

Заявка на участие в краевом конкурсе для представителей профессионального сообщества «Лучшая проектная идея-2020», номинация «Лучший замысел проекта»

Полное наименование организации	<ol style="list-style-type: none"> Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Средняя школа № 35» Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Многопрофильный лицей имени 202-ой воздушно-десантной бригады» Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Гимназия № 3 имени М.Ф. Панькова» Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 87
Контактные данные руководителя организации (фамилия, имя, отчество, должность, телефон)	<ol style="list-style-type: none"> Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Средняя школа № 35» - Директор Лифер Светлана Анатольевна Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Многопрофильный лицей имени 202-ой воздушно-десантной бригады» - Директор Кодина Ольга Борисовна 23-46-49 Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска «Гимназия № 3 имени М.Ф. Панькова» - Директор Глухова Ирина Николаевна 22-77-40 Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 87 - Директор Казарина Людмила Анатольевна 54-39-36
Контактные данные руководителя проектной идеи (фамилия, имя, отчество, должность, телефон)	<ol style="list-style-type: none"> Шуило Наталья Валерьевна – учитель математики и информатики, МАОУ «Средняя школа №35», 89098430792 Пономарева Кристина Сергеевна – учитель математики, МАОУ «МПЛ 202-й ВДБ», 89098281137 Ким Юлия Александровна – учитель русского языка и литературы, МАОУ Гимназия 3 им. М. Ф. Панькова, 89656731057 Сердюкорова Елизавета Николаевна – учитель биологии и химии, МБОУ СОШ №87, 89990837662
Уровень реализации проектной идеи:	Муниципальный
Наименование проектной идеи	Адаптация игры «Ответь за 5 секунд» для учеников 5-11 классов
Содержание проектной идеи	<p>В соответствии с основными задачами Национального проекта «Образование» одним из приоритетов является внедрения в российских школах новых методов обучения и воспитания, современных образовательных технологий.</p> <p>Основная цель данного проекта – сформировать у учащихся познавательный интерес к учебным предметам, умение грамотно выражать свои мысли, развить память, воображение и фантазию.</p> <p>Раскрытие индивидуальных и творческих способностей обучающихся предполагается осуществлять через реализацию и проведение игры «Ответь за 5 секунд» среди учеников 5-11 классов во время внеурочной деятельности, на уроках обобщения и закрепления</p>

организацию турниров в школе, районе, городе. Каждый обучающийся получит возможность поучаствовать в турнире, а также воспользоваться приложением для подготовки к нему. По результатам турнира на главной странице приложения будут размещены фотографии участников, показавшие лучший результат.

Правила проведения:

1. Для проведения турнира требуется 2-8 участников (возможно проведение командной игры).
2. В разрабатываемом приложении (напечатанных карточках) уже составлены вопросы для разных предметных областей и уровней подготовки. Игрок находящийся справа от активного игрока тянет карту и громко зачитывает, то что на ней написано. Каждый вопрос начинается с фразы: «Назовите три...» и далее следует обозначений той или иной категории.

Например: «Назовите три системы органов»

3. У активного участника есть всего пять секунд, что бы ответить на вопрос. Игрок, огласивший вопрос, сразу после этого начинает отсчитывать время.

Предполагаемый ответ: «Кровеносная, нервная, выделительная системы»

4. Если участник успевает назвать только один или два ответа на заданную категорию за отведенное время, он не получает балл и передает ход следующему игроку по часовой стрелке. Баллы начисляются автоматически приложением, при условии правильного ответа или ведущим - консультантом (учитель или ученик помогающий в организации)

5. У следующего игрока так же есть 5 секунд для ответов на тот же самый вопрос. Время отсчитывает предыдущий игрок или приложение. Сложность заключается в том, что следующий игрок не может повторно называть варианты ответа, использованные предыдущим игроком.

6. Карта разыгрывается по кругу до тех пор, пока один из игроков не назовет три ответа за 5 секунд забрав затем карту себе.

7. Если никто не может называть три ответа за 5 секунд, карта проходит по кругу и возвращается к первому игроку. Он получает эту карту себе.

8. Новый ход начинается с того, что активным игроком становится следующий игрок по часовой стрелке. Карту вытягивает игрок находящийся справа от активного. Он же зачитывает новый вопрос и начинает отсчитывать время.

9. Игрок который наберет 5 карточек, становится победителем.


В ходе проведения мероприятий должны сформироваться списки лучших учеников школы, района и города. У всех учеников сформируется умение грамотно высказать свои мысли и применять знания, полученные в школе.

Учитель в ходе проведения турнира является ведущим - консультантом оценивая правильность ответов за отведенное время и регулирует переход вопросов

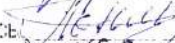
К реализации проекта привлекаются образовательные учреждения и Центр развития образования. Ход реализации проекта транслируется на сайтах образовательных учреждений и ЦРО.

Апробация данной игры осуществляется на уроках и во внеурочной деятельности, в дальнейшем возможность проведения турниров среди учащихся среди параллельных

	классов, в одной школе и между школами. Для проведения турниров возможно создание приложения, в котором уже будет банк вопросов разной степени сложности из всех предметных дисциплин.
Эффект от реализации проектной идеи	Игра «Ответь за 5 секунд» популярна среди учащихся 5-11 классов, поэтому у них появится дополнительная мотивация к изучению всех учебных дисциплин. <ul style="list-style-type: none"> - раскрытие творческого потенциала учащихся, развитие воображения, фантазии; - расширение кругозора учащегося; - прочное усвоение учащимися учебного материала; - воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности; - повышение уровня профессиональных компетенций педагога - использование данной игры на муниципальном уровне - возможность реализации игры на дистанционном обучении.
Описание действий, необходимых для реализации проектной идеи	План реализации проекта: 1 этап-подготовительный Выявить список тем и учебных предметов для создания раздаточного материала. Создание творческой группы педагогов из образовательных учреждений края. Разработка «Дорожной карты» реализации проекта 2 этап- организационный На основании разработанной «Дорожной карты» проекта, выполняется следующее: <ul style="list-style-type: none"> - создание материала для реализации игры, - создание приложения, - рассылка материалов игры и приложения по образовательным учреждениям города, - устанавливается график проведения турниров. Все обучающиеся получают возможность участия в турнире. 3 этап – аналитический Подведение итогов реализации проекта <ul style="list-style-type: none"> - выпуск адаптации игры «Ответь за 5 секунд» в приложении - презентация результатов реализации проекта

Подпись:  ФИО: Исурясто Н.В.


Дата: 15.05.2020

Подпись:  ФИО: Ломоносова К.С.

Дата: 15.05.2020

Подпись:  ФИО: Пили Ю.А.

Дата: 15.05.2020

Подпись:  ФИО: Сернокрылова Е.И.

Дата: 15.05.2020