



5 класс

Занятие по теме «Этикет»

Игровой проект



Подготовили:

Карпова Н.В., МОУ СОШ №98, г.Красноярск

Керейник Н.И., МОУ СОШ №7, г.Красноярск

Петрова Н.А., МОУ СОШ №129, г.Красноярск



Актуальность:

- необходимость не столько передавать ученикам сумму знаний, сколько научить приобретать знания самостоятельно, уметь пользоваться приобретенными знаниями самостоятельно для решения новых познавательных и практических задач;
- приобретение коммуникативных навыков и умений, т.е. умений работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли;
- наличие широких человеческих контактов в повседневной жизни;
- значимость для развития человека умения пользоваться исследовательскими методами: сбор необходимой информации, фактов, умения делать выводы.



Цель проекта:

формирование компетентности в:

- сфере самостоятельной познавательной деятельности;
- информационной культуре;
- навыках поведения в обществе.

A decorative background on the left side of the slide features three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Yellow triangular rays emanate from behind the balloons, suggesting a sun or a festive atmosphere.

Задачи проекта:

- формировать информационную культуру детей;
- создавать условия для возможности самовыражения, проявления эмоций;
- выстраивать свой индивидуальный образовательный маршрут – планирование деятельности;
- воспитывать стремление к достижению поставленной цели;
- учить публичным выступлениям, защите своего мнения.

A decorative background on the left side of the slide features three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Each balloon is accompanied by several small, yellow, triangular streamers or confetti pieces. The overall style is bright and cheerful.

Ожидаемые результаты:

- приобретение навыков самостоятельной познавательной деятельности, поведения в обществе;
- расширение информационной культуры.

A decorative graphic on the left side of the slide features three balloons in shades of green, blue, and purple, each with yellow streamers and triangular flags trailing behind them.


Участники проекта:

- учащиеся,
- родители,
- учителя.

Оборудование для реализации проекта:

- костюмы,
- атрибуты для ролевых инсценировок,
- листы предлагаемых ситуаций,
- жетоны-смайлики для зрителей.





Этапы работы над проектом:

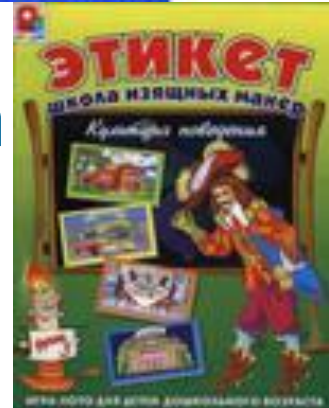
- 1 этап – теоретическое погружение в проблему.
- 2 этап – практический сбор информации.
- 3 этап – разработка собственного варианта поведения.
- 4 этап - демонстрация предлагаемых ситуаций.
- 5 этап – рефлексия на участие в проекте.



1 этап- теоретическое погружение в проблему

Варианты преподнесения теоретического материала участникам игры:

- *развернутое, подробное или сокращенное изложение модельного случая;*
- *снятый фильм или видеоматериал;*
- *случай из жизни;*
- *случай, предложенный участником;*
- *случай, возникший в диалоге;*
- *анализ принятого в какой-то ситуации решения.*



2 этап- практический сбор информации:

- знакомство с правилами и обзор общего хода игры;
- формирование групп;
- распределение заданий по группам:

- 1) «На уроке»
- 2) «На перемене»
- 3) «В столовой»
- 4) «С родителями»
- 5) «С друзьями»
- 6) «В театре»



3 этап- разработка собственного варианта поведения:

- подготовка двух вариантов поведения в заданных ситуациях;
- проведение пробного «прогона» игры в сокращенном виде.



4 этап- демонстрация предлагаемых ситуаций

- «Проживание» игровых ситуаций – действия учащихся по игровым правилам:

- в своем классе

- перед другими классами.



5 этап – рефлексия на участие в проекте

- Для зрителей – метод «Фруктового сада»(оценивание каждой проигранной ситуации).
- Для участников – метод незаконченного предложения
 - Я увидел, что...
 - Я понял, что...
 - Мне понравилось...
 - Буду применять...
 - Мне было сложно (легко)...

Для учителя:

- оценивание собственной роли в игре(инструктор, судья-рефери, тренер, председатель-ведущий);
- оценивание эффективности выбранной формы внеклассной деятельности (игровой проект).