

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа № 509
Красносельского района Санкт-Петербурга**

**КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Школа - территория успеха: #ПРОекториУМ»**

**Проект: «Предметные подвижные игры»
для учащихся 5-6 классов**

Лаборатория точных наук

Возраст: 10 – 12 лет

Тип программы: линейная

Количество часов: 8

**Санкт-Петербург
2022**

Замысел проекта

В современном мире дети очень много времени проводят за компьютером. Невозможно представить современную жизнь без гаджетов и компьютерных игр. Дети начинают пользоваться ими с самого раннего возраста. Компьютерные игры сделаны очень качественно, а иногда даже трудно отличить виртуальную картинку от реальности. Трудно бывает оторваться от захватывающей игры на экране. И дети сидят часами перед компьютером. А это очень вредно и для зрения, и для осанки, и для самочувствия.

Есть ли альтернатива? Ведь жили же наши родители без компьютерных игр. В какие игры они играли? Что их увлекало? Играют ли в настольные игры дети в других странах? Все эти вопросы и подтолкнули нас к этому проекту. Таким образом основной целью проекта стало повышение интереса школьников к настольным играм.

Описание проекта

Проект «Предметные настольные игры» позволяет обучающимся 6 класса получить опыт исследовательской и практической работы в проектной деятельности, стимулирует творческий подход к реализации продукта, а также повышает мотивацию обучающихся к изучению биологии.

Игра-викторина позволяет повторить не только занимательный материал, но и сложные вопросы учебной программы. Она развивает у учащихся навыки использования научного языка, методов науки, умения применять знания в процессе диалога с учителем и другими учениками, обосновывать ответы, осуществлять самоконтроль и самооценку знаний. Также данная игра может использоваться как проверка индивидуальных знаний.

В ходе работы ребятам предстоит не только осуществлять отбор материала, но и преобразовать его. Такой подход расширяет познавательные возможности детей, способствует развитию их воображения и творчества.

Паспорт проекта

Название проекта	Предметные настольные игры
Автор	Тихонов Илья Дмитриевич
Предмет	Биология, информатика
Класс	5-6 класс
Тип проекта	Исследовательский, информационный, творческий
Актуальность проекта	Все современные дети имеют гаджеты и предпочитают развлечения в интернете реальному общению.
Цель проекта	Создание серии настольных игр по учебным предметам.
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить историю настольных игр. 2. Определить формат игры. 3. Сформулировать правила игры. 4. Придумать и создать игровое поле. 5. Определить перечень вопросов по учебным предметам.
Методы проектной работы	Метод сбора и обработки данных, исследовательский, поисковый, анализа и обобщения, рефлексии.
Продукт проекта	Настольная игра по биологии для 5 класса
Практическая ценность проекта	Получение дополнительных знаний по биологии. Создание настольной игры, которую можно использовать на уроках биологии.
Потенциальная реализация проекта в школе	Игру-викторину можно использовать на уроках биологии для повторения пройденного материала. Данная игра развивает у учащихся навыки использования научного языка, методов науки, умения применять знания в процессе диалога с учителем и другими учениками, обосновывать ответы, осуществлять самоконтроль и самооценку знаний. Также данная игра может использоваться как проверка индивидуальных знаний. А также повышает мотивацию обучающихся к изучению предмета.

Содержание деятельности на разных этапах работы над проектом

	Раздел	Предлагаемые действия руководителя	Предполагаемые действия учеников
1	Анализ актуальности Определение цели, задач проекта.	<p>1. Мотивация учащихся к выбору «нужного» направления по данной теме.</p> <p>2. Учитель объясняет, что такое цель, какие бывают. Предлагает выбрать из предложенных наиболее подходящую к заявленной теме. Рассказывает и приводит пример, как к цели ставятся задачи. Цель: - Создание серии настольных игр по учебным предметам. Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучить историю настольных игр. 2. Определить формат игры. 3. Сформулировать правила игры. 4. Придумать и создать игровое поле. 5. Определить перечень вопросов по учебным предметам. 	<p>1. Выполняют задания, предложенные учителем (руководителем) индивидуально. Задают вопросы. Выбирают направление (предмет) из предложенных учителем. (возможна работа в группах, возможно голосование и пр. формы выбора)</p> <p>2. Слушают. Выполняют практические задания.</p>
2	Средства и методы работы с проектами	Знакомит с методами и средствами проведения исследования, работы над проектами. Объясняет какие в каких случаях более эффективны.	На основе прослушанного материала выбирают средства и методы. Методы: анализ, моделирование
3	Составление плана действий, определение последовательности и сроков работ	Приводит примеры. Предлагает отдельные позиции плана соединить в единый план в соответствии с логикой. Принимает участие в обсуждении. Определяет подходящий (подходящие), утверждает.	Из разрозненных позиций составляют единый план. Работают в парах. Затем обсуждают.
4	Непосредственная работа над проектом. (теоретическая часть) Сбор информации	Организует совместное определение формата и правил игры. Организовывает составление вопросов к карточкам.	На занятии определяют формат и правила будущей игры. Составляют вопросы к карточкам.
5	Непосредственная работа над проектом. (Практическая часть)	Предлагает выполнить практическую работу – создать эскиз карточек, создать эскиз игрового поля, создать эскиз игровых фигур. Разбивает обучающихся на группы, раздает задания. Предлагает оформить макет предметной настольной игры, используя предоставленные материалы.	Каждая группа выполняет работу.

6	Анализ/Обработка информации по итогам работы, исследования.	Предлагает заполнить формы, помогающие оценить результат проделанной работы.	Заполняют таблицу, формы
7	Оформление результатов	Проведение игры для учащихся 5 классов. Делит учащихся на группы для проведения игры в параллели.	1.Выбируют желающих проводить игру, определяют помощников. Проводят игру.
8	Представление результатов	Договаривается с методическим работником о представлении предметной настольной игры на Научно-практической конференции «Открытие».	Представляют проект с демонстрацией продукта на Научно-практической конференции «Открытие».

**Календарно-тематическое планирование ВУД
«Предметные подвижные игры»**

№ п/п	Перечень разделов	Количество часов по каждому разделу			Дата по плану	Дата по факту
		Всего	Из них:			
			Теоретические занятия	Практические занятия		
1	Анализ актуальности. Определение цели, задач проекта.	1	1	0		
2	Средства и методы работы с проектами	1	0	1		
3	Составление плана действий, определение последовательности и сроков работ	1	0	1		
4	Непосредственная работа над проектом. Наблюдение. (учебно- исследовательский проект).Сбор информации (проектная деятельность)	1	1	0		
5	Непосредственная работа над проектом. Проведение проектных работ или исследования	1(2)	0	1(2)		
6	Анализ/Обработка информации по итогам работы, исследования.	1	0	1		
7	Оформление результатов	1	0	1		
8	Представление результатов	1	0	1		
	Итого:	8 (9)	4	6 (7)		