И это еще далеко не все виды загадок. Существует целый мир загадок, в которых представлено описание не самого предмета (явления), а буквенного (слогового) состава слова, его обозначающего. В этом мире живут шарады, анаграммы, метаграммы.**

а) **Шарады** – слова-загадки, в которых несколько букв, слогов или частей слова выделено и описано самостоятельно. По этим описаниям нужно разгадать целое слово.

Например:

*Мой первый слог – предлог,*

*И во втором мы проживем все лето,*

*А целое от нас и вас*

*Давно уж ждет ответа. (За – дача.)*

б) **Метаграммы** – загадки, в которых из загаданного слова путем замены одной буквы другой получается новое слово. Например:

*С «ч» над морем я летаю,*

*С «г» в машинах я бываю. (Чайка – гайка)*

в) **Анаграммы** - это слова, получающиеся из других слов при обратном чтении (кот – ток) или при перестановки слогов и букв (сосна – насос).



*Легко дыша в моей тени,  
Меня ты летом часто хвалишь,  
Но буквы переставь мои –  
И целый лес ты мною свалишь. (Липа – пила)*

**Предлагаю, разделившись на группы сыграть в игру «Эрудит».** Статус «Эрудит» получит та команда, которая первой разгадает 3 шарады.

1. Первая буква есть в слове УРЮК

Но нет этой буквы в слове КРЮК

За буквой же слово тот час зазвучит,

Лишь только в ворота вдруг шайба влетит.

А в целом, фигуру найдешь среди других, Где сходится в точке лишь пара прямых. (УГОЛ)

2. Первая буква есть в слове СУРОК,

Но нет этой буквы в слове УРОК.

В дальше подумай, и краткое слово

У умных ребят найдешь, у любого.

Две буквы у МАМЫ возьми без смущенья,

И в целом получишь – итог от сложенья. (СУММА)

3. Три части слова находи подряд:

Когда ликуешь, говоришь: Я...

За этим словом назови союз,

А третьей частью будет слово...

(Бывает он у старика, есть у кота,

Его ты обнаружишь у кита).

А целое на ум должно прийти,

Когда окружность циркулем захочешь провести. (РАДИУС)

**Итак, эрудиты у нас появились, теперь предлагаю командам сразиться за статус «Знатоки». Его получит та команда, которая первой решит чайнворд.**

**Но, сначала, давайте поупражняемся, и решим чайнворд вместе.** Это игра, в которой слова-отгадки должны следовать одно за другим в виде цепочки слов. Последняя буква первого слова является началом следующего слова.

Например:

1. Что идёт, не двигаясь с места? (Время)

2. Всегда во рту, а не проглотишь. (Язык)

3. Сучки рогатые, плоды крылатые, а лист ладошкой с длинной ножкой. (Клён)

4. Синенькая шубёнка покрыла весь мир. (Небо)



*Помогите, помогите! Из кусков меня сложите!  
А потом вы разгадайте, помните меня и знайте.*

Образец набора карточек к загадке:

*Меня частенько просят, ждут,  
А только появляюсь, и прятаться начнут.*

(Дождь)

просят а только начнут частенько  
появляюсь меня ждут и прятаться

**А теперь, давайте проведем игру «Лотерея загадок»**

Игра заключается в придумывании загадок. Слово, с которым необходимо ее придумать, выбирается командой методом лотереи. Придумайте загадку или шараду с выбранным словом. Слова для загадок или шарад: волосы, столяр, парад, грибочки, фантазия, осадок, фасоль, пароль.

Вы пробовали загадать загадки не зная правил их создания. А теперь я вам предлагаю познакомиться с двумя алгоритмами построения загадок и на их основе сделать сборник загадок.

Сейчас герои: Прыг и Скок расскажут нам, как строятся загадки. Будьте внимательны.

\_ Посмотрим небольшой видеофрагмент мультфильма (в определенные промежутки времени фильм останавливается и задаются вопросы ребятам).

С 00:22 до 00:41

- Можно ли сейчас сразу отгадать загадку?
- Какой признак назвал герой мультфильма? (цвета мёда)

**ЦВЕТ**

С 00:41 до 00:47

- А сейчас какие у вас предположения – о ком идет речь?
- Какой признак назвал герой мультфильма?

**МЕСТО ОБИТАНИЯ**

С 00:47 до 01:12

- Какую здесь дает подсказку Скок?

**РАЗМЕР**

- Ребята, а скажите, Скок просто назвал размер? А как? (сравнил с конем)
- Можете сейчас назвать животное?

С 01:12 до 01:42

- Что называет здесь наш герой? (выпил ведро воды, любит воду)
- Можем назвать это действием?

## ДЕЙСТВИЕ

С 01:42 до 02:18

- Какой признак назвал Скок? (горбатая спина)

Это конкретный, существенный признак.

- Теперь мы уже точно можем сказать, что это за животное. (верблюд)

- Проверим.

Смотрим до 02:39

- Давайте обобщим. Какой первый шаг сделал Скок, глядя в бинокль? Он увидел объект.

Значит, чтобы загадать загадку, мы первое, что делать будем? Выбираем объект, про который будем сочинять загадку

Что называл Скок? (признаки)

Значит, чтобы загадать загадку про какой-то объект, предмет, надо определить признаки, по которым мы будем сравнивать или описывать загаданный объект.

Они важные для этого объекта (верблюда)

Итак, вы видите на доске признаки: цвет, место, размер, действие, существенные признаки.

- А какие еще признаки могут быть в загадке? (предположения детей)

### **Работа в группах.**

- У вас на партах есть копилка загадок, в которых заложены различные признаки.

Попробуйте их найти. Есть уже известные признаки, о которых мы с вами уже говорили.

Найдите еще другие признаки в загадках и запишите их рядом с загадкой.

Обмен информацией, каждая последующая группа не может называть признак, про который сказала предыдущая группа.

Вспомните мультфильм, что сказал Скок о размере верблюда? (большой, как конь)

То есть сравнил. А при сравнении мы можем находить сходство или наоборот различия.

Значит, на следующем шаге мы должны сначала описать наш объект ответив на такие вопросы КАКОЙ? ЧТО ДЕЛАЕТ? Следующий шаг, мы должны найти объект с таким же признаком.

Например, берем

1. объект – свеча.

2. **Что делает?** Светит, тает, капает

3. Что тоже это делает? Светит лампа, солнце; тает снег, сахар; капает дождь.

Теперь можно вставить связку «но не» или можно связку «как»

Получается: светит, а не лампа, тает, а не снег, капает, а не дождь.

Можно ещё один пример.

Новогодняя ёлка.

### Какая она?

Нарядная кто ещё может быть нарядным (принцесса, девушка)

Что делает? Сверкает, что у нас сверкает (звезда, драгоценный камень, алмаз)

Привлекает внимание, кто ещё может привлекать внимание (модница, реклама)

Здесь получается: нарядная как принцесса, сверкает как алмаз (звезда), привлекает внимание, но не реклама.


### Алгоритм составления загадок с использованием метафор

1. Выбрать объект
2. Что делает?
3. На что похож?( выбрать другой объект, совершающий такое же действие)
4. Где? (назвать место, где обычно находится первый объект или происходит действие)
5. Пункт 4 (Прилагательное) + Пункт 3 (существительное)= метафора


Примеры	
1. дождь	1. Интернет
2. льёт	2. развивает, даёт информацию
3. слёзы	3. учитель
4. небо	4. карман
5. дождь - небесные слезы	5. карманный учитель
Загадка: Небесные слезы, что это? (Дождь)	Загадка: Что можно назвать карманным учителем (интернет)

### Практическая работа.

Используя шаблоны для составления загадок, создайте свои загадки.

Объект (предмет для отгадки)	Какой объект? Что делает?	Связка	Что или кто такое же? Что или кто делает это же?
		но, не	
		но, не	
		но, не	
		но, не	
		как	
		как	

		как	
--	--	-----	--

Объект (предмет для отгадки)	Какой объект? Что делает?	Связка	Что или кто такое же? Что или кто делает это же?
		но, не	
		но, не	
		но, не	
		но, не	
		как	
		как	
		как	

### Презентация загадок.

#### Литература

1. Алгоритм создания загадок. // <http://www.advertology.ru/article15689.htm>
2. Загадки. История появления загадок. <http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/zagadki-schitalki-i-skor>
3. Новые загадки и ТРИЗ // <http://shevab47.tnweb.ru/?p>
4. Создаем загадки // <http://emanuel.ru/2014/10/26/zagadki>
5. Создание, придумывание загадок по Джанни Родари // <http://vikent.ru/enc/2765/>

## Мастерская «Комиксы»

(Разработчик: Яскевич Е.Н.)

Цель мастерской:

- Разработать алгоритм написания комиксов;
- Создать условия для развития творческого воображения
- Используя инструменты ОТСМ-ТРИЗ, научить учащихся конструировать комиксы.

**Оборудование:** комиксы, листы формата А4/А3; цветные карандаши.

**Распечатка:** морфотаблица №1,2 (в каждую группу);

### 1 этап:

Класс поделен на группы. В каждой группе подборка комиксов. Ребята просматривают их и по ходу заполняют морфотаблицу (таблицу).

Таблица № 1

<b>объект</b>							
<b>количество кадров</b>							
<b>сюжет</b>							
<b>волшебные особенности</b>							

### 2 этап:

Ребята делают вывод о том, что такое комикс?

**Комиксы** – рисованные картинки/рассказы в картинках.

### 3 этап:

Организатор знакомит ребят с наиболее распространенными приемами фантазирования.



<b>Приемы (как меняем?)</b>	<b>Имена признаков (что меняем?)</b>
Уменьшение-увеличение	Цвет, размер, части, место, действие, форма
Дробление-объединение	Цвет, размер, части, место, действие, форма
Прием «наоборот»	Цвет, размер, части, место, действие, форма
Преобразование свойств времени	Ускорение, замедление, обратное время, смешанное время
Оживление-окаменение	Вещество, части, существо.
Специальное и универсальное волшебство	Питание, действие.

В группах (таблицу в каждую группу):

У: Ребята, вспомните и запишите примеры из литературных произведений на каждый прием фантазирования.

<b>Прием фантазирования</b>	<b>Примеры из литературных произведений</b> (заполняется детьми)
изменение размера (уменьшение/увеличение)	<i>Репка, Дюймовочка, Карлик Нос, маленький Мук, страна Лилипутов.</i>
Изменение строения (дробление/объединение)	<i>Лошарик, Крококот, Тяни-Толкай, скатерть-самобранка, песокот.</i>
Изменение подвижности (оживление/окаменение)	<i>Печка и ведра у Емели, каменный цветок.</i>
Специальное (С) и универсальное (У) волшебство	<i>С- сапого-скороходы, ковер-самолет; У- волшебная палочка, золотая рыбка.</i>
Преобразование свойств времени	<i>Сказка о потерянном времени, маленький Принц, Карлсон (всегда молодой)</i>
Приём «Наоборот»	<i>К.И. Чуковский «Путаница»</i>

#### **4 этап:**

У: Подумайте и скажите, какие приемы фантазирования использовали авторы комиксов?

Что они меняли в объекте (полностью объект или какие-то его части – внести в таблицу) и какие приемы для этого использовали?

Что меняют	Уменьшение-увеличение	Дробление-объединение	Прием «наоборот»	Преобразование свойств времени	Оживление-окаменение	Специальное и универсальное волшебство

Ребята заполняют графу «Что меняли?» и заштриховывают ячейку на пересечении «Что меняют?» и «Как меняют?»

Таблица № 2

#### **5 этап:**

У: Представьте себя писателями – фантастами. В каком мире вы будите сочинять свои рассказы?

Д: В фантастическом мире.

У: Какие объекты там живут?

Д: Объекты – реальны, НО путем преобразования их признаков, у нас получаются фантастические события.

У: Попробуем написать фантастический рассказ.



У: Для этого еще раз предлагаю вернуться к комиксам и на их основе выяснить, получить алгоритм написания фантастических произведений. Что такое алгоритм?

Д: Это шаги, которые нам необходимо сделать.

У: Правильно. И так, что писатель сделал сначала?

**Все шаги алгоритма рассматриваются на примере комиксов.**

Д: Он выбрал объект, который станет главным героем в его произведении – это .....

У: **Шаг 1 – выбрать объект** (*записываем в тетрадь*)

Д: Далее, он выделили основные признаки, которые собирался изменять.

У: **Шаг 2 – выбор основных признаков.**

Д: Следующий шаг – он обратил внимание на всевозможные значения этих признаков.

У: **Шаг 3 – значения признаков**

Д: Потом, он выбрал прием фантазирования.

У: **Шаг 4 – приемы фантазирования.**

- **Фантазирование:**

Создание комикса – получится тогда, когда возьмем один из эффектов (например, объект чем голоднее, тем меньше) и поместим его в разные ситуации, столкнем с разными зверушками. И тогда можно...

- ✓ Придумать, когда объекту полезно уменьшаться и что для этого надо сделать;
- ✓ Когда ему полезно увеличиваться,...
- ✓ Когда быть маленьким вредно, а так случилось, что он оказался маленькой – как быть, как исправить?
- ✓ И тоже – когда вредно быть крупным.
- ✓ И тогда получится комикс.

На заметку.....

Причина эффекта должна быть (на первых этапах обучения фантазированию) реальной, а следствие ....уже используем какой-либо прием фантазирования.

- **Презентация комиксов.**

## Литература

1. Развитие художественных способностей дошкольников через использование инструментов ОТМС – ТРИЗ , Кишко С.В. <http://jlproj.org>
2. Фантастический мир: содержание и технология работы, А.А.Нестеренко <http://jlproj.org>
3. Учимся творчеству, Котова А.А, Смирнов Л.К., Тараненко Т.А.

## Мастерская «Вредные советы»

(Разработчик: Кутузова Е.Л.)

Цель мастерской:

- Познакомиться с «Вредными советами» Г. Остера
- Разработать алгоритм написания вредных советов;
- Создать условия для развития творческого воображения;
- Научить учащихся сочинять вредные советы.

**Оборудование:** презентация «Вредных советов», книги «Вредные советы» Григория Остера, листы формата А4/А3; цветные карандаши, клей, иллюстрации из детских журналов.

### 1 этап:

Класс разделен на группы - острова. В каждой группе – книги Остера «Вредные советы».

Рассматривая презентацию, дети узнают о Григории Остере и знакомятся с яркими примерами вредных советов. Продолжают читать вредные советы сами в группе.

Приступая к осознанному чтению, ребята заполняют таблицу, которая поможет выявить основные признаки вредных советов:

Таблица № 1

содержание							
ритм и рифма							
количество строк							
вступление							

### 2 этап:

Ребята делают вывод о признаках, характерных для вредных советов

Для вредных советов характерно юмористическое содержание, объём – 8 строк, чёткий ритм, рифма часто отсутствует, обычно начинается со слова «если», совет даётся «наоборот», но показан вредный результат.

### 3 этап:

Группа определяется с темой, на которую они будут давать вредные советы. Например, это может быть «школьная жизнь».

Теперь группе нужно выделить как можно больше ситуаций из школьной жизни, к которым можно дать совет. Собирается копилка ситуаций:

На перемене

На контрольной  
В столовой  
На перемене  
На уроке и т. д.

**4 этап:**

Теперь ребятам предстоит расписать каждую ситуацию, предполагая, что можно и что нельзя делать:

Таблица № 2

ситуация	Что можно	Что нельзя
На контрольной		
В столовой		
На перемене		

**5 этап:**

Опираясь на материал, собранный в таблицах, дети приступают к творческой части, работая со словом и создавая собственные вредные советы, которые оформляют иллюстрациями или собственными рисунками.

**6 этап:**

**Презентация вредных советов.**

**Список источников:**

1. «Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования» Сафронова И.А, Антонова М.П.
2. «Развивающая образовательная среда» // <http://www.vspc34.ru/index.php?i>
3. «От образовательных сред к образовательному пространству: понятие, формирование, свойства» Шалаев И.К., Веряев А.А  
[http://www.altspu.ru/Res/Journal/pedagog/pedagog\\_4/articl\\_1.html](http://www.altspu.ru/Res/Journal/pedagog/pedagog_4/articl_1.html)
4. «Школа – это маленькая жизнь» Шамрицкая Г.Г. <http://gazeta-licey.ru/flight-scientific-and-pedagogical-gazette/educational-environment/shkolnyiy-uklad>
5. «Образовательное пространство школы, ориентированное на поддержку исследовательской и проектной деятельности учащихся»  
<http://contest.schoolnano.ru/progmaterial/eduenvironment/>
6. «Рефлексивно – деловая игра как форма организации рефлексивно воспитательной

- среды» М.В. Ерхова
7. «Рефлексивно-деловая игра как активная форма работы со школьниками» М.В. Ерхова
  8. «Решение проектных задач в начальной школе как одна из форм организации образовательной технологии учебного процесса (проектная деятельность)» Палаухина К.В.
  9. «Сборник проектных задач. Выпуск 1» Воронцов А.Б.
  10. «Технология творческих мастерских» Баширова М.В. <http://dop-obrazovanie.com/dlya-pedagogov/stati/pedagogicheskiy-opyt/144-tekhnologiya-tvorcheskikh-masterskikh>
  11. «Что такое педагогическая мастерская?» И.А.Мухина. <http://www.lelien.org/ЧТО-ТАКОЕ-PEDAGOGICHESKAYA?lang=fr>