

# Образовательный проект в форме ДОО «Ключи от города»



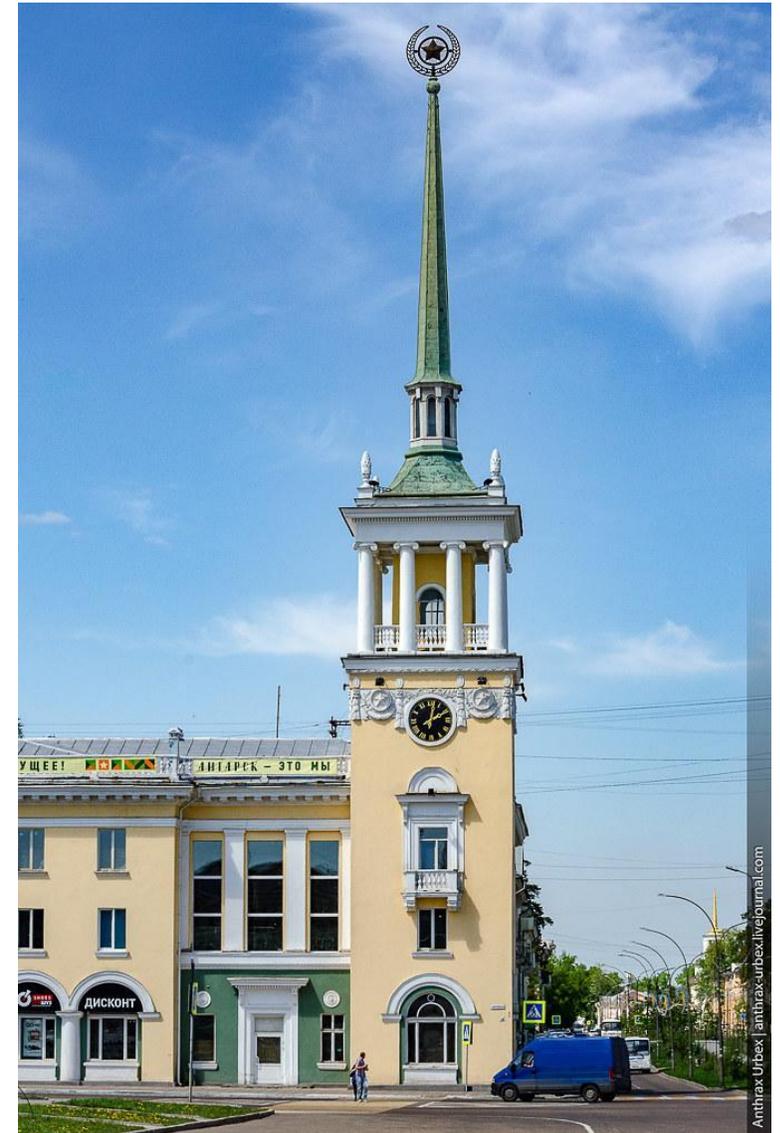
**С чего начать?**

**ИДЕЯ**

**70 лет Ангарску**

**Метапредметная ИГРА**

**«Ключи от города»**



# Готовим ИГРОТЕХНИКОВ

- **Название игры**
- **Целевая аудитория**
- **Формат игры**
- **Легенда**
- **Названия станций (описание станций)**
- **Межпредметные задания**
- **Интерактив**
- **Результат**



# Играем **сами** – получаем **личный образовательный** результат



# Иду играть с **другими** (социально значимый результат проекта)



# Каждая станция – **мини проект**

## **МОЗАИКА**



### **РУССКИЙ ЯЗЫК**

Прочитай, правильно расставляя УДАРЕНИЕ в выделенных словах

1. Я живу в **КВАРТАЛЕ**
2. Ангарск **КРАСИВЕЕ** других городов
3. На стенах домов города можно увидеть **МАЗАИЧНЫЕ** полотна
4. В Ангарске самые вкусные **ТОРТЫ**
5. Всем **ЗАВИДНО**, что у нас появилась набережная

### **ИСТОРИЯ – ЛИТЕРАТУРА – ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО** **КТО ОТЕЦ РУССКОЙ МОЗАИКИ?**



# Каждая станция – мини проект

## Музей ЧАСОВ

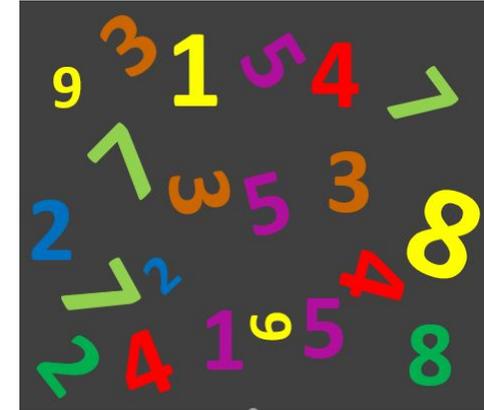


### ГЕОГРАФИЯ

Павел Васильевич Курдюков

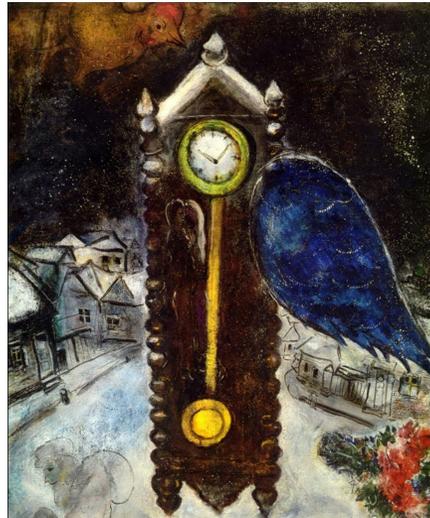


### МАТЕМАТИКА



### ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

Найти НАТЮРМОРТ



# Каждая станция – **мини проект**

## Музей ПОБЕДЫ



### **БИОЛОГИЯ**

Разные породы голубей



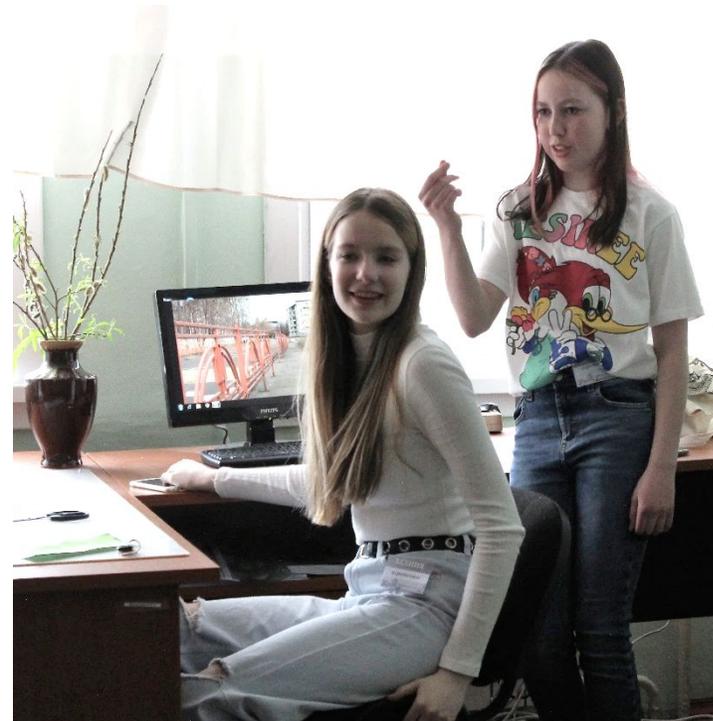
Какой ГОЛУБЬ  
**позировал**  
Сергею Назарову,  
дизайнеру  
Ангарска, для  
создания  
монумента  
«Голуби мира»

### **ИГРА «Верно-неверно»**

1. Наши древние предки верили в то, что у голубя нет желчного пузыря, а поэтому ничто желчное этой птице не свойственно.
2. Некоторые народы вообще считали голубя священной птицей. У них он являлся символом достатка и плодородия.
3. Голубь принес Ною Благовую Весть, в виде оливковой ветви, как знак примирения стихии и окончания всемирного потопа.

# Каждая станция – мини проект

## ПАРК Строителей



### ТЕЛЕСТУДИЯ «МОСТ»



Фильм  
«Твои люди,  
Ангарск»  
Авторы:  
К. Соколова  
Д. Макеева

### Придумать и показать, какой памятник можно поставить в парке



# Каждая станция – мини проект

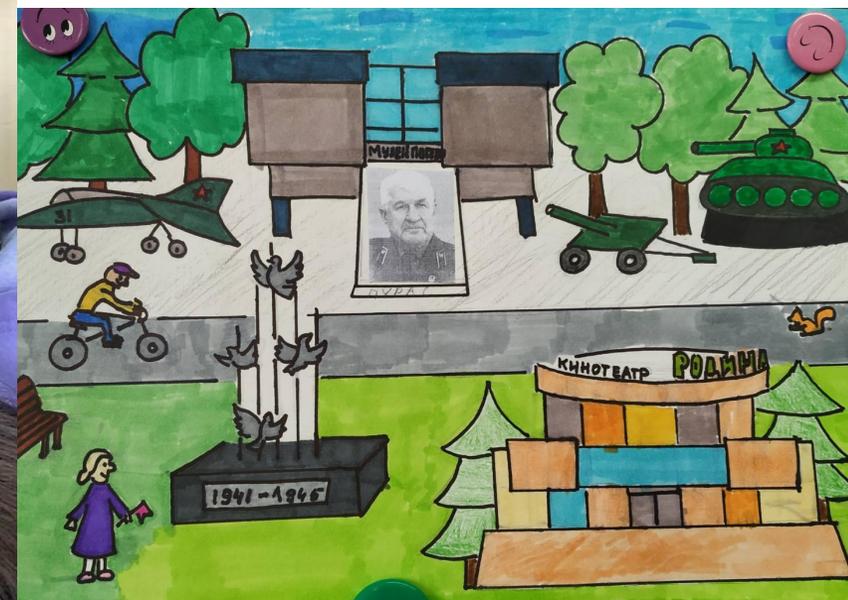
## Наша ГИМНАЗИЯ



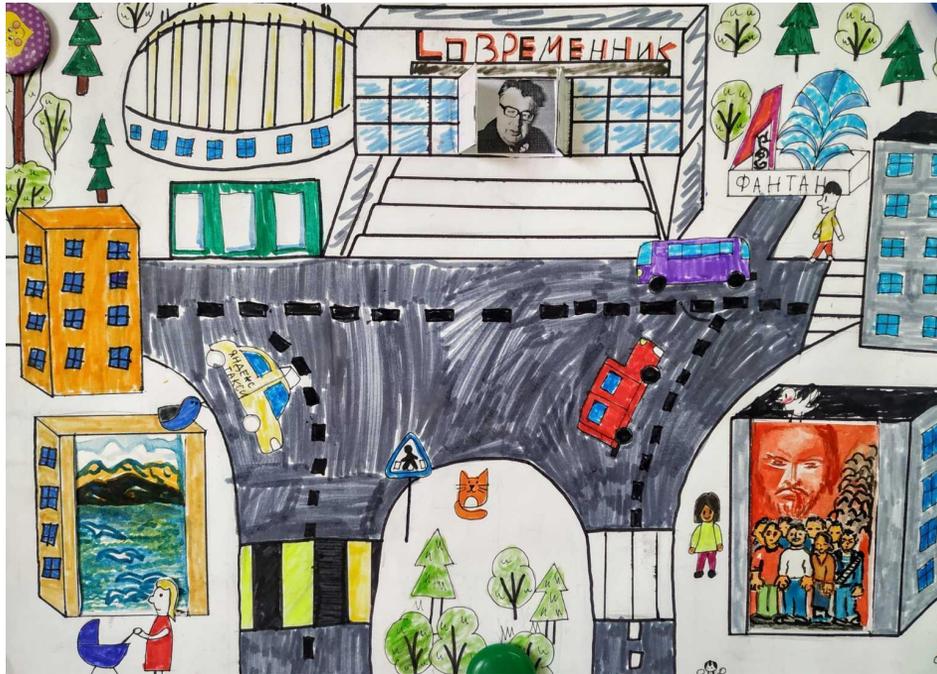
ИСТОРИЯ – ТРАДИЦИИ школы – ТРАДИЦИИ класса



# ИТОГ - РЕЗУЛЬТАТ



# ИТОГ - РЕЗУЛЬТАТ



# ИТОГ - РЕЗУЛЬТАТ



# ПРОЕКТ - ПРОДУКТ

- Деятельность
- Личностный результат
- УУД
- Метапредметность
- SOFT SKILLS





# Рефлексия

- **Чему научила игра?**
- Научила работать в команде, полагаться на свою команду.
- Узнала много названий, имён. Научилась фантазировать.
- Узнал много нового про Ангарск, научился слушать командира.
- Различать самолеты, работать в команде.
- Научила слушать.
- Узнали гораздо больше о музеях Ангарска, сблизились с одноклассниками.
- Узнала много нового. Сколько весят голуби.
- Находить разных героев, быть дружной командой. Не давать другим карандаши – мне сломали.
- Как правильно брать интервью

# Рефлексия

- **Надо ли проводить образовательные игры?**
- Таких игр должно быть больше, ведь мы развиваемся в разных областях науки, учимся дружить. Это наилучший способ узнавать наш город, нашу историю
- Нужно, это познавательно и интересно. Лучше, чем обычный урок.
- Надо, так как порой на уроке, слушая скучную лекцию, не всегда понятно, а на играх все понятнее.
- В форме игры интереснее получать знания.
- Образовательные игры нужно проводить обязательно, чтобы узнавать новое.
- Игры поднимают настроение, сближают нас.
- Понравилась станция с часами, составлять натюрморт. Про традиции школы.



Тьютор

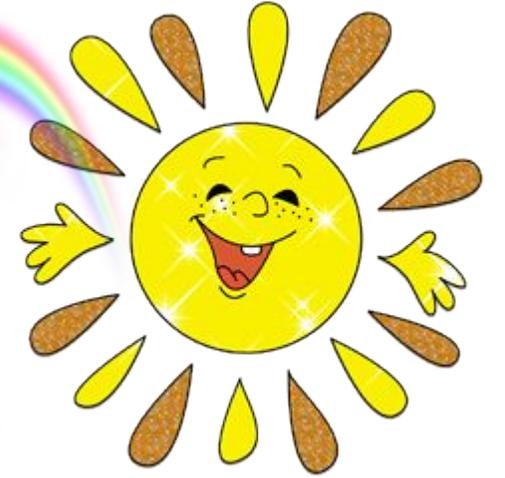


Консультант

Консультант

Консультант

Куратор



Игрок



Игротехник

Команда конструкторов игрового пространства



**До новых  
игр!**