

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

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ № 509
Протокол от _15.05.2023 № _5__

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора ГБОУ № 509
от 15.05.2023 __№ 5 - од____
_____М.Г. Зверева

ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Школа - территория успеха: #ПРОекториУМ»
Проект: «Создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»»
для учащихся 7 классов
на 2023-2024 учебный год

Факультет: лингвистических наук

Возраст: 13 – 14 лет

Тип программы: линейная

Количество часов: 17

Педагог, должность: Василевская А.А., учитель русского языка и литературы

Санкт-Петербург

2023

Пояснительная записка

Программа по курсу ВУД «Проекториум: создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»» для обучающихся 7-х классов составлена на основании Положения о разработке программы курса внеурочной деятельности ГБОУ №509.

Актуальность программы внеурочного курса «Проекториум: создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»» обусловлена тем, что творческие задания по произведениям школьной программы — прекрасная возможность привить любовь к литературе, еще раз проработать материал. В процессе разработки такой игры команда организаторов досконально прорабатывает текст произведения, ищет актуальные и важные детали, раскрывает характеры героев. А потенциальные игроки получают дополнительную мотивацию к прочтению произведения. Настольные игры по произведениям школьной программы - отличный инструмент, который полностью погружает участников в атмосферу и сюжет.

Цели изучения курса

Изучение курса внеурочной деятельности «Проекториум: создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»» согласно авторской программе охарактеризовано следующими целями:

- Создание уникальной образовательной среды способствующей полному погружению участников и организаторов мероприятие в атмосферу произведений школьной программы, что способствует повышению учебной мотивации и, как следствие, улучшению образовательных результатов по литературе.
- Расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Данные цели предполагают выполнение следующих **задач**:

- 1) развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- 2) развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- 3) развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- 4) формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- 5) развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
- 6) формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- 7) формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать* эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- *Делать* предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- *Добывать* новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- *Перерабатывать* полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- *Перерабатывать* полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- *Преобразовывать* информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- *Донести* свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Читать* и *пересказывать* текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- *Учиться выполнять* различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;

- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Проектный результат освоение программы

Создание настольной игры, по произведению Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»

Создание готового образовательного продукта, готового к трансляции и тиражированию

Формы контроля достижения планируемых результатов:

- беседы;
- практические занятия с элементами игр и игровых элементов, дидактических и раздаточных материалов.
- анализ текстов и речевого материала;
- самостоятельная работа (индивидуальная и групповая) по работе с разнообразными словарями, художественными текстами, информационными источниками

Описание проекта

Использование игровых технологий на уроках помогает легче усваивать учебный материал. В старших классах возможно организовать проектную деятельность по разработке собственных игр на основе тех или иных программных произведений.

Дидактическая игра — это не только развлечение, но и занятие, благотворно влияющее на умственное и психологическое развитие детей, помогающее поддерживать общение со сверстниками.

Она приучает ребят работать и мыслить, взаимодействовать в коллективе. К тому же соревновательный дух игры заставляет детей мобилизовать свои силы, увеличивает их восприимчивость и логику мышления.

Зачем играть на уроках литературы:

- чтобы достичь определенных успехов в усвоении материала;
- чтобы учитывать индивидуальный темп работы учеников
- чтобы реализовать групповую и парную работу;
- чтобы снизить градус напряжённого обучения и разрядить обстановку неформальным общением с товарищами.

В процессе разработки настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» команда организаторов проработает текст произведения, найдет актуальные и важные детали, раскроет характеры героев. Создаст «с нуля» дизайн и всю механику игры. Настольные игры по произведениям школьной программы - отличный инструмент, который полностью погружает участников в атмосферу и сюжет

Паспорт проект

Название проекта	Создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»
Предмет	Литература
Класс	7 класс
Тип проекта	Исследовательский, информационный, творческий
Актуальность проекта	<p>В результате обучения по данной теме, в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, обучающиеся научатся и приобретут эстетические и ценностно-смысловые ориентации, чувство прекрасного и эстетического восприятия на основе знакомства с мировой литературой. Учащиеся расширят знания о произведении в работе с различными источниками информации, посетят библиотеку.</p> <p>Расширят свой кругозор, познакомившись с великим наследием мировой литературы, изучив биографию талантливейшего писателя, историю создания произведения, критические статьи.</p>
Цель проекта	Создание настольной игры «Маленький принц»
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать сценарий игры 2. Создать дизайн игры 3. Продумать правила и структуру игры 4. Придумать вопросы по роману 5. Провести апробацию игры 6. Организовать презентацию продукта
Методы проектной работы	Метод сбора и обработки данных, исследовательский, поисковый, анализа и обобщения, рефлексии.
Продукт проекта	Настольная игра «Маленький принц»
Практическая ценность проекта	<p>Получение дополнительных знаний по литературе, истории зарубежной литературы., культурологии.</p> <p>Создание настольной игры, которую можно использовать на уроках литературы и тематических классных часах.</p>
Потенциальная реализация проекта в школе	<p>Настольную игру «Маленький принц» можно использовать на уроках литературы. Для изучения нового или повторения пройденного материала и на классных часах. Данная настольная игра развивает у учащихся кругозор, навыки исследовательской деятельности, 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.</p>

	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.	1. Мотивация учащихся к выбору «нужного» направления по данной теме. 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 игры «Маленький принц» Задачи: 1. Изучить историю произведения, биографию писателя. 2. Определить цель и задачи продукта. 3. Определить формат игры. 4. Осуществить запись (фиксацию) собранного материала с помощью инструментов ИКТ.	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) 2. Слушают. Выполняют практические задания.
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, сравнение, исследование
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)	Организует совместное определение формата и содержания презентации. Сбор материала, обсуждение.	На занятии определяют формат и правила будущей игры. Составляют вопросы

	Сбор информации		
5	Непосредственная работа над проектом. (Практическая часть)	Предлагает выполнить практическую работу – создать игровую механику. Разбивает обучающихся на группы, раздает задания. Предлагает оформить игру, 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	Показ игры для учащихся 7-х классов. Обсуждение увиденного.	1.Выбирают желающих проводить игру, определяют помощников. 2.Проводят игру.
8	Представление результатов	Договориться с руководителем МО школы о представлении презентации на Научно-практической конференции «Открытие».	Представляют проект с демонстрацией продукта на Научно-практической конференции «Открытие».

**Календарно-тематическое планирование ВУД
«Создание настольной игры по повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»
1 группа**

№ 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	0,5	0,5		
2	Средства и методы работы с проектами	1	0,5	0,5		
3	Составление плана действий, определение последовательности и сроков работ	1	1	0		

4	Непосредственная работа над проектом. Наблюдение. (учебно-исследовательский проект). Сбор информации (проектная деятельность)	5	2	3		
5	Непосредственная работа над проектом. Проведение проектных работ или исследования	4	1	3		
6	Анализ/Обработка информации по итогам работы, исследования.	2	0	2		
7	Оформление результатов	2	0	2		
8	Представление результатов	1	0	1		
	Итого:	17	5	12		