

Министерство образования Республики Беларусь  
Государственное учреждение образования  
«Средняя школа №5 города Солигорска  
имени Героя Советского Союза В.И. Козлова»

**РАЗВИТИЕ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ПРЕДМЕТНЫХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ  
В СИСТЕМЕ СЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ  
(УЧЕБНЫЙ СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ «В МИРЕ СКАЗОК».  
ИСКУССТВО. 5 КЛАСС)**

Методический проект в области мировой художественной культуры  
**Диплом второй степени**

Исполнитель проекта  
учитель мировой  
художественной культуры  
**Волкова Елена Ивановна**

Солигорск, 2016

## **Краткая аннотация к методическому проекту**

### **Тема проекта**

Развитие метапредметных и предметных компетенций учащихся в системе сетевого взаимодействия (Искусство. 5 класс. Учебный сетевой проект «В мире сказок»)

**Тип учреждения образования** средняя школа

**Возраст учащихся, класс** 5 класс, 10-11 лет

### **Актуальность проекта**

Интернет-проект реализуется с целью осознания учащимися значимости произведений отечественной и мировой художественной культуры в жанре сказки как средства личностного роста и развития, направлен на развитие у школьников коммуникативных и исследовательских умений, культурологических компетенций, навыков проектирования и работы в команде, повышения уровня владения информационно-коммуникационными технологиями. Проект предлагает участникам внимательно прочитать избранные произведения в жанре сказки, провести мини-исследования на заданную тему, создать собственные литературные произведения. Практический итог деятельности обучающихся - коллективный иллюстрированный сборник произведений собственного сочинения "Наши сказки", созданный с помощью Google-сервисов. Значимым итогом также является создание Виртуального класса "Сказочные герои" (фейк-группа в социальной сети Вконтакте). Работы оцениваются по разработанным критериям оценивания. Инструменты оценивания: таблица продвижения, таблица «З-И-У-К», «Сказочный дневник».

Включение учебных сетевых проектов в образовательный процесс позволяет решить первоочередную задачу современной школы – воспитание культуры использования информационных ресурсов. Применительно к изучению искусства и художественной культуры УСП – это возможность обеспечения качественного содержательного сопровождения учебного материала, интерактивность и мобильность.

**Цель проекта** создание условий для развития метапредметных и предметных компетенций учащихся в образовательном процессе по отечественной и мировой художественной культуре в системе сетевого взаимодействия (учебный сетевой проект).

### **Задачи проекта:**

- формировать знания учащихся о народной сказке и её значении в развитии культуры;

- формировать умения и навыки восприятия, анализа и оценки сказки с учетом её жанровой специфики;
- развивать художественное восприятие, художественное мышление и творческие способности учащихся;
- развивать информационные и коммуникативные умения, умения работы в команде;
- воспитывать уважение к культуре своей страны и мировой художественной культуре.

### **Практическая значимость представленного проекта**

Учебный сетевой проект «В мире сказок» может быть предложен для непосредственного использования педагогами в образовательном процессе при изучении соответствующей темы по искусству. Кроме того, данный проект может быть использован учителями в качестве шаблона для разработки оригинальных учебных сетевых проектов в рамках любого учебного предмета.

## ВВЕДЕНИЕ

За свою почти вековую историю метод проектов вполне обоснованно занял достойное место в школьном образовании. Основоположники метода проектов (Д. Дьюи, В. Килпатрик) важнейшим условием его реализации считали опору на личную заинтересованность ученика именно в этом знании для достижения именно этой цели. Не менее важным условием эффективности является предложение детям проблем, взятых из реальной жизни и значимых для них.

В современном информационном обществе метод проектов, разработанный в начале XX века, вновь становится актуальным. Развитие информационно-коммуникационных ресурсов, возникновение и активное распространение нового поколения web-сервисов, предоставляющих богатый арсенал средств общения «умеренно обученному» пользователю, создают новую образовательную среду: сетевое онлайн-взаимодействие, однозначно определяемое как безусловно значимое для современного школьника, формирует специфический образовательный потенциал учебных сетевых проектов.

Цель проекта – создание условий для развития метапредметных и предметных компетенций учащихся в образовательном процессе по отечественной и мировой художественной культуре в системе сетевого взаимодействия (учебный сетевой проект).

Новый (вновь введенный) учебный предмет «Искусство», введенный в качестве обязательного для изучения в 2015 году в 5 классе и направленный на развитие творческого начала в человеке, в силу ряда объективных причин требует активной разработки новых методических подходов к изучению. Обоснование значимости художественной культуры для гармоничного развития человека, воспитание потребности в постоянном взаимодействии с произведениями искусства, формирование эстетического вкуса – все эти вопросы требуют от педагога значительного приложения сил, поскольку в современной образовательной парадигме предметы эстетического цикла не осознаются пока учащимися и их законными представителями как жизненно необходимые и культуuroобразующие. Чтобы сделать предмет не просто привлекательным и интересным, а актуальным для учащихся, модным, доступным, чтобы говорить с ними о художественной культуре привычными для них информационными средствами, предлагается использовать сетевое взаимодействие как эффективный комплексный образовательный ресурс (технология учебных сетевых проектов).

В соответствии с поставленной целью в проекте определены следующие задачи:

- формировать знания учащихся о народной сказке и её значении в развитии культуры;
- формировать умения и навыки восприятия, анализа и оценки сказки с учетом её жанровой специфики;

- развивать художественное восприятие, художественное мышление и творческие способности учащихся;
- развивать информационные и коммуникативные умения, умения работы в команде;
- воспитывать уважение к культуре своей страны и мировой художественной культуре.

Предполагаемый результат применения учебных сетевых проектов (УСП) в образовательном процессе по отечественной и мировой художественной культуре:

- повышение мотивации к учебной деятельности (это современная интерактивная форма обучения, которая включает в игру/работу и формирует эмоциональный отклик и заинтересованность учащихся);
- развитие комплекса метапредметных и предметных компетенций учащихся (активизация внимания, развитие чуткости и эстетического вкуса, аналитических способностей);
- развитие творческих способностей учащихся;
- формирование у учащихся потребности в общении с художественной культурой.

Учебные сетевые проекты помогут также «окультурить» интернет-общение школьников, вывести его на новый уровень.

Специфика реализации (необходимые условия): наличие доступа к сети интернет, базовые умения участников проекта в области редактирования текста с применением информационно-коммуникационных технологий (сервисы Google).

# 1. УЧЕБНЫЙ СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ

## 1.1. Тезаурус

Учебные сетевые проекты (УСП) – достаточно новое явление для белорусского образования. Активным продвижением этого универсального средства развития метапредметных компетенций учащихся (так называемых умений и качеств человека XXI века) занимаются корпорация Intel и компания Microsoft через деятельность профессионального образовательного сообщества Intel® Education Galaxy (Образовательная галактика Intel®). Определим тезаурус.

**Проект** – совокупность определенных действий, документов, замысел для создания реального объекта/ теоретического продукта, это что-либо, что задумывается, планируется и реализуется. Целью проекта, как правило, является создание чего-либо нового, не существующего в данный момент. Под **сетевым проектом** понимать такую организацию проектной деятельности, которая подразумевает удаленное взаимодействие учащихся из разных уголков страны (разных стран), объединенных общей темой, целью, формами работы, методами исследования. **Учебный проект** – самостоятельная, творческая, завершенная работа обучающегося, соответствующая его возрастным возможностям и выполненная в соответствии с обобщенным алгоритмом проектирования - от идеи до ее воплощения в реальность. Учебный проект с точки зрения учителя – это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки проектирования у обучающихся, а именно, учить:

- проблематизации (рассмотрению проблемного поля и выделению подпроблем, формулированию ведущей проблемы и постановке задач, вытекающих из этой проблемы);
- целеполаганию и планированию содержательной деятельности учащегося;
- самоанализу и рефлексии (результативности и успешности решения проблемы проекта);
- представлению результатов своей деятельности;
- практическому применению школьных знаний в различных ситуациях;
- выбору, освоению и использованию подходящей технологии изготовления продукта проектирования.

Особой разновидностью проектов является сетевой проект. **Сетевой учебный проект** – это совместная деятельность учащихся-партнеров, организованная на основе компьютерной телекоммуникации, имеющая общую проблему, направленную на совместное достижение результата, ориентированная на изучение законченной учебной темы или учебного раздела и составляющая часть стандартного учебного курса или нескольких

курсов. Учебный сетевой проект «В мире сказок» направлен на развитие **умений и навыков человека XXI века**, которые по сути являются не чем иным, как метапредметными компетенциями. Среди них:

- способность к отбору информации;
- способность мыслить нестандартно и гибко;
- способность понимать смыслы;
- способность работать с современными средствами массовой информации;
- способность мыслить проективно;
- сотрудничество в виртуальном пространстве.

Форма учебного сетевого проекта позволяет педагогу использовать наиболее эффективные и современные способы развития предметных компетенций (в рамках соответствующего учебного предмета). Применительно к учебному предмету «Искусство» необходимо отметить следующее:

- онлайн-платформа проекта позволяет без каких-либо технических и ресурсных ограничений использовать необходимые мультимедиа-файлы, как непосредственно учебные (тексты, фильмы, аудиофайлы, иллюстрации), так и повышающие мотивацию к изучению мировой культуры и формирующие положительный эмоциональный фон процесса обучения (знание произведений искусства мировой и отечественной культуры, способность и готовность к узнаванию, различению, анализу и интерпретации художественного образа);

- использование специфических возможностей web-сервисов позволяет сформировать терминологический корпус как по отдельным темам, так и в целом по учебному предмету, с функцией многократного повторения и закрепления изучаемых понятий (знание специальной терминологии и ключевых понятий, выразительных средств искусств; - овладение опытом освоения мира художественной культуры в многообразии видов, жанров и стилей);

- разнообразие привлекаемых web-сервисов предоставляет каждому участнику проекта работать и учиться творчески, создавать собственные произведения, в т.ч., и самыми современными способами, делиться ими с другими участниками, обсуждать и комментировать, вносить необходимые коррективы (способность к творческому воплощению художественного образа в самостоятельной художественно-творческой деятельности).

Таким образом, форма учебного сетевого проекта предоставляет педагогу широчайшие возможности в отборе наиболее эффективных методик и приемов для формирования метапредметных и предметных компетенций учащихся в образовательном процессе по учебному предмету «Искусство».

## 1.2. Структура УСП «В мире сказок». Этапы и задания

Рассмотрим структуру предлагаемого учебного сетевого проекта «В мире сказок» (предполагаемые участники – учащиеся 5 класса; учебный предмет – искусство; тематический раздел «В мире сказок»; реализация во 2 четверти 2016/2017 учебного года).

В основе каждого УСП лежит некий основополагающий вопрос, который должен быть лаконичным, мотивирующим, интересным для учащихся. Весь проект – это и есть ответ на основополагающий вопрос. Для юных читателей сказок и сказочников, которые подключатся к проекту «В мире сказок», в качестве основополагающего вопроса предлагается следующий: «Сказка – ложь?» Раскрыть основополагающий вопрос призваны вопросы проблемные: «Почему и взрослые, и дети любят сказки?», «Умеем ли мы читать сказки?», «Как сказка может помочь человеку в реальной жизни?». В процессе непосредственной работы с текстами и мультимедийными материалами учащиеся будут также отвечать на частные учебные вопросы: «Как "устроена" сказка», «Нужна ли сказке иллюстрация?», «Сказка традиционная и современная. В чем их сходство и различие?» и др.

УСП «В мире сказок» состоит из четырех основных (в соответствии с разделами внутри учебной темы) и двух вспомогательных (подготовительного и заключительного) этапов.

Подготовительный этап «Узелок» – это этап организации учебной деятельности. Педагоги-координаторы команд проводят предварительную работу с законными представителями учащихся (буклет проекта, согласие на работу их ребенка в сети), регистрируются сами и регистрируют учащихся, изучают инструкции и инструменты оценивания, знакомятся с используемыми web-сервисами. Совместно с учащимися изучаются Правила безопасного поведения в сети, план проекта, создается команда с соответствующей атрибутикой, распределяются роли и задачи. На этом этапе роль координатора очень важна: форма онлайн-проекта очень привлекает учащихся, но, как показывает практика, они не обладают достаточными знаниями и умениями для самостоятельной работы с web-сервисами, поэтому координатор – это, в первую очередь, техническая поддержка проекта.

В ходе первого основного этапа «За волшебным клубком» участники знакомятся с текстами литературных произведений (сказок), анализируют, отвечают на вопросы, выполняют различные задания с использованием телекоммуникационных технологий (учебная деятельность). Учащимся предлагается изучить «Правила сказки» и «Структуру сказки» (на основе работы В.Я.Проппа «Морфология сказки»), сопоставить русскую и белорусскую сказки, определить (увидеть) в них соответствующие структурные элементы, найти эти же элементы в других сказках (по выбору учащихся). Закрепление знаний, полученных на этапе, предполагается в форме игры «Миллионер».

Второй этап **«Сказочный конструктор»** предполагает движение к созданию собственных литературных произведений и включает в себя создание и разгадывание кроссвордов, составление пазлов, коллективное создание интерактивных стенгазет и комиксов (творческая деятельность).

Третий этап **«Увидеть и услышать сказку»** посвящен отражению сказки в других видах искусства. Учащимся предлагается познакомиться с иллюстрациями к русским народным сказкам (живопись и графика, музыка, балет) и создать свои собственные иллюстрации. Результаты учебной и творческой учащихся представляются в виде интерактивных google-презентаций и интерактивных thinglink-плакатов.

На четвертом этапе **«Сказка продолжается»** учащиеся знакомятся с современными сказками, углубляют имеющиеся у них знания о таких явлениях современной художественной культуры, как фантастика, фэнтези, аниме, анимация, кинокомикс.

Основной целью завершающего этапа **«...и добра наживать»** является рефлексия всех участников проекта (и учащихся, и педагогов).

**Практическим итогом** проекта должна стать интерактивная книга (блог) «Наши сказки», тексты, иллюстрации, интерактивные задания для которой будут созданы в ходе проекта.

### 1.3. Инструменты оценивания в проекте

В ходе проекта предлагается использование целой системы инструментов оценивания (производится координатором команды и руководителем проекта) и самооценивания (оценивание своей деятельности производится непосредственно участниками-учащимися), причем самооценивание и взаимооценивание имеют приоритет перед оценкой педагога и служат не только инструментом собственно оценивания, но и помогают учащимся планировать процесс учебной и творческой деятельности, вносить необходимые коррективы. Инструменты оценивания в проекте направлены на выявление потребностей учащихся, поощрение их самостоятельности и взаимодействия, организуют мониторинг прогресса учащихся, поверяют понимание и поддерживают метапознание учащихся.

До начала УСП учащиеся и координатор команды знакомятся с системой оценивания и изучают особенности каждого инструмента.

**Стартовая презентация**, обсуждение которой может происходить в виде дискуссии или мозговой штурма, знакомит учащихся с проектом, способствует выявлению заинтересованности детей, побуждению к участию в проекте, определению потребностей учащихся, организует обсуждение направляющих вопросов для выявления уровня знаний по теме проекта, создает условия для организации групповой деятельности. При проведении стартовой презентации обсуждаются основополагающий и проблемные вопросы, что позволяет актуализировать знания по теме, оценить уровень понимания материала, ошибочные мнения.

**Таблица 3-И-У-К** (Знаю - Интересно - Узнал - Как узнал) предназначена для организации самостоятельной деятельности, развития критического мышления. Работа с таблицей 3-И-У-К ведется на протяжении всего проекта. Обсуждения в ходе работы с таблицей развивают коммуникативные навыки, визуально показывают ученикам их путь к новым знаниям, уровень успешности каждого.

**Таблица продвижения** сочетает в себе механизмы самооценки и оценки: учащиеся самостоятельно делают отметки о выполнении задания, а руководитель проекта после проверки выполнения выставляет баллы, заработанные командой. Таблица продвижения необходима для организации наблюдения за процессом продвижения команды в проекте, позволяет организовать взаимооценивание работ команд на основе критериев.

Еще одним эффективным инструментом самооценивания является **Дневник личного участия**. Он помогает координатору и командам наблюдать за продвижением каждого участника в проекте, даёт возможность каждому участнику команды отметить свой вклад в общий успех по критериям «Я выполнил работу полностью, самостоятельно. Активно участвовал в коллективном деле», «Я выполнил работу частично. Оказывал посильную помощь команде, работал мало», «Я начал работу, но не закончил. Больше наблюдал за работой со стороны», «Не выполнял данную работу».

Развитию навыков планирования и самооценки, самостоятельности и взаимодействия в команде способствует также **Бланк самооценки навыков сотрудничества**.

Визуализация процесса прохождения командой этапов проекта представлена в таблице «**Команды. Прохождение этапов**». В ней в виде символов-значков представлен уровень (участник-финалист-победитель) выполнения заданий каждого этапа командой-участницей.

Для общения учащихся и обсуждения возникающих в ходе реализации проекта вопросов и затруднений организуется **Детский форум**. Обсуждение основополагающего и проблемных вопросов на форуме является инструментом оценивания уровня сформированности умения высказывать и обосновывать свою точку зрения, слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения; задавать вопросы.

Важным инструментом самооценивания являются **Критерии оценивания**, которые прилагаются к каждому заданию: до начала выполнения задания учащимся предлагается смоделировать макет задания (проекта) с опорой на пример выполнения и четкие критерии. С опорой же на критерии происходит и процесс самооценки и взаимооценки выполненного задания.

Специфической особенностью УСП является наличие анкеты-рефлексии участников в конце каждого этапа проекта. **Итоговая анкета этапа** помогает учащимся осмыслить свою и командную деятельность на этапе, оценить качество выполнения заданий, скоординировать взаимодействие участников, выявить возникшие проблемы и исправить их.

На заключительном этапе проекта педагогам и учащимся предлагается **Итоговая анкета проекта**.

#### **1.4 Материалы и информационные ресурсы проекта**

Платформой для осуществления УСП «В мире сказок» служит сайт Google, который содержит необходимую для всех участников проекта информацию: презентацию и план проекта, правила участия и систему оценивания/взаимооценивания, этапы проекта, представленные в виде определенных модулей с заданиями, библиотеку используемых web-сервисов с подробными и понятными инструкциями.

Для участия в УСП учащимся необходимо зарегистрироваться на сайте проекта, собраться в команды, придумать для своей команды атрибутику, подписать Кодекс участника и приступить к выполнению заданий. На этапе регистрации законные представители учащихся дают согласие на участие своих детей в сетевом проекте. Поскольку сетевой проект является учебным, то необходимым условием участия команды учащихся является наличие педагога-руководителя, который направляет и координирует работу, осуществляет техническую поддержку детских инициатив.

Участие в проекте предполагает активное взаимодействие учащихся, их законных представителей, педагогов-руководителей команд, поэтому для координации действий взрослых участников создается сообщество Google, для учащихся с той же целью создается Детский форум (сервис Google).

В качестве информационной поддержки УСП предлагается использовать материалы уникального проекта Детского Фонда ООН (ЮНИСЕФ) в Беларуси «Беларускія народныя казкі для дзетак» (<http://kazki.unicef.by/>). Старинные белорусские сказки, найденные в различных регионах Беларуси музыкантом и солистом группы «Палац» Олегом Хоменко, являются уникальным собранием народного наследия белорусского. Девятнадцать интересных и обучающих, поучительных и волшебных историй сопровождаются уникальными иллюстрациями, созданными художницей Юлией Рудицкой.

Значительные собрания сказок разных народов и стран, информацию о писателях-сказочниках предоставляют детские порталы Лукошко сказок (<http://lukoshko.net/>) и Солнышко (<http://www.solnet.ee/skazki/>). Материалы данных сайтов также используются в проекте.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Важнейшее условие успеха в создании и применении УСП в образовательном процессе в рамках любого учебного предмета – достаточно высокий уровень владения автором-разработчиком проекта актуальными телекоммуникационными технологиями, прежде всего сервисами Google. Вкратце алгоритм создания проекта можно представить так:

1. Замысел (что? для чего? для кого? какая проблема решается? основополагающий вопрос? проблемные вопросы?) – разработка УСП «в голове и на бумаге».

2. Методическая разработка (этапы и сроки проекта, визитка проекта, буклет для родителей, задания, сервисы и инструкции, система оценивания, система координации действий, награды участникам и т.п.) – самый объемный этап работы.

3. Создание сайта УСП (можно использовать шаблон или разработать свою структуру с опорой на имеющиеся примеры).

4. Запуск проекта предполагает проведение предварительной работы по привлечению участников (аннотирование в СМИ и сетях).

5. Реализация проекта.

6. Итоги проекта – это не только созданный продукт, не только приобретенные учащимися умения и навыки, а педагогом – опыт, но и материальное подтверждение участия/победы – сертификаты, дипломы, подарки. Поэтому автору-организатору следует продумать способ обеспечения данной составляющей проекта.

Учитель в современной школе больше, чем просто носитель и «даритель» знаний, он «координатор» обучения, он конструирует образовательную среду и создает условия для развития тех умений и навыков учащихся, которые впоследствии позволят им быть успешными в жизни. Важнейшее место среди таких умений и навыков сегодня занимают метапредметные компетенции: умения понимать основную мысль текста, формировать систему аргументов, сопоставлять разные точки зрения и разные источники информации по теме, ставить перед собой цель, направляя внимание на полезную в данный момент информацию, анализировать изменения своего эмоционального состояния в процессе получения и переработки информации и ее осмысления и т.п.

Учебный сетевой проект, созданный на культурологическом материале безусловно является эффективным средством развития метапредметных и предметных компетенций учащихся и приобщения их к миру художественной культуры.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бухаркина, М.Ю. Разработка учебного проекта / М.Ю. Бухаркина. – М. : ИОСО РАО, 2003. – 26 с.
2. Волкова, Е.И. Веб-сервисы в практике учителя русского языка и литературы / Е.И. Волкова ; ГУО «Минск. обл. ин-т развития образования». – Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2016. – 26 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-R). – (Адреса передового опыта).
3. Грачева, О.О. Искусство. Отечественная и мировая художественная культура в 5 классе: методические рекомендации / О.О. Грачева, Ю.Ю. Захарина, С.И. Колбышева. – Минск : Аверсэв, 2016. – 95 с. – (Библиотека учителя).
4. Грачева, О.О. Искусство. Отечественная и мировая художественная культура. 5 класс: рабочая тетрадь : пособие для учащихся учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения / О.О. Грачева, Ю.Ю. Захарина, С.И. Колбышева. – Минск : Аверсэв, 2015. – 109 с.
5. Данилова, Г.И. Искусство. Вечные образы искусства. Мифология. 5 класс : учебник / Г.И. Данилова. – 3-е изд., перераб. – М. : Дрофа, 2014. – 173 с.
6. Камлюк-Ярошенко, Л. В. Фольклор. Мифы и сказки // Мировая детская литература. Хрестоматия: учеб. пособие / под ред. Т.Е.Автухович. – Минск : Літаратура і Мастацтва, 2010. – С.11-47.
7. Камлюк-Ярошенко, Л. В. Эстетика и нравственный идеал сказки // Мировая детская литература: учеб. пособие / под ред. Т.Е.Автухович. – Минск : Літаратура і Мастацтва, 2010. – С.36-42.
8. Мелетинский, Е.М. Структура волшебной сказки / Е.М. Мелетинский, С.Ю. Неклюдов, Е.С. Новик, Д.М. Сегал. – М. : Российск. гос. гуманит. ун-т, 2001. – 234 с.
9. Пропп, В.Я. Морфология волшебной сказки / В.Я. Пропп / научная редакция, текстологический комментарий И. В. Пешкова. – М. : Лабиринт, 2001. – 192 с.
10. Ступницкая, М.А. Новые педагогические технологии. Учимся работать над проектами. Рекомендации для учащихся, учителей и родителей. / М.А. Ступницкая. – М. : Академия развития, 2008. – 256 с.
11. Ступницкая, М.А. Что такое учебный проект? / М.А. Ступницкая. – М. : Первое сентября, 2010. – 44 с.

**Ссылка на сайт УСП «В мире сказок»**

<https://sites.google.com/site/vmireskaz/>

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ