



5 класс

Занятие по теме «Этикет»



Игровой проект



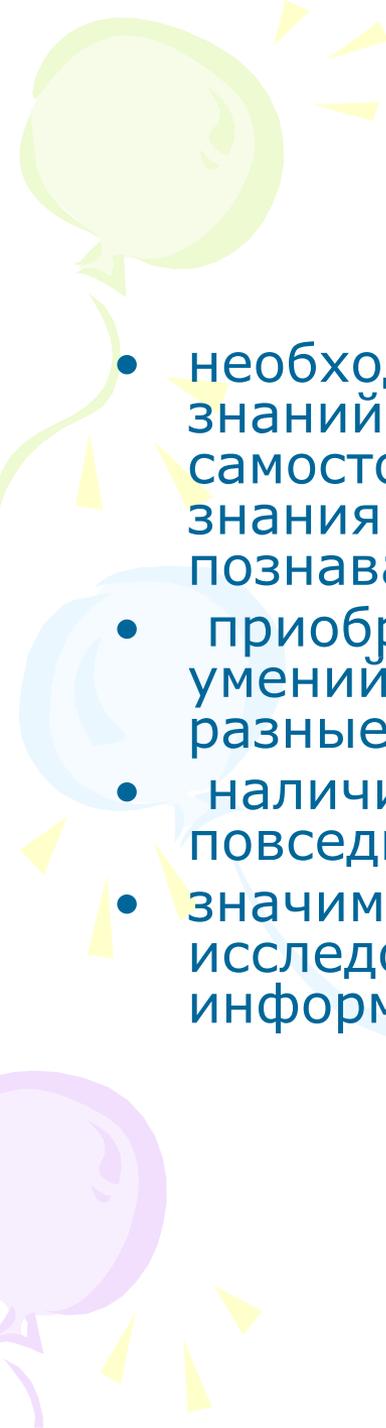
Подготовили:

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

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

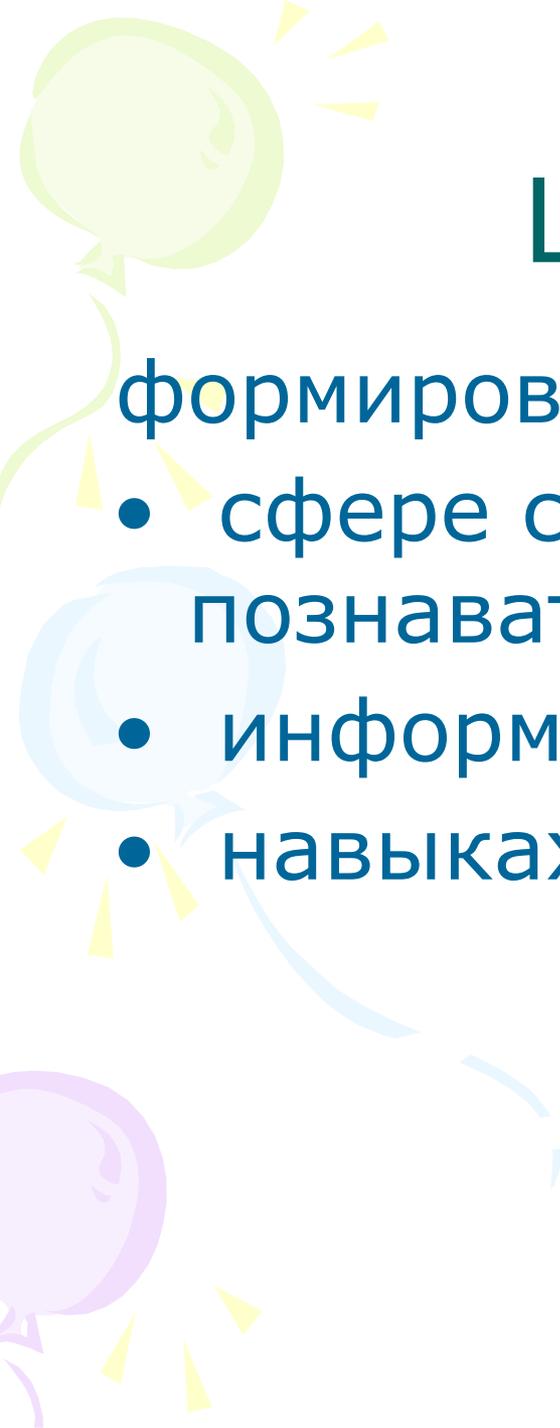
Петрова Н.А., МОУ СОШ №129, г.Красноярск





Актуальность:

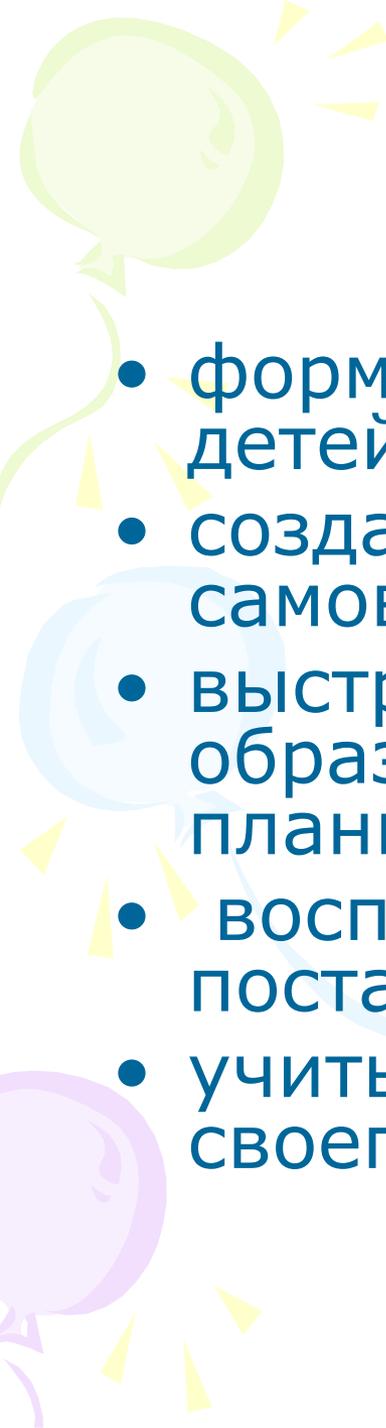
- необходимость не столько передавать ученикам сумму знаний, сколько научить приобретать знания самостоятельно, уметь пользоваться приобретенными знаниями самостоятельно для решения новых познавательных и практических задач;
- приобретение коммуникативных навыков и умений, т.е. умений работать в разнообразных 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:

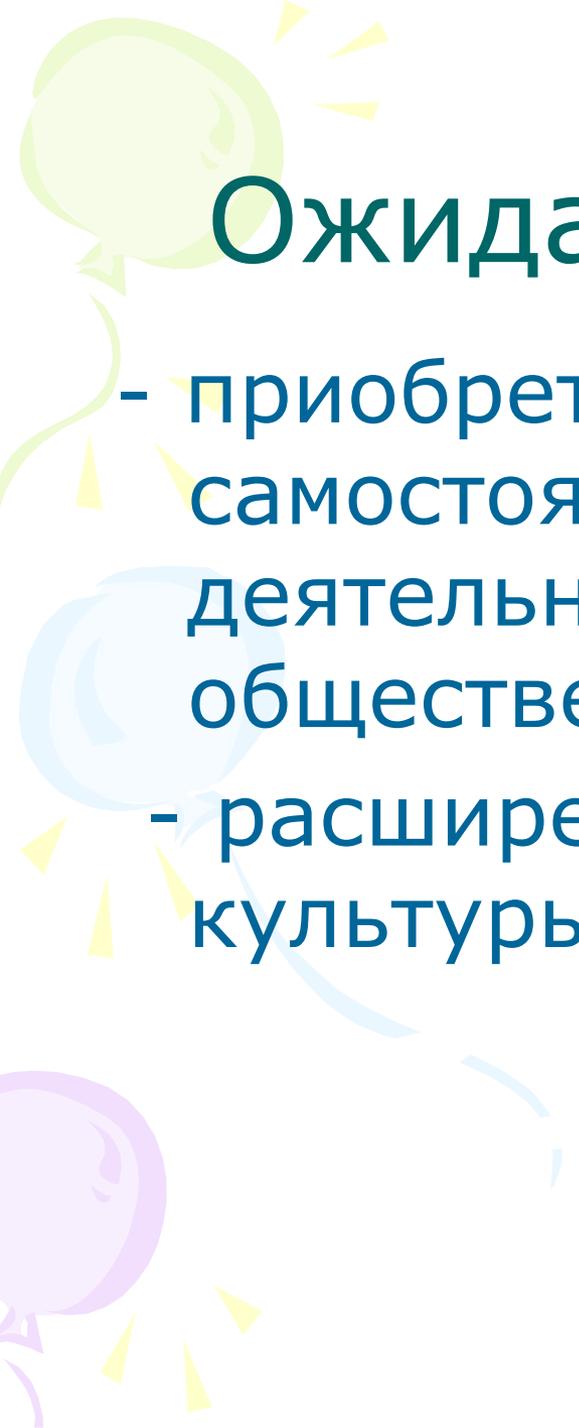
формирование компетентности в:

- 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.

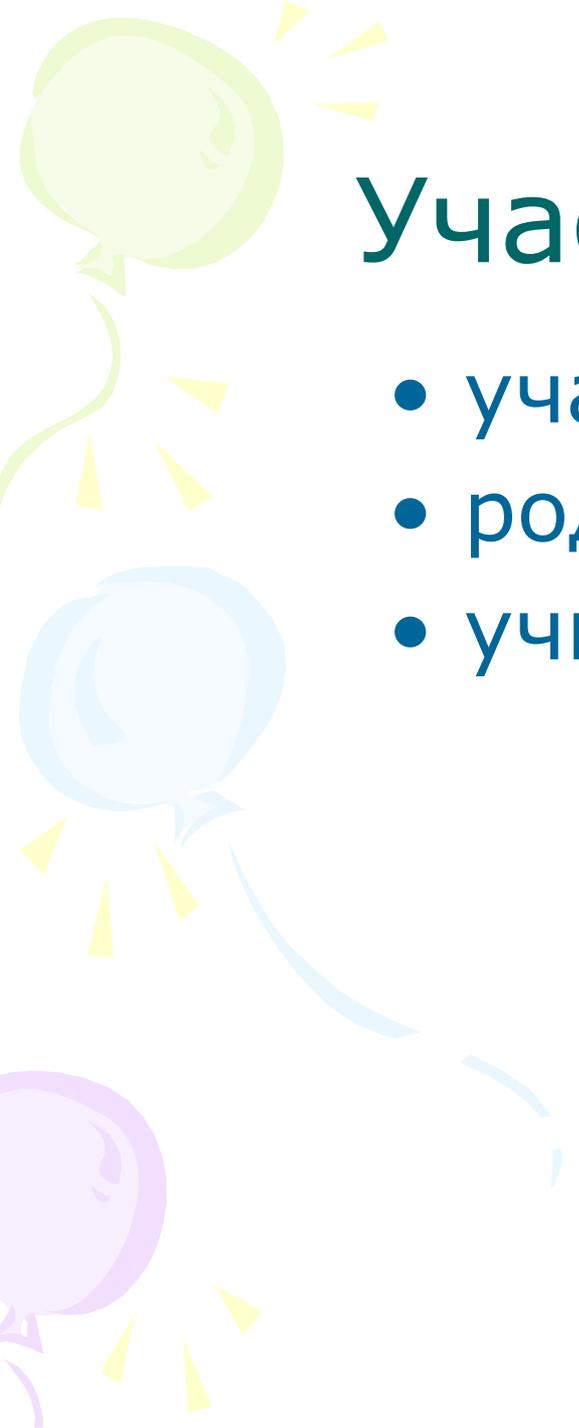
Задачи проекта:

- 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.



Ожидаемые результаты:

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



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:

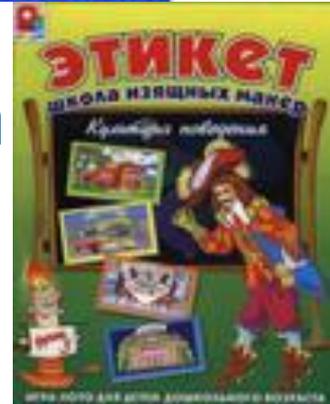
- 1 этап – теоретическое погружение в проблему.
- 2 этап – практический сбор информации.
- 3 этап – разработка собственного варианта поведения.
- 4 этап - демонстрация предлагаемых ситуаций.
- 5 этап – рефлексия на участие в проекте.



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).