**Технологічна карта навчального проєкту**

**1.Тема: «Математика – цариця всіх наук!», 4 клас**

**2. Мета:**Довести,що математика — це цариця наук, могутнє знаряддя пізнання світу, частиною якого є й сама людина, удосконалити уміння та навички командної взаємодії та роз­витку креативності; розвинути ерудицію і виявити спритність,комунікативні якості; дати можливість відчувати успішність від спіль­ного творчого процесу, працювати в команді; виховувати увагу, спостережливість, створити умови для самореалізації та соціалізації; виховувати зацікавленість у вивченні математики.

**3. Проблема та актуальність:** математика вимагає уяви та інтуіції, спонукає до дослідження, сприяє розвитку інтелекту і формуванню таких рис характеру учня, як акуратність, уміння долати труднощі, доводити розпочату справу до кінця. Велике значення має зацікавленість учнів. А цьому сприяє залученя їх до активної пізнавальної діяльності на уроках. Учитель повинен створити у школяра позитивну мотивацію до виконання розумових і практичних дій.

**4. Провідні завдання:**

Дослідити зв'язок з предметами, що вивчаються в початковій школі.

* робота з технологією КВЕСТ, залучення до проєктної діяльності учасників розвиток творчих здібностей;
* сприяння інтелектуальній активності учнів. створити умови для творчої самореалізації учнів;

**5. План (механізм) реалізації проєкту:**

**Назва заходу:** квест

**Термін виконання:** 1 тиждень

**Учасники проекту:** учні 4 класу та батьки

**Координатор проекту:** учитель.

**6. Форма оцінювання:** результат залежить від швидкості та правильності виконаних завдань на станціях

**7. Передбачувані (очікувані кінцеві результати)**

* розвиток уміння працювати в команді;
* вдосконалення вміння орієнтуватися в інформаційному просторі;
* оптимізація співпраці всіх учасників навчально-виховного процесу;
* створення ілюстративних, інформаційних матеріалів;
* функціонування групи науковців;
* знання, отримані під час роботи над проектом, стануть у пригоді під час вивчення інших предметів
* набуття навичок дослідника,
* розвиток почуття відповідальності за свої дії,
* підвищення загальної культури учнів.
**8. Характеристика проєкту:**

за домінуючою діяльністю – дослідницько- інформаційний;

за кількістю навчальних предметів -міжпредметний;

за кількістю учасників – колективний;

за тривалістю – середньої тривалості (1 тиждень);

за ступенем самостійності – частково-пошуковий;

за характером контактів -внутрішній;

за характером партнерських взаємодій - кооперативний.

**ОСНОВНІ ЕТАПИ ПРОЕКТУ**

**І етап - організаційний**
1. Повідомлення теми і мети проєкту.

2. Об'єднання дітей у творчі групи (по 4-5 учні).
**ІІ етап - Підготовчий**

Пошук інформації в бібліотеці, на Інтернет ресурсах, пошук літературного матеріалу в періодичній дитячій пресі. Аналіз та відбір найцікавішого. Висновки та пропозиції щодо презентації та виготовлення понятійної таблиці.
**ІІІ етап - Проєктна робота**

Кожна група досліджує зв'язок із іншим предметом та виготовлення понятійної таблиці. Кінцевий результат.
**ІV етап - Презентація проєкту**

**Групова робота**

Учні презентують свої пошукові проекти про предмети, що вивчаються в початковій школі та обґрунтовують зв'язок цих предметів із математикою.

 **Правила** **квесту** *чітко пояснюються учням перед початком гри, а також на­гадуються у процесі її виконання*:

1. Квест — це командна гра. Усі повинні сприяти досягненню спільної мети під час виконання завдань.

2. Для квесту відводиться певний час.

3. Капітан відповідає за роботу команди.

4. Правило піднятої руки *(якщо хтось підняв руку, то всі пови­нні припинити розмови й уважно послухати).*

5. Під час гри потрібно поважати всіх членів команди.

6. Завдання легко можна пройти за допомогою кмітливості та спо­стережливості.

**Маршрут**лінійного квеступередбачає, що учасники повинні пройти визна­чений маршрут і виконати конкретні завдання в конкретній послідов­ності. Гра побудована ланцюжком — розгадавши одну підказку, учас­ники отримують іншу, доки не дістануться фінішу.

Нагородження переможців.

**V етап Підбиття підсумків**

На цьому етапі координатор (вчитель) та учасники проєкту (учні) аналізують виконану роботу, оцінюють свою участь у проєкті, визначають тему наступного проєкту.