

Презентация проекта «Настольная игра для первоклашек»

Одегова Е. В., учитель технологии

МАОУ Вахтанская СОШ Шахунского района

Нижегородской области

1. Предмет: Технология. Технологии ведения дома. 5 класс.
2. Раздел учебной программы¹: введение в предмет «Технология», стартовая диагностика
3. Тема проекта «Настольная игра для первоклашек»
4. Количество учебных часов: 6 уроков (3 занятия)
5. Материалы и ресурсы: фотоаппарат, краски, карандаши, маркеры, ватманы, компьютер, принтер, проекционная система, сканер, сеть интернет..

6. Планируемые результаты модуля:

Предметные:

- решить ряд несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач с использованием приобретенных в начальной школе знаний и умений по обработке бумаги и картона;
- применить правила техники безопасности
 - познакомиться с основами профессиональной деятельности дизайнера, психолога, сценариста, художника и выполнить соответствующую роль в рамках проекта.

Метапредметные (проектные действия)

- под руководством учителя понимать и формулировать проблему, формулировать цель и задачи для решения поставленной проблемы; планировать собственную учебную деятельность; находить нужную информацию, анализировать и оценивать её; вносить необходимые коррективы в исполнение, как в конце действия, так и по ходу его реализации, самостоятельно оценивать правильность выполнения действий, контролировать свое время; работать в группах: распределять спланированные действия в соответствии с поставленными задачами; осуществлять взаимный контроль и оказывать в

¹ Технология: программа: 5-8 классы/ А.Т. Тищенко, Н.В. Сеница. – М. :Вентана-Граф, 2014. -144 с.

сотрудничестве необходимую помощь; строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей; высказывать собственную точку зрения; слушать и слышать другое мнение, вести дискуссию.

Личностные:

- ответственно относиться к учению; осознанно, уважительно и доброжелательно относиться к другому человеку, его мнению.

7. Предметное содержание модуля: работа с бумагой и картоном, проектная деятельность.

8. Решаемая предметная проблема проекта: Начался учебный год. Первоклашки нашей школы ещё плохо знакомы друг с другом, скучают во время перемен, не знают, чем себя занять...

9. Ожидаемый проектный продукт: настольные коллективные игры для первоклассников.

10. Распределение учебных часов по этапам проектной деятельности:

№ занятия	Этап проектной деятельности
1	Актуализация, проблематизация, целеполагание, планирование действий. Концептуализация (разработка требований к проектному продукту, и возможных вариантов проектного продукта)
2	Разработка проектных продуктов
3	Презентация проектных продуктов. Рефлексия. Оценка

Достижение метапредметных результатов в процессе реализации проекта.

№ занятия	Этап	Деятельность учителя	Деятельность учеников по достижению метапредметной цели	Метапредметный результат этапа
I.	1. Фаза проектирования			
1	Актуализация	<p>Обращается к индивидуальному опыту учащихся, связанному с темой проекта.</p> <p>На экране видеоролик «Перемена первоклашек в нашей школе» (или экскурсия в гости к ученикам 1 класса) После просмотра короткая беседа по вопросам:</p> <p><i>-Помните ли вы себя в первые дни первого класса?</i></p> <p><i>-Какие были проблемы?</i></p> <p><i>-Как вы думаете-есть ли такие проблемы у этих детей?</i></p> <p><i>-Что чувствует в это время человек?</i></p> <p><i>-Чего он ожидает?</i></p> <p><i>- Можно ли ему помочь? Как?...</i></p>	<p>Участвуют в просмотре и беседе.</p> <p>Приводят факты, события и описания из своего индивидуального опыта, связанного с темой проекта.</p>	Актуализирован опыт учеников, связанный с темой проекта.
	Формулировка проблемы	Создает условия для выявления и формулировки проблемы проекта учениками: первоклассники мало знакомы друг с другом, им сложно общаться и на	Формулируют проблему с помощью учителя	Сформулирована проблема

		переменах они не всегда могут себя занять.		
Определен ие цели	Организует деятельность учащихся по формулировке цели с использованием приема «мозговой штурм» по вопросу «Как мы можем помочь первоклассникам сдружиться?»	Предлагают идеи сближения первоклассников. С помощью руководителя формулируют цель	Сформулирована цель: создать коллективные настольные игры для первоклассников	
Распреде лие ответствен ности по достижени ю цели	Создает условия для формирования групп и определения ответственных за каждый этап работы согласно выбранной роли: - маркетологи – расспросить первоклассников о том, в какие настольные игры они любят играть, - дизайнеры – исследовать рынок (магазины) или сеть интернет по поводу того, какие настольные игры там встречаются и как они оформлены, - сценаристы - исследовать рынок (магазины) или сеть интернет по поводу того, что включают в себя правила игры и как оформляется текст правил игры, - менеджеры – собрать и обобщить всю информацию, зафиксировать ее, организовать конкретизацию	Делятся на группы по 4 человека, распределяют роли в группе.	Организованы группы, распределены обязанности	

		будущей игры, определить какие понадобятся ресурсы (материалы), распределить ответственность за ресурсы, подготовиться к разработке игры и ее представлению в классе		
Планирование способов достижения целей	Предъявляет шаблон плана проектной деятельности, организует действия учащихся по его заполнению: в процессе общего обсуждения выдвигаются формулировки шагов, которые фиксируются на доске. Затем осуществляется обсуждение и составление общего плана действий.	Участвуют в обсуждении, разрабатывают план действий и распределяют ответственность за реализацию проекта. Обсуждают и определяют действия по поиску информации	Разработан план действий	Определено направление поиска информации
Разработка возможных вариантов будущего проектного продукта	Организует поиск информации в сети Интернет по заранее определенным сайтам, структурирование, представление и обсуждение собранного группами материала. Представленный материал крепится на доске, флипчрте, стене для дальнейшего изучения. Организует действия учащихся для разработки критериев оценки игры и процесса работы учащихся в группах.	Осуществляют поиск информации в сети Интернет, структурируют, представляют результаты работы с информацией. Обсуждают информацию других групп. Предлагают свои критерии оценки проекта,	Зафиксирована важная для проекта информация	Разработаны критерии оценки проектного продукта

			рассматривают различные варианты, путем обсуждения приходят к единому мнению	
		Организует деятельность учащихся в группах по разработке эскизов игр. Организует обсуждение в группах.	В группах создают эскизы игр на листах А4. В группах представляют макеты игр и выбирают лучший вариант.	Разработаны варианты игр и выбрана в каждой группе лучшая.
II.	2. Фаза реализации.			
2	Разработка запланированного проектного продукта	Организует взаимодействие, сотрудничество учащихся при создании проектного продукта Организует тестирование (испытание) игр в группах. (Возможен обмен игр между группами для тестирования)	Работа по группам. Взаимодействуют, сотрудничают в группе по созданию настольной игры на основе своих ролей. Участвуют в испытании. Обсуждают результаты, оценивают игры по заранее выдвинутым критериям.	Осуществлена корректировка. Готов проектный продукт - настольные игры по одной от каждой группы. Осуществлена оценка игр.
3	Презентация	Создает условия для презентации и испытания	Представляют полученные	Игры представлены и

Заключение. Результаты данного проекта дают возможность определить уровень сформированности проектных действий, для планирования дальнейшей работы по формированию умения выполнять проектную деятельность.