Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Гимназия №8»

Методическая разработка

Длительная образовательная метапредметная игра «Остров сокровищ»

для учащихся 6-х классов

Авторы-составители:

Мальцева Ольга Станиславовна,

учитель русского языка и литературы ВКК,

МАОУ «Гимназия №8»

Дроздова Наталья Валерьевна,

учитель русского языка и литературы ВКК,

МАОУ «Гимназия №8»

Ангарск-2022

Методическая разработка

Длительная образовательная метапредметная игра «Остров сокровищ»

для учащихся 6-х классов

Авторы-составители:

1. Мальцева Ольга Станиславовна, учитель русского языка и литературы ВКК, МАОУ «Гимназия №8», г. Ангарск
2. Дроздова Наталья Валерьевна, учитель русского языка и литературы ВКК, МАОУ «Гимназия №8», г. Ангарск

Аннотация

*Актуальность* данной методической разработки заключается в *отражении основных направлений современного подхода в обучении:* активность, проектирование, развитие профессиональных компетентностей.

Образовательная игра как интерактивное обучение стала одним из современных направлений развития активного обучения. Говоря об отличиях активного и интерактивного обучения, ученые подчеркивают организацию взаимоотношений, обучающихся между собой: взаимодействие преобладает над воздействием. Именно *преобладание взаимодействия учащегося и учащегося, учащегося и учителя является в методической разработке базовой основой конструктора* представленной образовательной игры.

Образовательная игра предполагает изменение коммуникационного поля «преподаватель - обучающийся». В этом проявляется *новизна* обучающего подхода Приоритетным становится *принцип равного участия акторов познавательного процесса.* Игра позволяет учителю сменить роль с дидакта, непререкаемого авторитета на моделирующая *роль тьютора*, сопровождающего.

Несомненным *достоинством данной разработки* является тот факт, что в создании проекта принимали участие обучающиеся 8-х классов в роли организаторов-игротехников. Именно восьмиклассниками придумывался сценарий игры, разрабатывались её этапы, продумывались детали проведения. Это работа стала их групповым проектом, который включает в себя групповые и парные проекты как восьмиклассников, так и шестиклассников. Обобщив, можно *определить данную методическую разработку как «проект в проекте».*

Представленная игра является одной из внеурочных форм внедрения проектно-исследовательской технологии как базовой технологии обучения в образовательный процесс МАОУ «Гимназия №8» в рамках действующей инновационной площадки. Это свидетельствует *о реальности* данного проекта, *его* *значимости в процессе освоения и педагогами, и учащимися основ проектной технологии.*

*Цель разработки:* вовлечь учащихся в проектную деятельность средствами длительной образовательной игры, с целью формирования метапредметных навыков, личностного саморазвития и развития творческого потенциала.

*Период проведения* образовательной игры: сентябрь 2021 – май 2022

*Условия*: использование урочной и внеурочной формы обучения

*Участники* длительной образовательной игры:

1. педагоги русского языка и литературы, физики, математики, биологии, географии;
2. классные руководители 6-х, 8-х классов;
3. учащиеся 6-х, 8-х классов.

*Партнёры:* туристический клуб «Изучай страну» «Дворца Творчества Детей и Молодёжи» города Ангарска

Конструктор методической разработки ДОИ «Остров сокровищ»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этап / уровень | Задача | Содержание | Проектная деятельность |
| I этап  «Погружение» | Погрузить в литературный материал через изучение произведения Р.Л. Стивенсона  «Остров сокровищ» | 1. Изучение биографии писателя и презентация. 2. Чтение произведения. 3. Изучение истории создания романа и её презентация. 4. Осмысление названия романа – «распаковка» понятия «сокровища» 5. Интеллектуальная игра «Своя игра» | Мини-проект  Мини-проект  Мини-проект  Групповой проект |
| II этап  «Превращение» | Создание пиратского игрового пространства. | 1. Выбор игрового пиратского имени 2. Создание пиратской команды с соответствующей атрибутикой 3. Создание пиратского корабля (моделирование) | Мини-проект  Групповой проект  Групповой проект |
| III этап  «Все на борт» | Развитие функциональной грамотности через игровое пространство и содержательный контекст игры | Контекст заданий близок к проблемным ситуациям из жизни выбранных персонажей.  В условиях жизни на корабле, окруженного водной стихией, учащимся придется занимать активную гражданскую позицию по вопросам, связанным с естественными науками.  Применение математики и интерпретирование математических знаний для решения проблем в игровом пространстве как модели пространства реального мира | Индивидуальные, групповые проекты |
| IV этап  «Полундра» | Формирования навыка командной работы | КВЕСТ – игра – поиски клада (в школе) | Групповой проект |
| V этап  «Поднять паруса» | Обучение навыкам сплава и знакомство с природой Приангарья | Сплав по реке Китой | Групповой проект совместно с партнёром туристическим клубом |

Сценарий длительной образовательной игры

Игра проводится в течение учебного года в несколько этапов.

Этапы-уровни моделируют образовательное пространство через игру.

Каждый этап – это новая встреча с участниками в разных форматах.

Уровень 1 «Погружение»

1. Чтение произведения Р Л Стивенсона «Остров сокровищ», подготовка к уроку внеклассного чтения.

Рассказ учащихся о биографии писателя, истории написания книги с сохранением интриги об авторе (мини-проект)

Обсуждение книги, героев.

Осмысление названия романа – «распаковка» понятия «сокровища» (мини-проект)

1. Итог погружения – интеллектуальная игра «Своя игра» (групповой проект).

Содержание интеллектуальной игры:

*Рубрики*: «Это всё о нём», «Мир предметов», «Деньги» «Всякая всячина»

*Примерные задания и ответы*:

* **«**Через 100 лет со дня смерти всемирно известного поэта один из шотландских банков выпустил банкноту стоимостью 1 фунт, на которой присутствовала…» Назвать, что было на банкноте?

*Ответ*:подпись Стивенсона, его портрет и изображение гусиного пера.

* На знания текста «Конверт был запечатан в нескольких местах. Печатью служил…. Что служило печатью Билли?»

*Ответ*: наперсток

* «Что кричал попугай и что это означает?»
* *Ответ:* пиастр — принятое в Европе название испанской и испано-американской серебряной монеты «песо»
* «Что лишнее? Гинея, пенни, шиллинг, пиастры, фартинг
* *Ответ:* гинея – англ (британ) золотая монета; пенни – англ (шотланд) монета; шиллинг – англ монета; пиастры – испанск (испано-американ) серебряная монета; фартинг – англ монета = ¼ пенни)
* «Какая книга дарила идеи и героев Р Л Стивенсону для написания «Острова сокровищ»?
* *Ответ:* Д. Дефо «Робинзон Крузо»

За каждый правильный ответ начисляются баллы в соответствии со сложностью вопроса (баллы за вопросы указаны на табло).

Уровень 2. «Превращение»

Создание игрового пространства на основе легенды «Чтобы найти сокровища, надо стать пиратами?»

Задачи для участников игры «Остров сокровищ» - игра проводится раз в неделю.

1. Выбрать игровое имя, определить характер, внешний вид своего персонажа;
2. Набрать на корабль команду, учитывая какие обязанности будут выполнять участники игры (капитан, кок, лоцман, матрос, юнга...)

Представление команды – презентация, творческое включение всех участников. Отмечаем оригинальность, соответствие с персонажами из книги, с образами пиратов. (Пример имен: Капитан Ария, старпом Григо Бывалый, кок Дырявое ухо, механик Кровавая Мэри…)

1. Придумать название кораблю; («Королевская удача», «Чёрное цунами» и т.п.)
2. Нарисовать флаг; (Вопрос для поиска: чем пиратский флаг отличается от флага страны?)
3. Изготовить сундук под дублоны.
4. Сделать модель корабля (Вопрос для поиска: когда появилось слово

«корабль»? Что такое ЛОДЬИ, УШКУИ, СТРУГИ?

*Комментарий*: требование выполнения вне текстового задания обнаруживает недостаток знаний и умений и - потребность в поиске новой информации, формировании навыков рисования, моделирования.

Результат работы оценивается дублонами (виртуальные деньги в игре), учитывается личностный вклад в работу команды.

Уровень 3 «Все на борт корабля!»

Групповая работа команд

*Задания и игровые ситуации*

1. Расположите на модели корабля штурвал?
2. Начертите на модели корабля ватерлинию? Зачем она нужна?
3. Какое оружие из предложенного пиратское?
4. Как могла бы выглядеть карта, нарисованная пиратами, которые спрятали клад в нашей школе? Нарисовать карту, спрятать для другой команды клад в школе.
5. Посчитайте деньги в сундуке пиратов (за много лет там накопились банкноты разных стран) Переведите по курсу и обозначьте сумму на сегодняшний день.
6. Почему именно попугай всегда сидит на плече пирата? Нарисуйте попугая (определите его вид)
7. Приготовьте для другой команды трудную скороговорку (проговорить как попугай)
8. Сочинить историю, которая бы начиналась с фразы «Один пират…»

*Индивидуальный творческий проект (пример)*

*«Один пират очень любил читать. Прочитал он однажды интересную сказку. И так ему захотелось попасть в сказочный мир. Стал еще читать да мечтать. А вся команда на корабле смеялась над ним, что пират в сказки верит. И даже прозвище ему придумали – Сказочник.*

*Но не смутился наш пират – читал еще больше. И попалась ему сказка про пиратов и деньги.*

*- Вот, - думает он, - везёт пиратам. Короля захватили и ограбили*

*И тут слышит крик капитана:*

*- Чёрт подери! Дворец Царя Русского! Все на абордаж!*

*Удивился Сказочник, как это возможно? Только об этом подумал и всё исполнилось*

*Ограбила команда пиратов дверец царя, прославились они на весь мир. И после этого никто уже над пиратом не смеялся. А он, вдохновленный удачей, взял с полки сказку «Гигантский муравей» (А. Нечипуренко)*

*Один пират был таким чистюлей, что одно малюсенькое пятнышко на рубашке для него – трагедия! Взяла его как-то на свой корабль пиратская команда матросом, да через день уже пожалела о своем решении. Чистюля-пират отказывался от любой грязной работы. А на корабле-то ее хватает! Поставили его готовкой заняться – а он визжит как свинка: «Бороды нечёсаные! Прах вас подери! Не могу я в такой грязи возиться!»*

*Разозлились пираты на чистюлю и выбросили его за борт. Ведь не положено пирату чистоплюем. (Е. Стреляева)*

*Комментарий:* в данном творческом продукте отражено единство метапредметных знаний по данной теме: учащиеся использовали знания лингвистики (раздел «Лексика»), географии, зоологии, биологии, математики и др. наук.

Выполняя задания, участники игры решали нестандартные учебные и жизненные задачи. Результат работы оценивались дублонами, учитывался личностный вклад в работу команды.

Результат работы учащихся: рисунки, реквизит, модели кораблей, презентации - оценивается дублонами, учитывается личностный вклад в работу команды.

Уровень 4 «Полундра!»

КВЕСТ – игра – поиски клада в школе. Выполнение заданий по станциям.

Организация игры – групповой проект восьмиклассников.

Содержание КВЕСТА

5 станций:

1. Ориентирование корабля по звездам (обучение прокладывать путь корабля по карте звёздного неба)
2. Семафорное сообщение (обучение отправлять на другой корабль информацию)
3. Игра «Бункер» (ролевая психологическая игра-тренинг)
4. Практикум речевого сопровождения вербальной информации (озвучка мультфильма «Остров сокровищ»)
5. Разучивание пиратского танца (коммуникация, пластика, хореография)

Выход: поиск сокровища по частям карты, которую участники игры получают на каждой станции.

Уровень 5 «Поднять паруса!»

Сплав по реке Китой – заключительный этап

1. Проведение инструктажа по технике безопасности.
2. Сбор экипировки.
3. Встреча в условленном месте.
4. Тренировка гребли на суше.
5. Сплав на остров Большой.