

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей города Кирово-Чепецка Кировской области»

Методическая разработка

**Организация внеурочной работы по предмету
как средство формирования
проектно-исследовательской компетенции школьников**

Корзунина Анна Сергеевна,
учитель иностранного языка
высшей квалификационной категории

Кирово-Чепецк
2022 год

Содержание

Введение.....	3
1. Теоретические основы проектно-исследовательской деятельности.	
1.1. Классификация компетенций.....	3
1.2. Теоретические основы проектного метода.....	4
2. Организация проектно-исследовательской деятельности в школе.	
2.1. Организация работы с педагогами.....	7
2.2. Система работы с обучающимися.....	9
Информационные источники.....	14
Приложения.....	15

Введение

В условиях современного взгляда на образование наряду со знаниями и умениями все более значимым результатом обучения и развития становятся компетенции. Мы считаем, что в качестве ключевых следует обращать особое внимание на информационную, коммуникативную и общекультурную компетенции. Кроме того, необходимо формировать у современного школьника проектно-исследовательскую компетенцию.

Проектно-исследовательская компетенция – это совокупность знаний в определенной области, знаний о структуре проектной и исследовательской деятельности; наличие проектных и исследовательских умений (решать проблемы на основе выдвижения гипотез, ставить цель деятельности, планировать деятельность, осуществлять сбор и анализ необходимой информации, при необходимости выполнять эксперимент, представлять результаты исследования); наличие способности применять эти знания и умения в конкретной деятельности.

Каким же образом организовать учебный процесс, чтобы не просто дать ученикам знания и сформировать у них навыки работы над проектом и исследованием, но решить более глубокую задачу формирования проектно-исследовательской компетенции, наличие которой необходимо для продолжения образования и успешной деятельности в будущей профессии. Очевидно, что некоторые предметы школьной программы (например, физика, химия, биология) подразумевают исследование, которое может быть организовано на уроке через систему лабораторных работ или практикумов, или проектирование (например, на уроке технологии), которое реализуется через создание изделий.

Как же учителю иностранного языка формировать проектно-исследовательскую компетенцию? Урочные занятия предполагают создание мини-проектов (они отражены в календарно-тематическом планировании и присутствуют в УМК по предмету). Но этого недостаточно для полноценной проектно-исследовательской деятельности. Поэтому работа в данном направлении выводится в систему внеурочных занятий. Организации внеурочной деятельности с целью формирования проектно-исследовательской компетенции школьников и посвящена данная методическая разработка.

1. Теоретические основы проектно-исследовательской деятельности в школе

1.1. Классификация компетенций

Существуют различные классификации компетенций. Так, **П.И. Третьяков** [8] выделяет следующие ключевые компетенции, которыми должен обладать школьник: самообразовательные и исследовательские, организационно-коммуникативные, конструктивно-проектировочные, социально-личностные, адаптивные.

И.М. Осмоловская [3] выделяет четыре ключевые компетенции:

- познавательно-информационную (способность ставить и решать познавательные задачи, осуществлять поиск, переработку, систематизацию и обобщение информации, создавать лично значимые продукты познавательной деятельности);
- социально-трудовую (присвоение норм, способов и средств социального взаимодействия, и способность действовать в процессе трудовой деятельности);
- коммуникативную (формирование готовности и способности понимать другого человека; эффективно строить взаимодействия с людьми);
- в сфере личностного самоопределения (формирование опыта самопознания, осмысления своего места в мире, выборе ценностных установок для своих действий).

Кроме того, как одну из ключевых компетенций И.М. Осмоловская рассматривает способность решать проблемы.

А.В. Хуторской [9] предлагает перечень ключевых образовательных компетенций, определенных на основе главных целей общего образования:

- ценностно-смысловая компетенция (компетенция, связанная с ценностными представлениями ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, осознавать свою роль, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения);
- общекультурная компетенция (круг вопросов, в которых ученик хорошо осведомлен);
- учебно-познавательная компетенция (совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности);
- информационная компетенция (умения искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать и передавать ее);
- коммуникативная компетенция (знание необходимых языков, способов взаимодействия с окружающими людьми, навыки работы в группе);
- социально-трудовая компетенция (владение знаниями и опытом в гражданско-общественной деятельности, в социально-трудовой сфере, в области семейных отношений и обязанностей, в профессиональном самоопределении);
- компетенция личностного самосовершенствования (освоение способов физического, духовного и интеллектуального саморазвития).

Так или иначе, проектно-исследовательскую компетенцию выделяют все ученые и считают её одной из ключевых. Все выше перечисленные компетенции формируются в школе через использование современных образовательных технологий, одной из которых является проектно-исследовательская. Основное назначение данной технологии состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельно приобретать знания в процессе решения практических задач или проблем, интегрировать знания из различных предметных областей. Нужно отметить, что в школьной практике внутри проектно-исследовательской технологии используются метод исследования (чаще в области предметов естественно-научного цикла) и метод проектов (чаще в гуманитарной и творческой областях).

1.2. Теоретические основы проектного метода

Остановимся на некоторых теоретических аспектах проектного метода. Возьмём за основу работы профессора **Е.С. Полат**. По её словам [5], **метод проектов** — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным практическим результатом. Это совокупность действий учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде конечного продукта.

Основной целью использования метода проектов в обучении иностранному языку является возможность овладения обучающимися коммуникативной компетенцией. А согласно документу «Фундаментальное ядро содержания общего образования» [8], цель изучения иностранных языков — формирование у школьников иноязычной коммуникативной компетенции, т. е. способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение.

Метод проектов даёт прекрасную возможность реализовать всё вышесказанное. Кроме того, проектное обучение способствует повышению уверенности обучающихся, развивает умение сотрудничать, обеспечивает механизм критического мышления, умение искать пути решения проблемы, развивает у обучающихся исследовательские умения.

Существуют различные **классификации** проектов. Так, Е.С. Полат [5] предлагает пять основных критериев, по которым различают типы проектов:

- по доминирующему методу или виду деятельности: исследовательские, творческие, практико-ориентированные (прикладные), ролево-игровые, информационные;

- по признаку предметно-содержательной области: монопроекты, межпредметные;
- по характеру контактов: внутренние, региональные, международные;
- по количеству участников: индивидуальные, парные, групповые;
- по продолжительности: краткосрочные, средней продолжительности, долгосрочные;
- по результатам: доклад, сборник, фильм, альбом, альманах, макет, выставка и др.

Организаторы «Кружкового движения» МФТИ предлагают иную классификацию:

- исследовательский (ведущая деятельность - исследование, порождение нового знания);
- инженерно-конструкторский (ведущая деятельность – конструирование, создание нового инженерного продукта или технологии);
- технолого-предпринимательский (ведущая деятельность – проектирование, создание нового бизнеса под задачу);
- художественный (ведущая деятельность – воображение и выражение, воздействие нового образа на восприятие людей);
- стратегический (ведущая деятельность - стратегирование, создание новых программ и областей).

Авторы методических рекомендаций КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области» «Оценка проектной деятельности обучающихся при итоговом оценивании результатов освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования» [4] классифицируют проектно-исследовательские работы следующим образом:

- информационные проекты (проекты, целью которых является сбор, анализ и представление информации);
- игровые проекты (направлены на создание, конструирование или модернизацию игр (настольных, подвижных) на основе предметного содержания);
- ролевые проекты (это реконструкция или проживание определённых ситуаций, имитирующих социальные или деловые отношения);
- прикладные проекты (проекты, имеющие на выходе конкретный продукт; проекты, направленные на практическое воплощение в жизнь какой-то идеи);
- социальные проекты (проекты, которые направлены на повышение гражданской активности обучающихся и населения);
- учебно-исследовательские проекты (представляют собой определение, изучение или решение обучающимися проблемы с заранее неизвестным решением в рамках предмета);
- творческие проекты (проекты, направленные на создание какого-то творческого продукта и предполагающие свободный подход к оформлению результатов работы);
- инженерные проекты (создание или усовершенствование принципов действия, схем, моделей, образцов технических конструкций, устройств).

Педагог (куратор проекта, тьютор) может придерживаться любой классификации, при этом аргументированно предложить выбранную классификацию школьникам, занимающимся проектированием.

К организации проектов предъявляют следующие **требования** [5]:

- проект должен быть включен в процесс обучения и воспитания;
- ученики должны решать реальные проблемы и ставить актуальные задачи;
- деятельность обучающихся должна иметь целесообразный характер;
- работа обучающихся должна быть осмысленной и активной;
- обучающиеся должны уметь формулировать свои мысли в письменном виде;
- анализировать новую информацию, участвовать в создании новых идей;
- конечный вид проекта должен иметь теоретическую часть.

Особенностью проектов является совместная творческая работа учителя и обучающегося. Из носителя готовых знаний учитель превращается в организатора познавательной деятельности своих учеников. Творческий, нестандартный подход

учителя к проведению занятий ведет к повышению мотивации и ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся. Проектная деятельность позволяет учителю осуществлять индивидуальный подход к ребенку.

Выделяют следующие **этапы работы** над проектом [5]:

- постановка цели;
- выявление проблемы, противоречия, формулировка задач;
- обсуждение возможных вариантов исследования, выбор способов;
- самообразование при помощи учителя;
- продумывание хода деятельности, распределение обязанностей;
- исследование: решение отдельных задач, компоновка;
- обобщение результатов, выводы;
- анализ успехов и ошибок, коррекция.

Самым сложным этапом работы является выбор темы. Как найти интересную тему? От чего оттолкнуться в ее поиске? Эти вопросы задает себе каждый педагог-куратор. Что можно сделать первым шагом? Можно предложить школьнику, ищущему тему проекта, записать всё, что он любит делать. Затем предложить записать всё, что он умеет делать. Третьим шагом можно предложить записать несколько проблем, которые волнуют ребенка на сегодняшний день. Таким образом, получаются три столбика: «мне интересно», «я умею» и «меня волнует». Затем необходимо отобрать 2-3 пункта в каждом столбике и ранжировать их по значимости. Далее можно попробовать объединить то, что осталось в таблице, с помощью первоначальной формулировки темы. Ключевое слово может выбрать руководитель или школьник.

Имея сформулированную тему, можно сформулировать предварительную цель и определить задачи, т.е. представить план будущей работы. Если школьников несколько (т.е. работает проектная команда), целесообразно распределить задачи в соответствии с интересами и ресурсами участников команды. Из отдельно решенной задачи каждого в итоге сложится групповой проект.

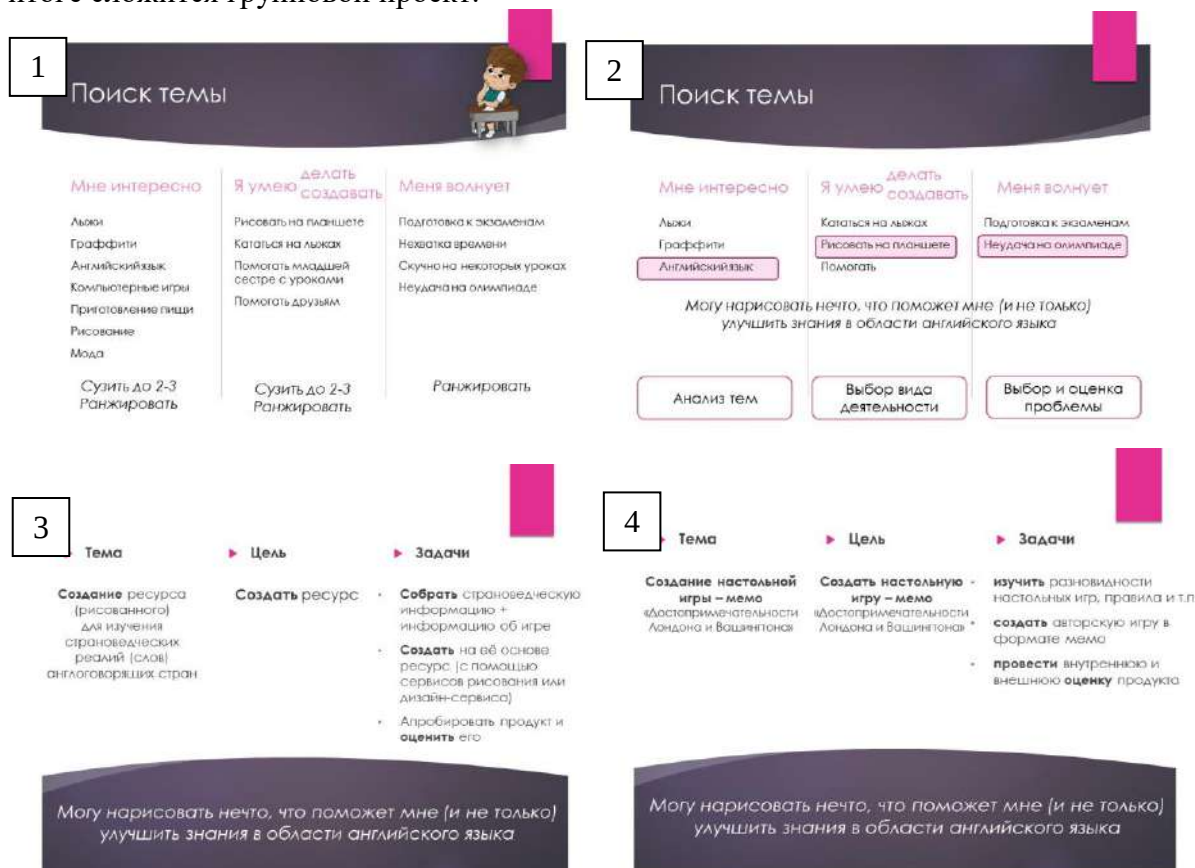


Рис. 1. Фрагменты презентации к поиску темы.

2. Организация проектно-исследовательской деятельности в школе

2.1. Организация работы с педагогами

В лицее разработана и реализуется целостная система работы по формированию проектно-исследовательских компетентностей школьников. В основе данной системы лежит повышение квалификации педагогов, которая осуществляется через курсовую подготовку, систему тематических методических планерок, работу проблемно-творческих групп. Нами разработаны и систематически обновляются программы и документы по организации проектно-исследовательской деятельности.

Представим авторские программы по данному направлению.

- Программа курса «Социально-направленная проектно-исследовательская деятельность обучающихся» (см. Приложение 1);
- Программа работы проблемно-творческой группы «Организация исследовательской и проектной деятельности с учащимися» (см. Приложение 2).

Эти и другие документы находятся в свободном доступе на официальном Интернет-ресурсе лицея. Кроме того, создан авторский онлайн-курс [1] для обучения школьников проектно-исследовательской деятельности. Ссылка на курс через QR-код:

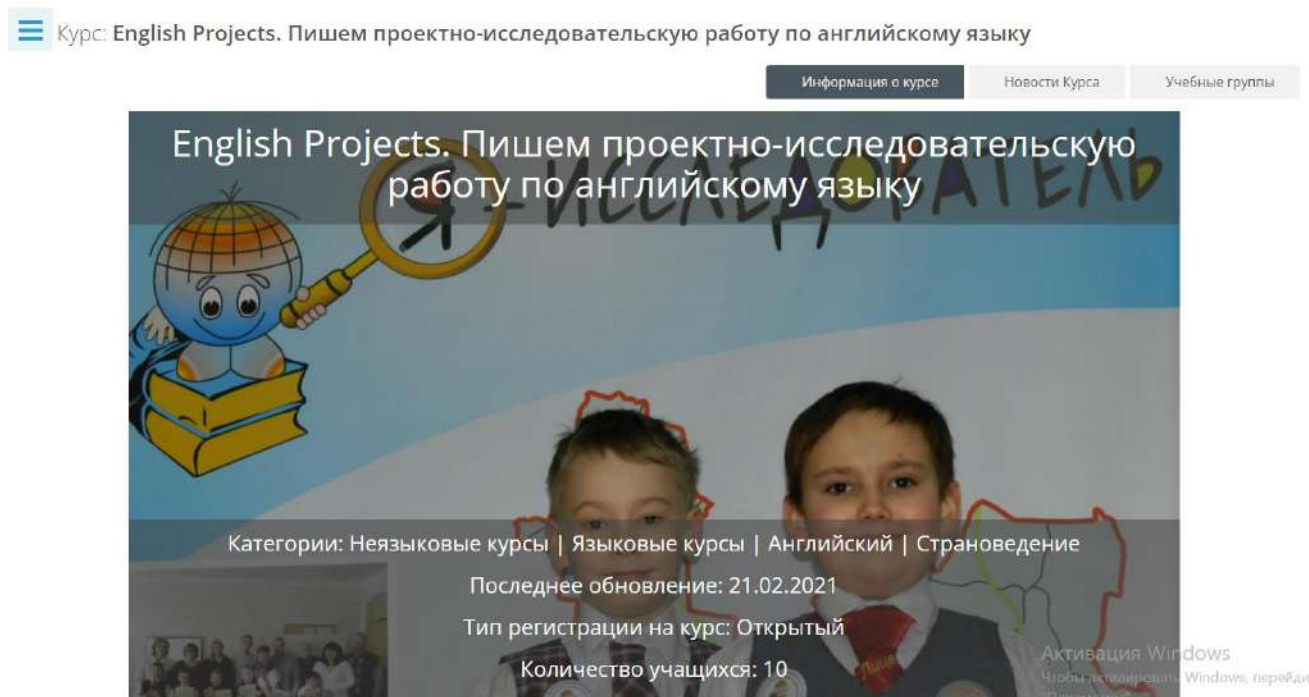


Рис. 2. Интерфейс онлайн-курса «English Projects».

Курс состоит из 18 занятий с интерактивными упражнениями. Тематика занятий следующая:

- Виды творческих работ.
- Методы исследования.
- Структура исследовательской работы.
- Структура проектной работы.
- Типология проектов.
- Выбор темы исследования или проекта.
- Система оценивания исследования и проекта.
- Презентация творческой работы.
- Конкурсные площадки для представления работ.

Наиболее важную и актуальную информацию автор методической разработки аккумулирует в специально созданном закрытом тематическом сообществе в сети Интернет [6]. Ссылка на сообщество через QR-код:

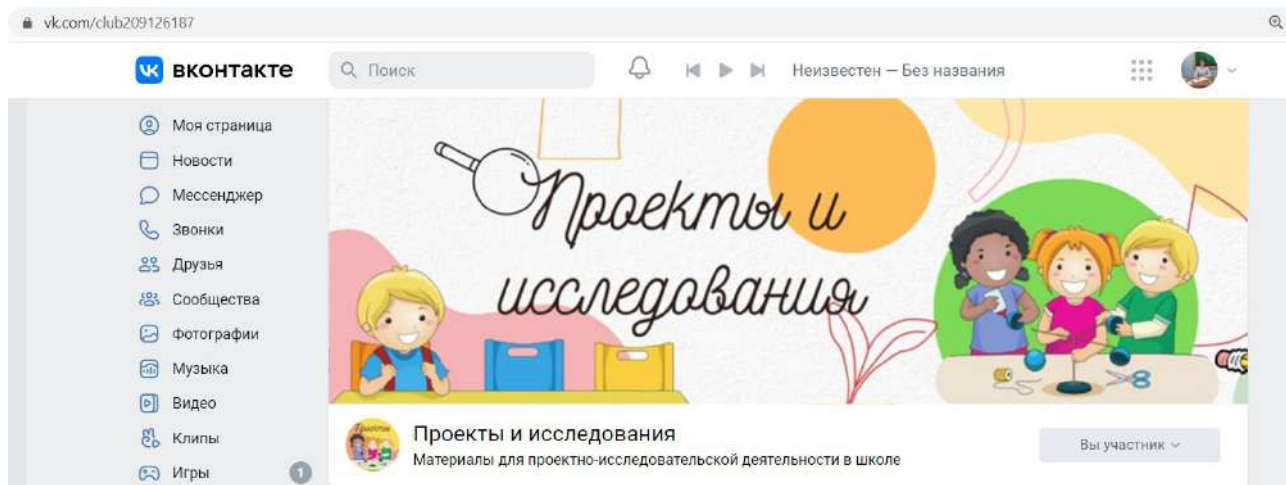


Рис. 3. Интерфейс тематического сообщества для педагогов.

В сообществе собраны следующие материалы:

- Примеры творческих работ предметной и междисциплинарной направленности.
- Критерии оценивания исследовательских и проектных работ.
- Основы-клише для написания паспорта, текста защиты и др. частей работы.
- Видеоуроки по проектной деятельности.
- Интересные материалы для кураторов творческих работ.

Через сообщество осуществляется общение между педагогами, заинтересованными проектно-исследовательской деятельностью.

Для работы с проблемно-творческой группой созданы материалы к лекционным и практическим занятиям, а именно:

- мультимедийные презентации (см. Электронное приложение);
- рабочие листы для занятий (см. Приложение 3);
- рекомендации по содержанию и оформлению творческих работ (см. Приложение 4).



Рис.4. Пример слайдов презентации для работы проблемно-творческой группы.

В качестве консультаций для педагогов проводятся мастер-классы и тематические методические планерки, на которых рассматриваются теоретические основы проектно-исследовательской деятельности и ведется практическая работа по поиску тем, оцениванию творческих работ и т.п. (см. Электронное приложение).

Отдельное внимание уделяется проектно-исследовательским работам по английскому языку, учитывается специфика предмета, его исследовательские и проектные возможности. Автор ведет каталог и создает библиотеку проектно-исследовательских работ по предмету «Иностранный язык» с 2010 года по сегодняшний день. Некоторые работы полностью написаны на английском языке (сформулированы задачи, цель, гипотеза и т.д.), что значительно расширяет словарный запас обучающихся научной терминологией и учит школьников строить текст официального стиля.

2.2. Система работы с обучающимися

Организация проектно-исследовательской деятельности реализуется в основном через внеурочное направление. Это прежде всего работа в научных кружках и собственно написание проектно-исследовательских работ.

Педагог-куратор в течение учебного года ведет работу с группой лицеистов, которые разрабатывают и реализуют проекты или работают над исследованиями. Педагогом составляется индивидуальный маршрут деятельности каждого ученика, проводятся групповые и индивидуальные консультации.

Вторым организатором деятельности является классный руководитель, который координирует деятельность обучающихся и их взаимодействие с кураторами. Классный руководитель проводит тематические классные часы и тематические родительские собрания. На старшей ступени проектно-исследовательская деятельность организуется и через учебный предмет «Индивидуальный проект», на который отводится 1 учебный час еженедельно.

На средней и старшей ступени работа над проектами и исследованиями проходит несколько этапов. В мае на ежегодной ярмарке тем курсовых работ школьник выбирает заинтересовавшую его тему или направление работы (см. Приложение 5), в котором он хотел бы работать. Определяется куратор работы. Все темы анализируются, сводятся в

единый документ, по которому педагоги могут проследить фамилии детей, выбравших предложенные ими темы, и начать работу.

Ярмарка тем проектно-исследовательских работ представляет собой стенды, на которых крепятся заполненные педагогами бланки по типу:

- ФИО куратора.
- Предмет(ы).
- Тип работы.
- Предварительная формулировка темы (предполагаемый продукт).
- Основополагающий вопрос.
- Проблемные вопросы.

Планирование темы курсовой работы. Предмет Английский язык (+ История) Тип работы проектная Тема: Образы растительного и животного мира в геральдике России и Запада. Основополагающий вопрос: Почему страна или город выбирают для своего герба тот или иной символ? Проблемные вопросы: Какие растения (животные) присутствуют в гербах России и Запада? Что они символизируют в каждой стране (городе) - создание каталога / картотеки. Какие растения (животные) присутствуют в гербе лишь одного государства (города)? Почему? Как история (вероисповедание, географическое положение и т.д.) страны (города) отражаются в гербе? Как «прочитать» герб? В чем заключаются особенности семейного герба? Возможно ли составить герб своей семьи по российскому и западному образцам?
Планирование темы курсовой работы. Предмет Английский язык (+ Информатика) Тип работы: проектная Тема: Компьютерный сленг и его английская основа. Основополагающий вопрос: Какие слова заимствованы русским языком из английского в результате распространения компьютера? Проблемные вопросы: Что есть сленг? В чем особенности компьютерного сленга? Билл Гейтс и “Microsoft”. Основа программы – американский английский, его отличия от британского. Американский вариант – ошибка? Компьютерные американизмы – последовательное развитие или резкий упадок современного русского языка? Как составить словарь компьютерного сленга?

Рис. 5. Примеры заполненных бланков для ярмарки тем.

В мае-июне куратор совместно с автором будущей работы определяют тему более точно, оценивают свои ресурсы (информационные и материальные), составляют примерный план и график работы. Планирование работы может быть организовано дистанционно, например, с помощью ресурсов One Note Microsoft Office 365.

В течение летних месяцев лицеист собирает информацию, анализирует информационные источники, определяет благополучателей проекта или формулирует гипотезу исследования, т.е. накапливает ресурсы.

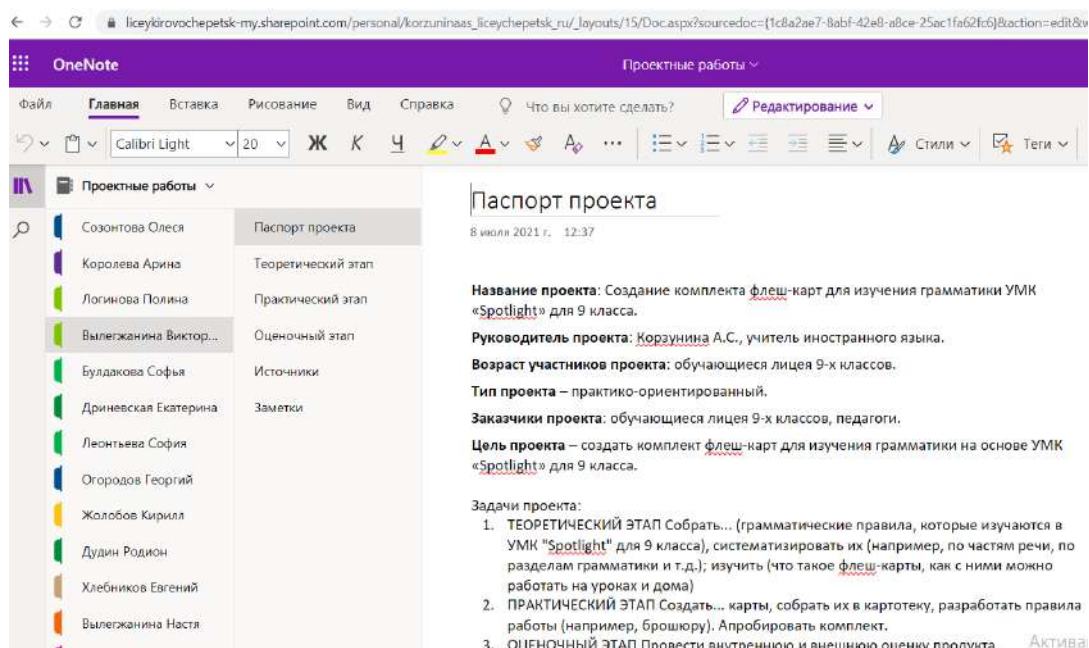


Рис.6. Интерфейс рабочей группы One Note Microsoft Office 365.

Приведем пример пошаговой работы над проектом по английскому языку. Вся информация фиксируется в «блокноте» One Note Microsoft Office 365.

Microsoft One Note — это программа для создания быстрых заметок и организации информации, он может служить аналогом обычного канцелярского блокнота. Входит в состав пакета Microsoft Office, который используется многими образовательными организациями на бесплатной основе. Вот что можно делать в OneNote: создавать обычные или звуковые заметки, делать наброски или записывать идеи, добавлять фотографии, мгновенно находить заметки, свободно перемещать заметки по странице, упорядочивать страницы по разделам, хранить разделы в одной или нескольких записных книжках, открывать записные книжки на другом устройстве и продолжать работу оттуда, где вы остановились, делиться записными книжками с другими пользователями, чтобы просматривать и изменять заметки одновременно с ними. Данный ресурс мы считаем очень удобным для организации совместной работы на расстоянии (учащийся и педагог-куратор могут вносить изменения одновременно каждый со своего рабочего места).

Итак, прежде всего мы **определяем проблему** (что волнует ребенка, что не получается, какой вопрос он однажды задал себе на уроке и пр.). Например, девушка во время участия в муниципальном этапе ВСОШ понимает, что плохо разбирается в достопримечательностях англоговорящих стран и желает решить эту проблему с помощью будущего продукта проекта.

Далее мы должны выяснить, кого ещё волнует эта проблема, т.е. найти интересных или **определить заказчиков** (для кого ещё автор проекта будет разрешать обозначенную проблему). Для этого девушка проводит мини-исследование актуальности разработки проекта (через анкетирование и анализ его результатов). Она делает вывод, что будущими благополучателями являются обучающиеся лица и педагоги, работающие с данными обучающимися.

Из проблемы логично вытекает предположение «Если..., то...», т.е. **формулируется гипотеза**. Формулируем гипотезу нашего проекта: «Если мы создадим некоторый ресурс для запоминания достопримечательностей и апробируем его на уроках и во неурочное время, то сможем легко ориентироваться в культурных реалиях англоговорящих стран». В ходе работы над проектом гипотеза будет доказана или опровергнута. Отметим, что формулировка гипотезы необходима, если проект планируется как исследовательский.

На следующем этапе мы должны подумать, какими **методами** будем разрешать противоречие и рассматривать гипотезу. Автор проекта предлагает метод анализа и синтеза информации, метод эксперимента для апробации продукта проекта.

Понимая проблему, предположив некое её решение и определив методы научного познания, мы можем предварительно **сформулировать тему** работы. Например, «Создание ресурса для запоминания достопримечательностей англоговорящих стран».

Тема напрямую взаимосвязана с целью. **Формулируем цель** (уже более конкретно): создать некоторый ресурс для запоминания достопримечательностей.

Цель дает возможность **определить тип проекта и описать предполагаемый продукт**. Поставив цель, нам нужно **оценить** свои **ресурсы** (информационные, финансовые, технические). Автор проекта предлагает использовать свои художественные возможности (умение рисовать на графическом планшете). Отсюда вытекает первоначальное описание предполагаемого продукта проекта: некий нарисованный ресурс для запоминания достопримечательностей. Постепенно появляется образ продукта: карточки (нарисованные вручную или с помощью электронных ресурсов) для запоминания страноведческих реалий.

На основе вышесказанного мы можем **сформулировать задачи**:

- собрать информацию (т.е. удовлетворить дефицит информационного ресурса);
- создать продукт (карточки-игру для запоминания достопримечательностей);
- оценить продукт проекта (осмыслить результат – проанализировать ошибки – оценить перспективы).

Паспорт проекта
22 июня 2020 г. 12:56

Тема проекта (название):
Создание игры (серии игр) "Мемо" ("Мемори") для изучения и запоминания достопримечательностей Великобритании (Лондона, США, Вашингтона, Канады, англоговорящих стран и т.п.)

Создание игры (серии игр) "Мемо" ("Мемори") для изучения и запоминания писателей (поэтов, художников, президентов и т.п.) Великобритании (Лондона, США, Вашингтона, Канады, англоговорящих стран и т.п.)

Проблема, решаемая проектом (вопрос, на который нужно найти ответ, решение):
Как (с помощью какого ресурса) узнать и запомнить достопримечательности (или что-то другое), если на уроках английского языка и в учебнике о них очень мало информации?

Актуальность проекта (почему этот вопрос важен для меня):
Хочу путешествовать - не знаю, что посмотреть
Участвую в олимпиаде по английскому языку - не могу ответить на вопросы о стране
И т.д.

Цель проекта (то, чего я хочу достичь, сделать, создать, "воображаемый результат"):
Создать авторскую игру для изучения и запоминания... (см. Тему проекта)

Рис. 7. Совместная работа в «блокноте».

Каждая задача соответствует отдельному **этапу проекта**: теоретическому, практическому и оценочному. Т.о., учащийся осознает логику проектирования: удовлетворение дефицита ресурсов на теоретическом этапе – собственно создание продукта проекта на практическом этапе – апробация и оценка продукта на оценочном этапе.

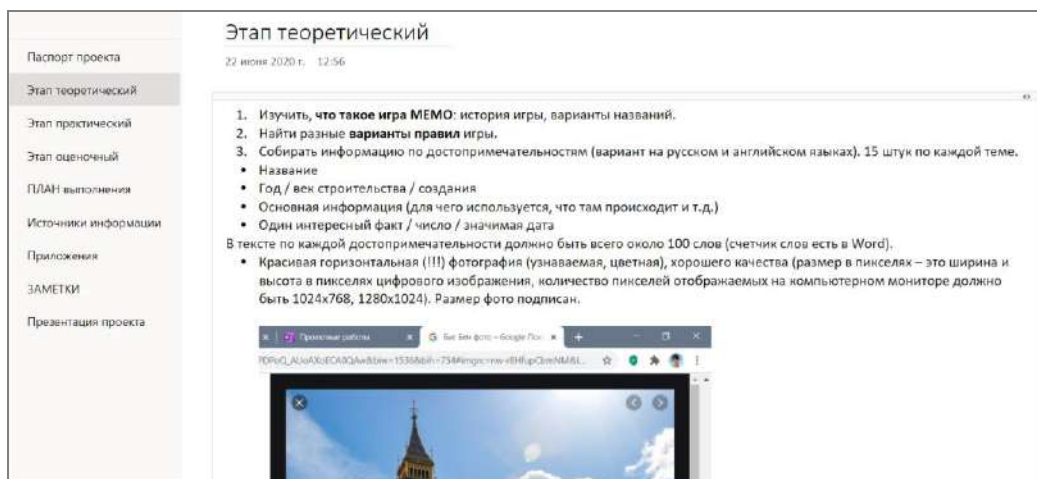


Рис. 8. Планирование теоретического этапа.

Поставленные задачи логично становятся **планом работы**, на основе которого можно выстроить график работы над проектно-исследовательской работой.

Всё вышесказанное фиксируется в «блокноте», куда автор проекта может вносить изменения (во вкладке соответствующего этапа), добавляя и перерабатывая информацию. Здесь же накапливаются информационные источники (вкладка со ссылками на ресурсы), иллюстрации (вкладка – приложения), заметки (вкладка – заметки).

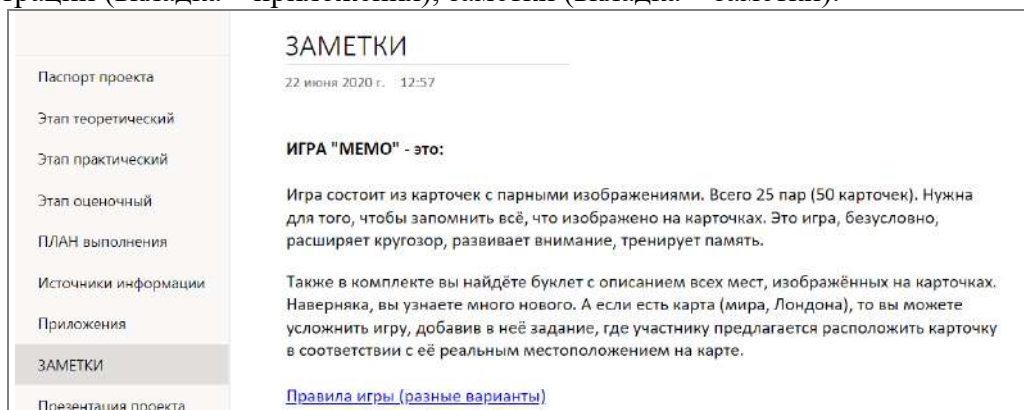


Рис. 9. Вкладка «Заметки».

После качественного этапа планирования работы обучающийся занимается сбором информации, её переработкой, созданием продукта и его апробацией. На третьем этапе проектирования автор оценивает свою работу и предлагает продукт проекта для внешней оценки (прежде всего заказчикам или благополучателям). Корректная оценка должна проводиться по заранее продуманным критериям.

Для более успешного создания творческой работы школьникам предлагается основа-клише содержания, паспорта проекта, правила оформления работы по ГОСТ и т.д. (см. Приложение 6).

Итак, в течение сентября-января происходит собственно работа над исследованием или разработкой и реализацией проекта. Работа оформляется в соответствии с требованиями к её формату. Готовится презентация продукта проекта или подробное описание хода исследования и создания продукта.

Полный текстовый вариант проектной работы, описанной выше, представлен в Приложении 7.

В феврале (в рамках ежегодной Недели науки) организуются научно-практические конференции лицеистов, где они представляют результаты своей работы. В течение февраля-мая работы представляются на конкурсных площадках различного уровня: муниципального, регионального, межрегионального и всероссийского. Работа над проектом или исследованием может продолжена в следующем учебном году, если этого позволяет глубина темы.

Такая система организации проектно-исследовательской деятельности позволяет успешно организовывать работу со школьниками в данном направлении. Приведем примеры проектно-исследовательских работ предметной и межпредметной направленности, созданные обучающимися 8-11 классов (см. Приложение 8) в 2021-2022 учебном году:

- Создание материалов для изучения английского языка на основе творчества рок-групп.
- Создание коллекции тренировочных заданий по говорению в формате ОГЭ на основе УМК «Spotlight» для 9 класса.
- «Честная шпаргалка» или создание флеш-карт для изучения грамматики английского языка.
- Создание настольной игры-мемо с электронным сопровождением «Достопримечательности Лондона».
- Создание лэпбука для изучения слов английского языка в 5 классе.
- Создание карточек для изучения лексики английского языка «Блюда британской кухни».
- Создание настольной игры для изучения лексики по теме «Мода» на английском языке.
- Создание сайта для абитуриентов «Программы международного обмена».
- Создание тематической выставки «Женские имена в мировой науке».
- Создание настольной игры «Великобритания в вопросах и ответах».
- Сборник on-line аббревиатур общения в английском языке.
- Создание компьютерной игры «In Search of Something» на платформе RPG Maker MV.
- Создание музыкального сопровождения к компьютерной игре.

Все представленные проекты являются результатом решения реальной проблемы автора (незнание грамматики английского языка, недостаток лексических знаний и т.п.) или реализацией его (её) способностей (рисовать, программировать, сочинять музыку и т.п.).

Итак, использование проектной деятельности в современной школе становится все более актуальным. С помощью проекта можно реализовать воспитательные, образовательные и развивающие задачи, стоящие перед учителем. Метод проектов дает педагогу возможность нестандартно подойти к урочной и внеурочной деятельности. Он активно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей.

Проектная деятельность в любом её виде даёт обучающемуся возможность самому добывать информацию и проявлять творчество. Ученик получает опыт социализации, достигая результата работы и определенного успеха. У него формируется мотивация к обучению и познанию. Ученик самостоятельно планирует и осуществляет свою учебную деятельность. Формируется научный тип мышления, формируются такие метапредметные понятия, как «цель и задача», «определение и понятие», «знание и информация», «модель и способ» и другие, формируется проектно-исследовательская компетентность.

Информационные источники

1. Корзунина А.С. Авторский on-line курс «Пишем проектно-исследовательскую работу по английскому языку». - Портал онлайн-курсов для изучения иностранного языка. - Режим доступа: <https://inlnk.ru/1PNLBn> – Доступ свободный. Загл. с экрана.
2. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. / под ред. Е.С.Полат – М. 2000.
3. Осмоловская И. Ключевые компетенции и отбор содержания образования в школе // Народное образование. - 2006. - № 5.
4. Оценка проектной деятельности обучающихся при итоговом оценивании результатов освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования [Текст]: методические рекомендации / Авт.-сост. Е.В. Измайлова, И.С. Даровских, Е.В. Себельдина, Н.И. Санникова; КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области». - Киров: 2019.
5. Полат Е.С. Метод проектов на уроках иностранного языка. //Иностранные языки в школе, 2000. -№№ 2, 3.
6. Проекты и исследования. Материалы для проектно-исследовательской деятельности в школе. – Режим доступа: <https://vk.com/club209126187> – Доступ свободный. Загл. с экрана.
7. Технология организации проектной и исследовательской деятельности. - Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена. М. 2002.
8. Третьяков П.И. Профессиональная жизнеспособность и компетенция педагогов-руководителей как показатели качества образования // Педагогическое образование и наука. - 2004. - № 2.
9. Хуторской А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно- ориентированной парадигмы образования // Народное образование. - 2003. - № 2.
10. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Режим доступа: <http://standart.edu.ru> – Доступ свободный. Загл. с экрана.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей города Кирово-Чепецка Кировской области»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Лицей города Кирово-Чепецка
Кировской области»

_____ Г.Н. Землюкова

Приказ № ____ от _____ 20__ г.

**ПРОГРАММА КУРСА
«СОЦИАЛЬНО НАПРАВЛЕННАЯ ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ»**

Автор-составитель:

Корзунина Анна Сергеевна,
учитель английского языка,
классный руководитель

Кирово-Чепецк
2021

Введение. Теоретические основы проектирования.

Федеральный государственный образовательный стандарт [14] определяет модель ученика будущего. Он устанавливает личностные, метапредметные и предметные требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования.

К личностным требованиям относятся: готовность и способность школьников к саморазвитию и самоопределению, сформированность мотивации к обучению и познавательной деятельности, сформированность системы социальных и межличностных отношений, способность ставить цели и строить жизненные планы и некоторые другие.

К метапредметным требованиям относятся: освоение школьниками межпредметных понятий и универсальных учебных действий (регулятивных, познавательных, коммуникативных), способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, построение индивидуальной образовательной траектории.

К предметным требованиям относятся: освоение умений, специфических для данной предметной области, освоение видов деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, понятиями, методами и приемами.

Ведущим мотивом всех задач и результатов становится слово «сам». Обучающийся сам добывает знания, сам учится их применять. А научиться этому можно лишь через **деятельность**.

Таким образом, ФГОС ставят перед учителем абсолютно новые задачи. Возникает **проблема** несоответствия традиционных форм обучения новым требованиям. Учителю приходится искать свой способ решения данной проблемы. **Актуальным** становится выбор путей достижения поставленных ФГОС задач. Причём эти пути должны быть рациональны, действенны, современны, доступны и, что немаловажно, интересны ученику. Какие же пути может выбрать учитель, чтобы реализовать поставленные новыми стандартами задачи? Ответом на эти вопросы становятся современные технологии, методы и приёмы обучения.

Предлагаем следующий вариант решения проблемы - **метод учебных проектов**. Итак, наша **цель**: внедрить метод учебных проектов для реализации деятельностного подхода к обучению английскому языку. **Новизна** программы заключается не в разработке отдельных занятий в рамках проектной технологии, а в системе работы, при которой проектирование в широком смысле становится неотъемлемой частью всего учебного процесса на каждом его временном и тематическом этапе.

Для достижения цели нам необходимо решить следующие **задачи**:
выяснить теоретические основы проектного метода (в рамках деятельностного подхода); создать собственную программу «Социально-направленная проектно-исследовательская деятельность обучающихся»; разработать варианты внедрения метода на разных этапах обучения (среднее, старшее звено), создать систему занятий на основе метода проектов (либо с его элементами), найти возможности применения проектного метода во внеурочной деятельности, применить метод проектов в работе классного руководителя; внедрить данную систему в практическую деятельность учителя.

По словам профессора Е.С. Полат [5], **метод проектов** — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным практическим результатом. Это совокупность действий обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи — решения

проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении обучающимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о технологии, то это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по сути. В основе метода лежит развитие познавательных навыков учащихся, развитие критического и творческого мышления. Кроме того, проектное обучение способствует повышению уверенности обучающихся, развивает умение сотрудничать, обеспечивает механизм критического мышления, умение искать пути решения проблемы, развивает у школьников исследовательские умения.

Существуют различные **классификации проектов**. Так, Е.С. Полат [5] предлагает пять основных критериев, по которым различают типы проектов:

1. По доминирующему методу или виду деятельности:

<i>исследовательские</i>	<i>творческие</i>	<i>ролево-игровые</i>
<i>информационные</i>	<i>практико-ориентированные (прикладные)</i>	

2. По признаку предметно-содержательной области:

<i>монопроекты</i>	<i>межпредметные проекты</i>
--------------------	------------------------------

3. По характеру контактов:

<i>внутренние или региональные</i>	<i>международные</i>
------------------------------------	----------------------

4. По количеству участников проекта:

<i>индивидуальные</i>	<i>парные</i>	<i>групповые</i>
-----------------------	---------------	------------------

5. По продолжительности проекта:

<i>краткосрочные</i>	<i>средней продолжительности</i>	<i>долгосрочные</i>
----------------------	----------------------------------	---------------------

6. По результатам:

<i>доклад</i>	<i>сборник</i>	<i>каталог</i>	<i>схема</i>	<i>видеофильм</i>
<i>альбом</i>	<i>альманах</i>	<i>макет</i>	<i>план-карта</i>	<i>выставка и др.</i>

К организации проектов предъявляют следующие **требования** [5]:

- проект должен быть включен в процесс обучения и воспитания;
- ученики должны решать реальные проблемы и ставить актуальные задачи;
- деятельность обучающихся должна иметь целесообразный характер;
- работа обучающихся должна быть осмысленной и активной;
- обучающиеся должны уметь формулировать свои мысли в письменном виде, анализировать новую информацию, участвовать в создании новых идей;
- конечный вид проекта должен иметь теоретическую часть.

Выделяют следующие **этапы** работы над проектом:

- постановка цели;
- выявление проблемы, противоречия, формулировка задач;
- обсуждение возможных вариантов исследования, выбор способов;
- самообразование при помощи учителя;
- продумывание хода деятельности, распределение обязанностей;
- исследование: решение отдельных задач, компоновка;
- обобщение результатов, выводы;
- анализ успехов и ошибок, коррекция.

Специфика использования проектной методики на уроках иностранного языка вытекает из специфики самого предмета и из целей и задач, стоящих перед учителем. Во время выполнения проектов у школьников развиваются следующие умения: общеучебные, специальные и собственно коммуникативные умения по всем видам речевой деятельности, включающие речевое и неречевое поведение.

Сущность и виды социального проектирования

Социальное проектирование – это специфическая созидательная деятельность по научно обоснованному определению вариантов развития социальных процессов и явлений, а так-же по целенаправленному изменению конкретных социальных институтов. Фактически проектировать означает заниматься перебором вариантов и схем будущего действия (выработкой механизма и форм реализации социального прогноза).

Социализация - усвоение человеком ценностей, норм, установок, образцов поведения, присущих в данное время данному обществу, социальной общности, группе, и воспроизводство им социальных связей и социального опыта.

Социальное проектирование – технология социального воспитания учащихся. Главный педагогический смысл этой технологии – создание условий для социальных проб личности. Именно социальное проектирование позволяет школьнику решать основные задачи социализации: формировать свою Я - концепцию и мировоззрение; устанавливать новые способы социального взаимодействия с миром взрослых.

Социальное проектирование - это деятельность:

- социально значимая, имеющая социальный эффект;
- результатом которой является создание реального «продукта», имеющего для подростка практическое значение и принципиально, качественно нового в его личном опыте;
- задуманная, продуманная и осуществленная подростком;
- в ходе которой подросток вступает в конструктивное взаимодействие с миром, со взрослой культурой, с социумом;
- через которую формируются социальные навыки подростка.

Социальный проект – это модель предлагаемых изменений в ближайшем социальном окружении в виде: словесного описания предполагаемых действий по осуществлению указанных изменений; графического изображения (чертежей, схем и т.д.); числовых показателей и расчетов, необходимых для осуществления планируемых действий.

Цель социального проектирования

- привлечение внимания школьников к актуальным социальным проблемам местного сообщества;
- включение старшеклассников в реальную практическую деятельность по разрешению одной из этих проблем силами самих учащихся.

Основные задачи социального проектирования:

- повышение общего уровня культуры детей и подростков за счет получения информации;
- формирование социально-личностных компетенций: навыки «разумного социального» поведения в сообществе, совершенствование полезных социальных навыков и умений (планирование предстоящей деятельности, расчет необходимых ресурсов, анализ результатов и окончательных итогов и т.п.), социальная мобильность и т.д.;
- закрепление навыков командной работы.

Социальный проект — наиболее сложный тип социального проектирования. Данная деятельность предполагает создание в ходе осуществления проекта нового, ранее не существовавшего, как минимум в ближайшем социальном окружении, социально значимого продукта. Этот продукт деятельности является средством разрешения противоречия между социальной трудностью, проблемой, воспринимаемой как личностно значимая, и потребностью личности, а сама деятельность — мостом, связывающим социум и личность.

Направления проектов социальной направленности

- Воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к правам, свободам и обязанностям человека.
- Воспитание нравственных чувств и этического сознания.
- Воспитание трудолюбия, творческого отношения к учению.
- Формирование ценностного отношения к жизни, здоровью и здоровому образу жизни.
- Воспитание ценностного отношения к природе.

Виды социальных проектов

- прикладные (результат выполнения проекта может быть непосредственно использован в практике);
- информационные (предназначены для работы с информацией о каком-либо объекте, явлении, событии; предполагает анализ и обобщение информации и представление для широкой аудитории);
- ролевые и игровые (участники принимают на себя определенные социальные роли, обусловленные содержанием проекта, определяют поведение в игровой ситуации);
- исследовательские (результат связан с решением творческой исследовательской задачи с заранее неизвестным решением, предполагает наличие основных этапов, характерных для научного исследования: гипотеза, задача и др.);
- проекты, включающие совокупность поисковых, творческих по своей сути приемов.

Ожидаемые результаты

- Повышенная социальная активность учащихся, их готовность принять личное практическое участие в улучшении социальной ситуации в местном сообществе.
- Готовность органов местного самоуправления выслушать доводы воспитанников и принять их предложения по улучшению социальной ситуации.
- Реальный вклад учащихся в изменение социальной ситуации в местном сообществе.
- Положительные изменения в сознании детей и подростков, повышение уровня общей культуры воспитанников.
- Наличие у членов проектных групп сформированных навыков коллективной работы по подготовке и реализации собственными силами реального социально полезного дела.
- Изменение общественного мнения, увеличения числа жителей, готовых лично включиться в практическую деятельность по улучшению социальной ситуации в местном сообществе.

Пояснительная записка

Цель курса – создать условия для целенаправленной деятельности обучающихся по социальному проектированию во внеурочное время.

Задачи курса

- формировать ключевые компетенции обучающихся;
- создать условия для широкого развития информационной компетенции школьников;
- формировать и совершенствовать речевые навыки, обеспечивающие познавательно-коммуникативные потребности обучающихся;
- развивать умения анализировать и сравнивать явления и факты;
- способствовать обогащению внутреннего мира обучающихся;
- решать задачи в зависимости от направления проектирования: гражданско-патриотического, нравственного, экологического и т.д.

Формировать универсальные учебные действия:

Познавательные: самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации, в том числе решение рабочих задач с использованием общедоступных ИКТ и источников информации; структурирование знаний; выбор наиболее эффективных способов решения задач; рефлексия способов и

условий действия; контроль и оценка процесса и результатов деятельности; постановка и формулирование проблемы; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Логические универсальные действия: анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); синтез; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логической цепочки рассуждений, анализ истинности утверждений; постановка и решение проблемы; формулирование проблемы; самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Личностные: личностное, профессиональное, жизненное самоопределение; смыслообразование.

Регулятивные: целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено обучающимися, и того, что ещё неизвестно; планирование - определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата; составление плана и последовательности действий; прогнозирование; контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона; коррекция; оценка; саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию и преодолению препятствий.

Коммуникативные: планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов взаимодействия; постановка вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации; разрешение конфликтов - выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация; управление поведением партнёра - контроль, коррекция, оценка его действий.

Основные принципы курса: принцип интеграции; опора на творческий метод.

Основные принципы отбора материала: доступность; социальная значимость.

Вид курса - предметный, межпредметный, надпредметный.

Режим проведения занятий - 1 раз в неделю.

Форма организации - заседание творческой группы.

ФОПД - фронтальная, групповая, парная, индивидуальная.

Необходимое оборудование: раздаточные материалы; ноутбук, экран, проектор.

Структура и содержание курса: курс рассчитан на 20 часов.

Календарно-тематическое планирование курса

№	Содержание занятия	Сроки
Вводный этап		
1.	Установочное занятие: цели, задачи творческих работ. Как выбрать и сформулировать социально значимую тему.	
2.	Информация о проектно-исследовательской работе. Отличия проекта от исследования.	
3.	Обсуждение рекомендаций: тема, требования к содержанию и оформлению работы, сроки, график консультаций и др.	
4.	Формулирование главной идеи и цели работы. Формулирование задач (этапов реализации проекта).	
5.	Формирование проектно-исследовательских групп (пар).	
6.	Составление индивидуальных планов работы над проектами в составе проектно-исследовательской группы.	
Поисковый этап		
7.	Сбор и систематизация материалов. Правила работы с источниками информации.	

8.	Анализ информационных источников. Оформление ссылки. Промежуточные отчёты учащихся по сбору информации.	
9.	Консультация по правилам оформления творческих работ. Подробная разработка этапов проектных работ.	
10.	Консультация по содержанию работ. Разработка отдельных частей / этапов.	
Обобщающий этап		
11.	Оформление результатов.	
12.	Оформление презентации / стендового доклада. Правила.	
13.	«Предзащита» работ. Взаимоконтроль, взаимооценка.	
14.	Доработка проектно-исследовательских работ с учётом замечаний и предложений учителя и учащихся-слушателей.	
Заключительный этап		
15.	Выступления на научно-практической конференции учащихся. Публичная защита творческих работ.	
16.	Подведение итогов, анализ работы. Планирование дальнейшего представления работы (муниципальный уровень и выше), корректировка отдельных частей.	
Итоговый этап - Работа педагога		
17.	Распоряжение по результатам проектной деятельности (благодарности участникам, обобщение материала).	
18.	Обобщение материала. Оформление отчётов.	
19.	Изучение научных, познавательных интересов учащихся. Разработка тематики для новых работ.	
20.	Проведение Ярмарки тем проектно-исследовательских работ на следующий учебный год.	

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей города Кирово-Чепецка Кировской области»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Лицей города Кирово-Чепецка
Кировской области»

_____ Г.Н. Землюкова

Приказ № _____ от _____ 20__

ПРОГРАММА

работы проблемно-творческой группы

**«Организация исследовательской и проектной деятельности
с учащимися»**

Автор-составитель
Корзунина Анна Сергеевна,
учитель иностранного языка,
методист

Кирово-Чепецк

2021

23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель программы: совершенствование и (или) формирование компетенций, необходимых педагогам для осуществления руководства проектной и учебно-исследовательской деятельностью учащихся.

Программа является способом поддержки наставников проектной и исследовательской деятельности (учителей-предметников, классных руководителей, тьюторов и т.д.), ориентированных на организацию участия обучающихся в научно-практических конференциях и конкурсах соответствующей направленности на различных уровнях.

Программа работы проблемно-творческой группы **представляет собой** серию обучающих семинаров. Содержание семинаров раскрывает требования к исследованиям и проектам, принятым в проектно-исследовательской деятельности и соответствующим современным задачам подготовки учащихся российских школ к инновационной деятельности.

В результате обучения **слушатели имеют возможность** сформировать представление о различных типах проектно-исследовательских работ, их структуре, содержании, критериях оценивания и т.д.

Программа обеспечивает формирование и (или) совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- способность организовать проектную деятельность обучающихся индивидуально и в группе и осуществлять наставничество в проектных (проектно-исследовательских) командах или индивидуальное тьюторство;
- способность к разработке содержания и методов проектной (проектно-исследовательской) деятельности обучающихся.

Профессиональные компетенции	Умения	Знания
Педагог способен организовать проектную (проектно-исследовательскую) деятельность обучающихся индивидуально и в группе.	Педагог умеет обеспечивать организационно технические и содержательные условия деятельности школьников по проектно-исследовательской деятельности.	Педагог знает современные требования к организации внеурочной деятельности в области проектно-исследовательской деятельности
Педагог способен осуществлять наставничество в проектных командах и (или) вести индивидуальное тьюторство.	Педагог умеет обеспечивать индивидуальное развитие и командную работу детских проектных (проектно-исследовательских) коллективов и (или) индивидуально.	Педагог знает основные психолого-педагогические требования к работе наставника.
Педагог способен к разработке содержания и методов проектной (проектно-исследовательской) деятельности обучающихся.	Педагог умеет разрабатывать содержание образовательных программ на основе представлений о проектно-исследовательской деятельности в современной науке.	Педагог знает современные требования к организации научно-исследовательской, проектно-исследовательской и инженерной деятельности .

Для **защиты** итоговой работы слушатель должен будет выбрать тот тип проекта, который наиболее точно соответствует его предметной направленности или области его интересов и возможностям как наставника в данный момент. Итоговая работа слушателя состоит из: 1) презентации замысла проекта, который слушатель собирается разрабатывать совместно с учащимися, 2) рецензии на презентацию другого слушателя.

Трудоемкость: 6 астрономических часов.

Режим работы: 1 занятие в неделю.

Форма реализации программы: очная.

ПЛАН РАБОТЫ

№	Наименование разделов, модулей, тем	Всего часов	Форма работы	Формы промежуточной аттестации
1.	Методология проектно-исследовательской деятельности	2	Интерактивная лекция	Заполнение рабочего листа
2.	Практика проектно-исследовательской деятельности	2	1) Тренинг 2) Лекция	Заполнение рабочего листа
3.	Моделирование проектно-исследовательской деятельности	2	Тренинг	Создание замысла творческой работы. Рецензия.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ

Наименование раздела	Содержание учебного материала
Методология проектно-исследовательской деятельности	Типы проектно-исследовательских работ. Варианты классификаций.
	Этапы работы над исследованием. Содержание и структура работы.
	Этапы работы над проектом. Содержание и структура работы.
Практика проектно-исследовательской деятельности	Выявление проблемы и выбор темы. Корректное описание проблемы и актуальности, формулирование темы, цели, задач, при необходимости формулирование гипотезы, объекта и предмета исследования.
	Самостоятельная работа по формулированию частей работы.
	Оформление проектно-исследовательской работы по ГОСТу.
	Конференции и требования к работам. Разбор существующих проектов и исследований разной направленности в зависимости от предметной составляющей. Типичные ошибки, способы их корректировки.
Моделирование проектно-исследовательской деятельности	Презентация проектно-исследовательской работы. Защита работы в ходе научно-практической конференции. Правила составления презентации. Текст защиты.
	Создание собственного замысла проекта (самостоятельная работа). Моделирование всех этапов проектной работы по выбранной теме.
	Защита «проектов». Рецензирование работы коллег.

ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРОГРАММЕ

Требования к итоговой работе

Итоговая работа выполняется в форме презентации замысла проектно-исследовательской работы по следующему плану:

- 1) Тема творческой работы. Тип творческой работы. Предполагаемые участники. ФИО руководителя.
- 2) Описание замысла проекта. Обоснование актуальности творческой работы. На решение какой значимой проблемы направлена работа? Каков образ результата творческой работы, который может быть достигнут?
- 3) Описание плана работы над творческой работой в соответствии с требованиями выбранного типа.

Рецензия на работу другого участника проблемной группы должна содержать ответы на следующие вопросы:

- 1) Насколько в замысле автора соблюдена структура и содержание выбранного типа проектно-исследовательской работы?
- 2) Что является наиболее сильной и наиболее слабой стороной замысла?
- 3) Какие трудности есть в реализации замысла? Как их можно избежать?
- 4) Насколько перспективна работа?

Норма для исследовательского проекта

Основное, что отличает исследовательский проект от других типов: опора на фундаментальные предметные знания (возможно из нескольких предметных областей) и новизна полученного знания. Новизна знания может быть прикладной и очень узкой, например, для какого-то конкретного объекта (уровень организации, вид, штамм, возраст, вещество, процесс, элемент конструкции) или широкой, когда объектом исследования является значимый процесс, уровень организации и т.д. Детские проекты, как правило, касаются узкой тематики.

В описании исследовательского проекта должны быть подробно раскрыты следующие вопросы:

- Проблема. Проблема может быть общественно-значимой, а может быть очень частной, узкой. В зависимости от проблемы для решения которой необходимо данное исследование, определяются все остальные пункты.
- Объект, предмет. Гипотеза.
- Методология, методика.
- Ход работы.
- Математические методы обработки результатов. Достоверность, верифицируемость результатов.
- Подтверждение/опровержение гипотезы. Решение проблемы.
- Дальнейшее развитие проекта.

Обязательным для исследовательского проекта является получение нового знания, достоверность результатов, соответствие целей и задач полученным выводам, использование проверенных методик (если предлагается новая методика, она должна быть проверена и ее применимость подтверждена экспериментальными данными).

Норма инженерно-конструкторского проекта

Ключевая особенность инженерно-конструкторского проекта – разработка технического решения, выполняющие определенные функции. Техническое решение должно быть воплощено в изделии, прототипе или макете, в котором демонстрируется то, что данное решение выполняет целевые функции и решает проблемную ситуацию потенциального пользователя. Ценность проекта определяется тем, насколько качественно разработанное в проекте решение позволяет реализовывать новые, актуальные для определенной целевой аудитории функции. Уровень проработанности проекта определяется тем, насколько разработанное техническое решение было доведено до стадии эксплуатации конечным пользователем.

В описании инженерно-конструкторского проекта, представляемом на конференции, должны быть отражены следующие аспекты работы:

- Формулировка проблемной ситуации, на решение которой направлен проект. Формулировка задачи на разработку и описание, какие функции должно выполнять создаваемое решение (конструкция, программа, арт-объект и т.д.).
- Анализ аналогов - какие схожие решения уже разработаны, в чем отличие от них созданного в проекте решения.
- Описание технологий, использованных при разработке решения, и хода работы проектной команды над решением (с описанием функций всех участников команды).
- Описание разработанного технического решения и испытаний, удостоверяющих его целевую функциональность (возможно, получение обратной связи от экспериментальных пользователей).
- Опыт (если он есть) внедрения и эксплуатации разработанного решения в производстве, использования его другими людьми и т.д.
- Дальнейшие шаги по созданию на основе решения предпринимательского проекта / доработки проекта / проведение дополнительных исследований на основе полученных результатов.

РАБОЧИЙ ЛИСТ №1

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ творческих работ

ЧЕРТА	ИССЛЕДОВАНИЕ	ПРОЕКТ	ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
различие по сути			
терминологический аппарат			
содержание работы			
структура работы			

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ АППАРАТ

проблема тема задачи цель объект предмет гипотеза методы

Термин	Содержание
	Предмет описания, изображения, исследования, разговора и т. д. Это свёрнутое в одно предложение основное содержание работы.
	Сложный теоретический или практический вопрос, требующий изучения, разрешения.
	Идеальное, мысленное предположение результата деятельности. Начинается с глагола: <i>исследовать, изучить, выявить, создать и т.п.</i>
	Конкретизированные или более частные цели. Начинается с глагола: <i>изучить, описать, установить, выяснить и т.п.</i>
	Важность, значительность, чего-либо в настоящее время, современность, своевременность.
	Недоказанное утверждение, предположение или догадка, которую впоследствии или доказывают, превращая её в установленный факт, или же опровергают, переводя в разряд ложных утверждений.
	Проблемное явление, сфера, которая исследуется для получения знания. То, на что направлена познавательная деятельность.
	Это знание, которое вы хотите получить в результате проведения исследования. Это более узкое понятие, чем объект. Он является частью, элементом объекта.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ по Е.С. Полат

1. По доминирующему методу или виду деятельности:

<i>исследовательские</i>	<i>творческие</i>	<i>ролево-игровые</i>
<i>информационные</i>	<i>практико-ориентированные (прикладные)</i>	

2. По признаку предметно-содержательной области:

<i>монопроекты</i>	<i>межпредметные проекты</i>
--------------------	------------------------------

3. По характеру контактов:

<i>внутренние или региональные</i>	<i>международные</i>
------------------------------------	----------------------

4. По количеству участников проекта:

<i>индивидуальные</i>	<i>парные</i>	<i>групповые</i>
-----------------------	---------------	------------------

5. По продолжительности проекта:

<i>краткосрочные</i>	<i>средней продолжительности</i>	<i>долгосрочные</i>
----------------------	----------------------------------	---------------------

6. По результатам:

<i>доклад</i>	<i>сборник</i>	<i>каталог</i>	<i>схема</i>	<i>видеофильм</i>
<i>альбом</i>	<i>альманах</i>	<i>макет</i>	<i>план-карта</i>	<i>выставка и др.</i>

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ по МФТИ

1. Исследовательский

ведущая деятельность – исследование, порождение нового знания

2. Инженерно-конструкторский

ведущая деятельность – конструирование, создание нового инженерного продукта или технологии

3. Технолого-предпринимательский

ведущая деятельность - организационное проектирование, создание нового бизнеса под задачу

4. Художественный

ведущая деятельность – воображение и выражение, воздействие нового образа на восприятие людей

5. Стратегический

ведущая деятельность - стратегирование, создание новых программ и областей

КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОЕКТОВ

по Методическим рекомендациям КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области»

Информационные проекты

Назначение: проект, целью которого является сбор, анализ и представление информации по какой-либо актуальной предметной / межпредметной или предпрофессиональной тематике.

Игровые проекты

Назначение: направлены на создание, конструирование или модернизацию игр (настольных, подвижных, спортивных, компьютерных) на основе предметного содержания.

Ролевые проекты

Назначение: реконструкция или проживание определённых ситуаций, имитирующих социальные или деловые отношения, осложняемые гипотетическими новыми ситуациями.

Прикладные проекты

Назначение: проект, имеющий на выходе конкретный продукт; проект, направленный на решение какой-либо проблемы, на практическое воплощение в жизнь какой-то идеи.

Социальные проекты

Назначение: проект, который направлен на повышение гражданской активности обучающихся и предполагающий сбор, анализ и представление информации по какой-нибудь актуальной социальнозначимой тематике.

Учебно-исследовательские проекты

Назначение: определение, изучение (поиск, наблюдение, систематизация) или решение обучающимися проблемы с заранее неизвестным решением в рамках одного или нескольких учебных предметов.

Творческие проекты

Назначение: проект, направленный на создание какого-то творческого продукта и предполагающий свободный, нестандартный подход к оформлению результатов работы.

Инженерные проекты

Назначение: создание или усовершенствование принципов действия, схем, моделей, образцов технических конструкций, устройств.

РАБОЧИЙ ЛИСТ №2

КРИТЕРИЙ	ИССЛЕДОВАНИЕ	ПРОЕКТ	ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
Различие по сути	Решение познавательной проблемы ОТВЕТ НА ВОПРОС	Создание продукта ПРОДУКТ	Создание продукта на основе решения познавательной проблемы ОТВЕТ НА ВОПРОС + ПРОДУКТ
Терминологический аппарат	Тема Проблема Цель Задачи Гипотеза Объект и предмет исследования Методы	Тема Проблема Цель Задачи Методы	Тема Проблема Цель Задачи Гипотеза Объект и предмет исследования Методы <i>Анализ аналогов</i> <i>Технология работы</i>
Содержание работы	ЧАСТИ Теоретическая часть Практическая часть	ЭТАПЫ Теоретический этап Практический этап Оценочный этап	ЭТАПЫ Теоретический этап Практический этап Оценочный этап
Структура работы	Титульный лист Содержание Введение Главы основной части Заключение Информационные источники Приложения	Титульный лист Содержание Паспорт проекта Отчеты по этапам Информационные источники Приложения	Титульный лист Содержание Паспорт проекта Отчеты по этапам Информационные источники Приложения

МЕТОД – это способ теоретического исследования или практического осуществления чего-нибудь.

Дедукция

Наблюдение

Реконструкция

Опыт

Индукция

Интервью

Анализ

Моделирование

Опрос

Анкетирование

Синтез

Обобщение

Краеведческий поиск

Классификация

Эксперимент

Прогнозирование

Описание

	– целенаправленное восприятие явлений с целью получения знания о его свойствах
	– сбор социологической информации в форме беседы (личный контакт с респондентом)
	– получение информации с помощью специального набора вопросов (письменный)
	– форма сбора данных (устный, письменный)
	– комплексное изучение территории и накопление знаний о ней
	– воспроизведение процессов прошлого на основе некоторой модели
	– расчленение целого на части (источниковедческий, искусствоведческий, архитектурный, стилистический, семантический и др.)
	– соединение ранее выделенных частей в единое целое
	– вид умозаключения от общего к частному (из нескольких частных случаев делается обобщенный вывод о всей совокупности таких случаев)
	– вид умозаключения от частного к общему (общий вывод строится на основе частных предпосылок, примеров)
	– исследование действительности (явления) в контролируемых и управляемых условиях (лабораторный, естественный, психолого-педагогический)
	– исследование явления с вмешательством в процесс со стороны исследователя
	– разделение всех изучаемых предметов (явлений) на отдельные группы в соответствии с важным для исследования признаком
	– изучение объекта путем создания и исследования его модели (замещающей копии)
	– установление общих свойств и общих признаков объектов и явлений
	– фиксация сведений средствами естественного или искусственного языка
	– научное исследование перспектив развития явления

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОФОРМЛЕНИЮ РАБОТЫ

Структура исследовательской работы

1. титульный лист
2. содержание
3. введение
4. главы основной части
5. заключение
6. список используемых источников
7. приложение (если есть)

Титульный лист. В верхнем поле указывается полное название учебного заведения. В среднем поле помещается название работы без слова «тема», без кавычек, без точки в конце предложения. Название при необходимости может содержать подзаголовок для конкретизации темы. Ниже с правой стороны листа помещаются сведения об авторе с указанием фамилии, имени, класса, пишется «Руководитель» и указываются его фамилия и инициалы, должность. Если руководителей несколько, указываются все; если есть консультанты, их фамилии помещаются здесь же с указанием «Консультант». В нижнем поле по центру листа отмечается место выполнения работы, на следующей строке - год выполнения - без точки и кавычек.

Содержание включает название глав и параграфов, которые точно повторяют заголовки в тексте. «Содержание» помещается на отдельном листе. Все главы в «Содержании» начинаются с заглавной буквы. Последнее слово соединяется отточием с соответствующим ему номером страницы.

Введение. В этом разделе обосновывается актуальность темы, формулируются противоречия, проблема, цель и задачи, гипотеза, объект и предмет, методы исследования. Объем - 1-1,5 страницы.

Основная часть содержит сведения из разных источников по существу проблемы, собственное мнение по данной теме, а также описание проведенного исследования, его результаты. В соответствии с этим в основной части может быть 2-3 главы, разделенные на параграфы, внутри которых могут быть выделены пункты. Они могут содержать несколько глав (разделов), подразделы (параграфы или т.п.), которые имеют свои заголовки и нумерацию. В практической части описывается ход работы, лабораторное оборудование, методы исследования. При этом употребляется глагол в третьем лице (берется, взвешивается, проводится) или безличная форма глагола (было проведено, получены результаты). Обязательным условием является наличие ссылок на цитируемые источники.

Заключение - это итог работы, суть которой должна быть понятна без чтения основной части. Заключение содержит формулировку кратких выводов по задачам, обращает внимание на достижение цели и выполнение поставленных задач, подтверждение/опровержение выдвинутых гипотез. Выводы по практической части — корректно сформулированные положения, которые являются результатом анализа полученных самим автором данных. На вопрос, поставленный во введении, должен быть дан ответ в заключении. При необходимости указываются возможные направления дальнейшего исследования.

Структура проектной работы

1. титульный лист
2. содержание (оформляется в соответствии со структурой проектной работы)
3. паспорт проекта
4. отчеты по этапам (с обоснованием логики выделения: подготовительный, практический, оценочный)
5. источники информации
6. приложение

Титульный лист оформляется по стандартному образцу

Содержание (в соответствии с этапами работы)

Паспорт проекта должен содержать следующие обязательные пункты:

1. Название проекта
2. Руководитель проекта
3. Консультант(ы) проекта
4. Тип проекта
5. Заказчик проекта (если таковой имеется)
6. Цель проекта
7. Задачи проекта (2-3 задачи – соответствуют этапам проекта)
8. Аннотация - не более 20 строк (актуальность проекта, значимость, кратко – содержание)
9. Предполагаемый продукт проекта
10. Необходимое оборудование

Отчеты по этапам. Каждый этап содержит план работы (циклограмму). В содержание отчета входят: собранная информация по теме, в том числе копии различных документов, распечатки из Интернета и др.; результаты исследований и анализа; эскизы, чертежи, наброски, расчеты и др.; краткое описание продукта; оценка продукта и процесса (самооценка и внешняя экспертиза); материалы к презентации.

Источники информации

Приложение (сам продукт или его фото)

Карточки для Ярмарки тем проектно-исследовательских работ

Предмет Английский язык (+ Обществознание) Тип работы: проектно-исследовательская Тема: Российский рубль и деньги англоговорящих стран. Основопологающий вопрос: Каково «отношение» рубля к валюте англоговорящих стран? Проблемные вопросы: В чем заключается функция денег в мире? Какова история рубля? Какой путь прошли фунт стерлингов, евро, доллар? Что означает символика, используемая в купюрах и монетах разных стран? Как менялся курс валют на протяжении истории? От чего он зависит? Какие прогнозы соотношений рубля и £, \$, € существуют? Какая валюта самая «твердая»?
Предмет Английский язык (+ История) Тип работы <u>проектная</u> Тема: Образы растительного и животного мира в геральдике России и Запада. Основопологающий вопрос: Почему страна или город выбирают для герба тот или иной символ? Проблемные вопросы: Какие растения/животные присутствуют в гербах России и Запада? Что они символизируют (создание каталога/картотеки). Какие растения/животные присутствуют в гербе лишь одного государства (города)? Почему? Как история (вероисповедание, географическое положение и т.д.) страны (города) отражаются в гербе? Как «прочитать» герб? В чем заключаются особенности семейного герба? Возможно ли составить герб самостоятельно?
Предмет Английский язык (+ Информатика) Тип работы: <u>проектная</u> Тема: Компьютерный сленг и его английская основа. Основопологающий вопрос: Какие слова заимствованы русским языком из английского в результате распространения компьютера? Проблемные вопросы: Что есть сленг? В чем особенности компьютерного сленга? Билл Гейтс и “Microsoft”. Основа программы – американский английский, его отличия от британского. Американский вариант – ошибка? Компьютерные американизмы – последовательное развитие или резкий упадок современного русского языка? Как составить словарь компьютерного сленга?
Предмет Английский язык (+ История) Тип работы: <u>исследовательская</u> Тема: Англия и США – союзники России? Основопологающий вопрос: Каковы политические взаимоотношения России и стран Запада? Проблемные вопросы: Как строились политические взаимоотношения России и Запада на протяжении истории? Как они строятся последние 5-7 лет? Какую роль в этих отношениях играют политические деятели (президенты, премьер-министры)? Каким является отношение Англии и США к России на протяжении последних 2-3 лет? К кому ближе Англия: к США или России?
Предмет Английский язык Тип работы: <u>проектная</u> Тема: Если этикетка написана по-английски... Основопологающий вопрос: Как разобраться с этикетками, написанными по-английски? Проблемные вопросы: Какие товары российских магазинов наиболее часто являются импортными? Инструкции и этикетки каких товаров необязательны для перевода? Как понять этикетку на одежде / обуви (размер, материал, инструкция по уходу за изделием)? Как разобраться с этикеткой на пищевом продукте (состав, калорийность, срок хранения)? Как переводят этикетки и инструкции на русский язык сами производители (орфографические и пунктуационные ошибки)? Как составить памятку, картотеку размеров, каталог основных терминов и названий?
Планирование темы курсовой работы. Предмет Английский язык (+ География). Тип работы: <u>проектная</u> Тема: Создание карты города Кирово-Чепецка и путеводителя для студентов программы AFS. Этапы работы над проектом: Создание карты города на английском языке. Создание приложения к карте – путеводителя (образовательные учреждения, интересные места, места отдыха и развлечений... + маршруты к ним, способы добраться). Создание разговорника для свободной ориентации в городе. Создание справочника «первой помощи» (больницы, службы спасения... + разговорник).

ПОЛНОЕ НАЗВАНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ
ПО УСТАВУ

**Тема
работы**

Автор:

Фамилия Имя,

учени ___ __ «___» класса.

Руководитель: Фамилия ИО,

учитель ____

КИРОВО-ЧЕПЕЦК

202__ год

Содержание

	Паспорт проекта.....	3
	Отчеты по этапам.....	
1.	Теоретический этап. 1.1. 1.2. 1.3. 1.4. Вывод, методы.....	
2.	Практический этап. 2.1. 2.1.1. 2.1.2. 2.2. 2.3. 2.2. Вывод, методы.....	
3.	Оценочный этап. 3.1. Внутренняя оценка..... 3.2. Внешняя оценка..... 3.3. Вывод, методы.....	
	Список использованных источников.....	
	Приложения.....	

Паспорт проекта

Название проекта: Создание ____

Руководитель проекта: Фамилия ИО., учитель ____.

Возраст участников проекта: ____.

Тип проекта – ____.

Заказчики проекта: ____.

Цель проекта – создать ____

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. изучить ____;
2. отобрать ____ материал и создать ____;
3. провести внутреннюю и внешнюю оценку продукта проекта.

Аннотация.

Необходимость найти ____ (*описание того, где, как и когда появилась идея проекта*)

Очевидна **проблема**, которую мы хотим решить в процессе создания данного проекта. А именно: ____ (*вопрос, на который необходимо найти ответ, противоречие, которое необходимо разрешить*).

Актуальность проекта заключается в необходимости создания ____ (*описание того, почему разработка данного проекта необходима и своевременна*)

Данная работа будет актуальна для нас и в будущем, т.к. ____ (*описание перспектив дальнейшей работы с проектом или дальнейшей его доработки*)

Итак, **целью** проекта является создание (*из темы работы*)

Предполагаемый продукт: ____

Необходимое оборудование: ____

Отчеты по этапам

1. Теоретический этап

Цель: изучить _____. (из Паспорта проекта – задача №1)

План

1.1. _____. (точно по Содержанию Этапа 1)

1.2. _____.

1.3. _____.

1.4. Вывод, методы.

1.1. Изучение разновидностей настольных игр

Текст работы текст работы текст работы текст работы текст работы
текст работы текст работы текст работы текст работы текст работы
текст работы (расположение по ширине страницы)

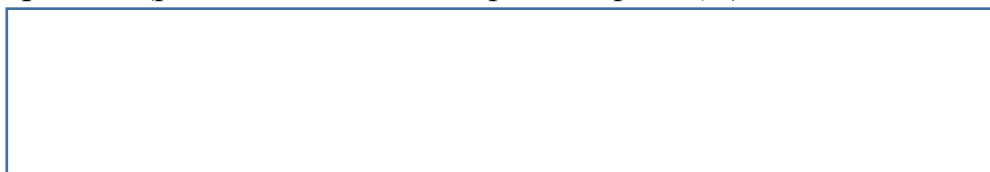


Рис.1. Название рисунка.

Текст работы текст работы текст работы текст работы текст работы
текст работ текст работы текст работы текст работы текст работы

Таблица 1.

Название таблицы

12 кегль одинарный интервал			

1.4. Вывод. Методы

На первом этапе мы _____ (что сделали – как в задаче №1, только в прошедшем времени). Нами были использованы методы _____ (1-3 метода)

Информационные источники

1. Детские игры. – Режим доступа: *ссылка на сайт (копированием из адресной строки + удалить гиперссылку)* – Загл. с экрана.
2. И.О., Фамилия. Название книги // Название издательства, год. – *цифра* с. (количество страниц)

Приложения (с нового листа)

Приложение 1

Название приложения

Текст текст текст текст текст текст текст текст текст текст текст текст

Образец защиты проекта

Здравствуйте, уважаемые члены жюри. Здравствуйте, участники конференции. Меня зовут ... Я ученик (ученица) ... класса ... школы. Разрешите представить вашему вниманию наш проект.

(Из Паспорта проекта)

Название нашего проекта -

Идея создания проекта ... *(актуальность)*

Именно с такой **проблемой** столкнулись мы и предлагаем следующее решение.

Мы предлагаем **создать** ... *(предполагаемый продукт)*

Итак, **участниками** проекта стали...

Тип проекта -

Заказчики проекта –

Цель нашего проекта –

Для достижения поставленной цели мы поставили перед собой следующие **задачи**:

4. ...

5. ...

6. ... *(по паспорту)*

Во время работы над проектом мы прошли **три этапа**: теоретический, практический и оценочный.

В ходе **теоретического этапа** мы изучили ... *(из выводов по первому этапу)*

На **практическом этапе** мы разработали/создали ... *(из выводов по второму этапу)*

Для **внешней оценки** продукт проекта был представлен ... *(кому)*

Внешняя оценка проводилась по следующим критериям:

Мы получили следующие результаты: ... *(из выводов по третьему этапу)*

Данная работа своевременна и необходима как сейчас, так актуальна она и в будущем, т.к. ... *(перспективы проекта)*

В работе над проектом нам потребовалось следующее **оборудование**: ... *(из паспорта)*

В ходе работы мы использовали **методы** ... *(из выводов по всем этапам)*

Спасибо за внимание! Я готов(а) ответить на ваши вопросы.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЛИЦЕЙ ГОРОДА КИРОВО-ЧЕПЕЦКА КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

**Создание настольной игры – мемо
с видеосопровождением
«Достопримечательности Лондона»**

Автор: Вылегжанина Анастасия,
ученица 9 «В» класса.

Руководитель: Корзунина А.С.,
учитель иностранного языка.

КИРОВО-ЧЕПЕЦК

2022 год

Содержание

Паспорт проекта.....	3
Отчеты по этапам.	
1. Теоретический этап.	
1.1. Изучение разновидностей настольных игр.....	5
1.2. Изучение игр на развитие памяти.....	5
1.3. Изучение игры мемо.....	6
1.4. Вывод, методы.....	6
2. Практический этап.	
2.1. Создание настольной игры.	
2.1.1. Отбор текстов о достопримечательностях.....	7
2.1.2. Отбор фотографий.....	8
2.1.3. Создание дизайна карточек и их наполнение.....	9
2.1.4. Съемка и монтаж видеосопровождения.....	10
2.1.5. Создание и наполнение видеоканала.....	11
2.1.6. Создание QR-кодов.....	12
2.2. Аprobация игры.....	12
2.3. Вывод, методы.....	13
3. Оценочный этап.	
3.1. Внутренняя оценка.....	14
3.2. Внешняя оценка.....	15
3.3. Вывод, методы.....	15
Информационные источники.....	16
Приложения.....	17

Паспорт проекта

Название проекта: Создание настольной игры – мемо с электронным сопровождением «Достопримечательности Лондона».

Руководитель проекта: Корзунина А.С., учитель иностранного языка.

Возраст участников проекта: обучающиеся лица 9-х классов.

Тип проекта – практико-ориентированный, творческий.

Заказчики проекта: обучающиеся лица, педагоги.

Цель проекта – создать настольную игру-мемо с электронным (видео) сопровождением «Достопримечательности Лондона».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. изучить разновидности настольных игр, изучить особенности игр, развивающих память, изучить историю игры мемо, правила данной игры;
2. отобрать страноведческий материал и создать авторскую игру в формате мемо для запоминания достопримечательностей Лондона, создать видеосопровождение к игре, ввести его в игру через систему QR-кодов, провести эксперимент по апробации игры;
3. провести внутреннюю и внешнюю оценку продукта.

Аннотация.

Необходимость найти ресурс для запоминания страноведческих фактов на уроках английского языка и во внеурочное время появилась естественным образом. Во время подготовки к муниципальному этапу всероссийской олимпиады школьников мои одноклассники и я осознали, что путаемся в опознавании тех или иных достопримечательностей, не можем назвать знаменитые архитектурные постройки, а иногда даже определить, к какому государству они относятся. Очевидна **проблема**, которую мы хотим решить в процессе создания данного проекта. А именно: выяснить, с помощью какого ресурса (бумажного или электронного) можно быстро и надолго запомнить страноведческие факты, можно ли создать подобный ресурс самостоятельно.

Актуальность проекта заключается в необходимости создания авторского ресурса, который бы подошел для обучающихся 9-х классов, был удобен, компактен, интересен и мобилен. Данная работа будет актуальна для нас и в будущем, т.к. игру можно использовать не только во время уроков и при изучении иностранного языка в любом возрасте.

Кроме того, расширяя свои страноведческие знания, мы более глубоко познаем страны изучаемого языка, их историю и культуру. Это является очень важным аспектом в современном мире, который предлагает широкие возможности для путешествий и даже получения образования за границей. Страноведческие знания необходимы для понимания культуры другой страны.

Итак, **целью** проекта является создание авторской игры для запоминания достопримечательностей страны изучаемого языка, некоторых фактов и важных цифр. Мы изучим варианты настольных игр, выберем наиболее подходящий вариант, соберем необходимый материал (в том числе иллюстративный) и создадим собственный ресурс для изучения и запоминания достопримечательностей Лондона. Кроме того, мы разработаем, создадим и апробируем видеосопровождение к игре на английском и русском языках. Видеосопровождение опубликуем в сети Интернет и предоставим к нему свободный доступ через игровые карточки.

Предполагаемый продукт: настольная игра в формате мемо (мемори) на тему «Достопримечательности Лондона» и видеосопровождение к ней.

Необходимое оборудование: компьютер, принтер, ламинатор, бумага и сопутствующие инструменты для работы с ней.

Отчеты по этапам

1. Теоретический этап

Цель: изучить разновидности настольных игр, их целевую направленность, историю появления и основные правила игры мемо.

План

- 1.1. Изучение разновидностей настольных игр.
- 1.2. Изучение игр на развитие памяти.
- 1.3. Изучение игры мемо.
- 1.4. Вывод, методы.

1.1. Изучение разновидностей настольных игр

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые размещаются на столе или в руках играющих [1]. Выделяют несколько групп. Карточные игры. Одной из самых известных является покер. Нельзя не упомянуть пасьянсы, гадания и настольные игры, где карты используются в качестве сюжетных элементов. Логические игры: это головоломки, шахматы, шашки и др. Данные игры способствуют развитию мышления, смекалки и памяти. Игры-стратегии предполагают достижение цели путем выполнения заданных сюжетом действий.

Классификация по типу взаимодействия между игроками следующая. Соревновательные – для победы необходимо обыграть других участников игры. Кооперативные – игроки играют не друг против друга, а против самой игры. Данной разновидности игр присуще разделение игроков на роли, а количество участников может варьироваться. Все на одного – редкая разновидность игр, где группа игроков играет против одного участника, который может выступать, например, злодеем.

1.2. Изучение игр на развитие памяти

Память не статична, она становится сильнее при тренировках. Существует множество настольных игр на тренировку памяти.

«Запомни, что нарисовано!» В этой игре нужно запомнить, на какой карточке что нарисовано, перевернуть карточку, а потом правильно найти все предметы на игровом поле.

«Сундучок знаний». Это коробка с карточками, на которых изображены иллюстрации. Игрокам нужно рассматривать и запоминать картинки, а затем, отвечать на вопросы, не глядя на них.

Игр, направленных на развитие памяти, очень много.

1.3. Изучение игры мемо

Классический вариант мемо представляет собой комплект пар одинаковых карточек, которые выкладываются на стол рубашкой вверх. По очереди каждый участник открывает две любые карточки. Если на них одинаковые изображения, игрок забирает карточки себе. Если нет, они выкладываются обратно на стол в закрытом виде, а ход достаётся следующему игроку. Побеждает набравший больше карточек [3].

Истоки игры находятся в Японии. Изначально это была игра в ракушки. Полный набор составлял 360 пар ракушек. Снаружи ракушку не трогали, а внутри вычищали и окрашивали. Каждую пару ракушек что-то объединяло: герои, картины природы, образы и пр. Сегодня мы играем так же, только у нас не 360 карточек, а меньше. Впервые настольная игра мемори в своём классическом исполнении вышла в феврале 1959 года.

Цель современной игры – собрать как можно больше карточек. **Правила** игры могут быть разными (см. Приложение 1).

1.4. Вывод. Методы

На первом этапе мы собрали и тщательно изучили информацию о настольных играх, в том числе об игре мемо. Нами были использованы **методы** анализа информации и ее систематизации.

2. Практический этап

Цель: отобрать страноведческий материал, создать авторскую игру в формате мемо, создать видеосопровождение, ввести его в игру через систему QR-кодов, провести апробацию игры, сделать выводы.

План

2.1. Создание настольной игры.

2.1.1. Отбор текстов о достопримечательностях.

2.1.2. Отбор фотографий.

2.1.3. Создание дизайна карточек и их наполнение.

2.1.4. Съемка и монтаж видеосопровождения.

2.1.5. Создание и наполнение видеоканала.

2.1.6. Создание QR-кодов.

2.2. Апробация игры.

2.3. Вывод, методы.

2.1.1. Отбор текстов о достопримечательностях

Мы составили список из 15 достопримечательностей, которые будут использованы в нашей игре:

Таблица 1.

Список достопримечательностей Лондона.

№	Достопримечательность
1.	Big Ben
2.	Westminster Abbey
3.	Saint Paul's Cathedral
4.	London Eye
5.	Globe Theatre
6.	Tower of London
7.	Buckingham Palace
8.	Tower Bridge
9.	Trafalgar Square
10.	Piccadilly Circus
11.	British Museum
12.	The City
13.	The City of Westminster
14.	The West End
15.	The East End

На этапе отбора материала мы собрали информацию о достопримечательностях по следующему плану: **название; основная информация; интересные факты / числа**. Мы ограничили информацию о каждой достопримечательности **80 – 100 словами** (+ – 10%). В итоге мы собрали 15 текстов на английском языке и 15 текстов на русском языке о достопримечательностях Лондона (см. Приложение 2). Источники:

- Шереметьева А.В., Английский язык. Страноведческий справочник. – 2 изд., испр. и доп. – Саратов: Лицей, 2010. – 208 с.
- Around the World. London. My Busy Books. – Phidal Publishing, Inc. 5740 Ferrier, Montreal, Quebec, Canada.

Тексты оформлены в брошюру (см. Приложение 3), в которой игроки могут найти название достопримечательности (номер карточки соответствует номеру объекта в брошюре) и текст с основной информацией о ней.

Брошюры созданы с помощью сервиса Canva.



Рис.1. Процесс создания брошюры с помощью сервиса Canva.

Брошюры выполнены на двух языках: русском и английском.

2.1.2. Отбор фотографий

Для создания карточек мы отобрали 15 горизонтальных фотографий, на которых достопримечательности хорошо узнаваемы. Фотографии высокого качества (количество пикселей, отображаемых на мониторе 1024x768, 1280x1024). Для создания видеосопровождения к игре нами была собрана

дополнительная коллекция фотографий высокого качества. Для каждого видео были подобраны 3-4 фотографии, соответствующие содержанию текста. Тексты на русском и английском языке имеют отличия, поэтому наборы фотографий для отдельно взятого видео также имеют отличия.

2.1.3. Создание дизайна карточек и их наполнение

Фотографии были обработаны с помощью сервиса Canva таким образом, чтобы все карточки игры смотрелись единообразно.



Рис.2. Пример фотографии до и после обработки.

Всего нами создано 15 карточек (См. Приложение 4).

Собранные и обработанные фотографии «получили» единообразные «рубашки». «Рубашки» также созданы в бесплатной версии сервиса Canva.

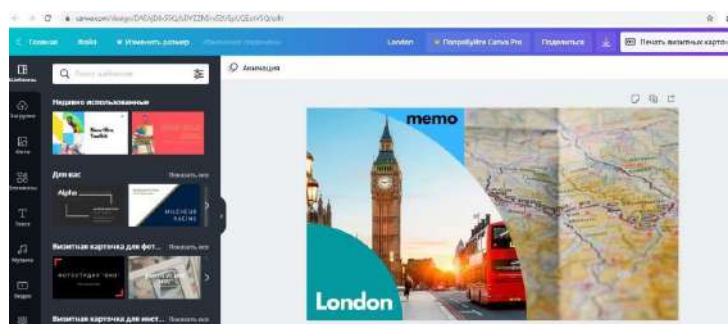


Рис.3. Процесс работы в сервисе Canva.

Нами было разработано несколько вариантов «рубашек». Выбран вариант, соответствующий следующим требованиям: отсутствие информации о достопримечательности или стране ее местонахождения; единый стиль; спокойная цветовая гамма; наличие информации об авторе игры.



Рис.4. Варианты «рубашки».

Итоговый вариант. Формат карточки: ширина 110 мм, высота 59,4 мм.



Рис.5. Итоговый вариант «рубашки».

Для игры мы распечатали карточки, брошюры с описанием достопримечательностей и правилами игры, сложили материалы в специальную коробку. Нами была разработана брошюра, содержащая правила игры (См. Приложение 5), где помимо классического варианта мы предлагаем и другие возможности работы с карточками.

Мы расположили нашу разработку на Интернет-ресурсе для свободного скачивания: <http://askorzunina.ru/>.

2.1.4. Съемка и монтаж видеосопровождения

Следующим этапом стало создание видеосопровождения к игре. Мы отсняли видеоматериал на фоне хромакея с целью дальнейшего наложения его на фото ряд. В целом было отснято более 4 часов видеоматериала. Подготовленный материал был «нарезан» на фрагменты по 50-60 секунд.

Видеосюжеты созданы по единому плану: заставка; текст о достопримечательности на фоне фотографий; интересный факт о ней.

Заставка смонтирована в сервисе Canva (расширенной версии для образования). Заставки двух видов: для русскоязычного видеосопровождения и для видеосопровождения на английском языке.

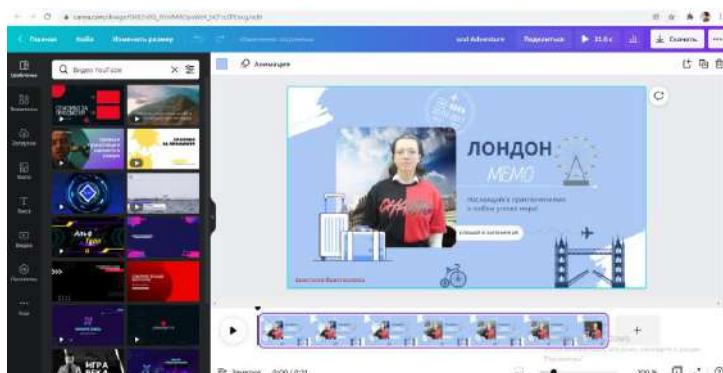


Рис.6. Создание заставки в сервисе Canva.

2.1.5. Создание и наполнение видеоканала

Следующим этапом стало создание и оформление видеоканала. Канал был создан на видеохостинге YouTube. Для оформления видеоканала (а именно для создания обложек для видеороликов, баннера канала и иконки) была использована бесплатная версия сервиса Canva. Обложки, баннер и иконка сделаны в едином стиле с рубашками карточек игры МЕМО.

После того, как канал был оформлен, мы загрузили все 15 видео на канал. Канал получил название «Мемо». Его можно увидеть, пройдя по QR-коду:

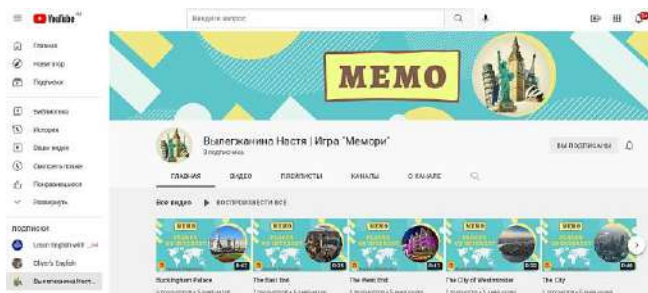


Рис.7. Интерфейс авторского канала на видеохостинге YouTube.

2.1.6. Создание QR-кодов

Для того, чтобы сгенерировать QR-коды, мы изучили правила их создания, воспользовавшись поисковой системой. Нами был выбран онлайн-сервис QRCode Monkey, на котором и были созданы индивидуальные QR-коды для каждого ролика. Для создания кода необходимо скопировать ссылку на ранее выложенное видео, вставить в поле генератора и выбрать подходящие настройки. В середине каждого QR-кода имеется логотип видеохостинга YouTube – платформы, на которую загружены видеоролики.

После создания QR-кодов, каждый из них был добавлен на рубашку соответствующей карточки в бесплатной версии сервиса Canva. В игру добавлена инструкция по использованию кода (см. Приложение 6).



Рис.8. Пример игровой карточки с QR-кодом.

2.2. Апробация игры

По окончании создания продукта проекта мы провели его апробацию. Для апробации были выбраны 6 групп обучающихся лица. В трех группах лицеисты работали с карточками, а три группы остались контрольными (по 2 группы в 9 «А», 9 «Б», 9 «В» классах).

На первом этапе мы провели анкетирование обучающихся с целью установления их уровня знаний достопримечательностей Лондона. Лицеистам была предложена презентация с цветными фотографиями и тест в бумажном варианте (см. Приложение 7). Результаты анкетирования оказались неудовлетворительными (См.Приложение 8).

На следующем этапе в течение месяца на одном из трех уроков английского языка в неделю 10 минут отводилось на игру мемо в различных вариантах.



Рис.9. Апробация продукта проекта.

По окончании месяца работы мы провели анкетирование вновь. Результаты оказались значительно выше (См. Приложение 8). Сделать анализ результатов можно с помощью сравнительной таблицы (См. Приложение 8). Очевидно, что использование разработанной нами игры мемо на уроках английского языка дало ярко положительный результат, поскольку знание достопримечательностей в группе №1 значительно улучшилось, что следует из результатов анкетирования.

2.3. Вывод, методы.

Во время реализации практического этапа мы отобрали иллюстративный материал для создания игры, с помощью Интернет сервиса Canva создали авторский вариант карточек, отражающий их специфику и информацию об авторе, позволяющий играть в игру мемо в разных вариантах. Мы создали брошюры с основной информацией о 15 достопримечательностях Лондона. Мы создали видеосопровождение к игре в виде 15 видеороликов, загрузили его на специально созданный канал на видеохостинге YouTube. Этап апробации доказал эффективность применения продукта проекта на уроках английского языка.

Во время практического этапа мы использовали **методы** сбора, анализа и синтеза информации, метод эксперимента, метод анкетирования, метод сравнительного анализа, метод графического представления информации.

3. Оценочный этап

Цель: провести внешнюю и внутреннюю оценку продукта проекта.

План

- 3.1. Внутренняя оценка.
- 3.2. Внешняя оценка.
- 3.3. Вывод, методы.

3.1. Внутренняя оценка

В ходе работы над проектом мы изучили достопримечательности Лондона, собрали иллюстративный и фактический материал, помогающий не только узнать, но и запомнить информацию. Мы создали авторскую игру «Мемо», полностью разработав её дизайн.

Игра представляет собой набор из 15 твердых глянцевых карт, которые содержат достопримечательности Лондона. Все карты парные, т.е. в наборе их 30 штук. Все карты собраны в коробку со специально разработанным дизайном. Коробка необходима для транспортировки карт и более удобного их использования.

В состав игры входят 2 брошюры, содержащие основную информацию о представленных объектах. Номер достопримечательности в брошюре совпадает с номером карты. Брошюры выполнены на двух языках: русском и английском. К игре прилагается брошюра, содержащая правила игры. Всего в брошюре представлено 8 вариантов игры.

Для игры создано авторское видеосопровождение, которое загружено на специально созданный для этого канал на видеохостинге YouTube. Выход на каждое видео (об отдельной достопримечательности) осуществляется через систему QR-кодов. QR-код нанесен на игровую карточку.

3.2. Внешняя оценка

Для внешней оценки продукт был предложен педагогам, родителям и обучающимся. Оценка проводилась по 3 критериям по 5-балльной шкале.

Таблица 4.

Результаты внешней оценки.

Критерий оценивания	Педагоги	Родители	Обучающиеся
■ Актуальность	5	4	4
■ Внешнее оформление	5	5	5
■ Удобство использования	5	5	5

Представим результаты графически:

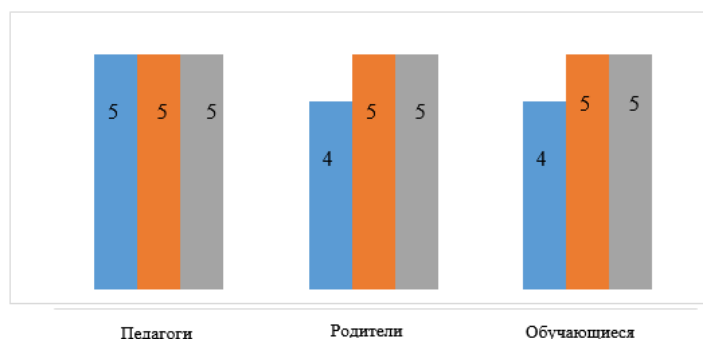


Рис.10. Результаты внешней оценки продукта.

Продукту проекта была дана рецензия заведующей кафедрой гуманитарных предметов лица Двиняниновой Е.А. (См. Приложение 9).

3.3. Вывод, методы

В ходе третьего этапа мы провели внутреннюю и внешнюю оценку продукта проекта. На данном этапе мы использовали методы анкетирования, анализа, сравнения, метод графического представления информации.

В ходе работы над проектом мы **решили все задачи**: изучили игры; отобрали страноведческий материал и создали авторскую игру в формате мемо и электронное сопровождение к ней; провели апробацию игры; организовали внутреннюю и внешнюю оценку продукта.

Итак, мы полностью **достигли цели проекта**: создали настольную игру-мемо с видеосопровождением «Достопримечательности Лондона».

Информационные источники

1. Детские игры. – Режим доступа:
https://www.mosigra.ru/page/igry_dly_razvitiya_pamyati/ – Загл. с экрана.
2. Достопримечательности англоговорящих стран. – Режим доступа:
<https://lordofboards.com.ua/klassifikatsiya-i-vidy-nastolnykh-igr/> – Загл. с экрана.
3. Игра мемори. – Режим доступа:
<https://inteltoys.ru/articles/cat7/article644.html>
– Загл. с экрана.
4. Игра мемори. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki> – Загл. с экрана.
5. Коллекция фотографий. – Режим доступа: <https://ru.depositphotos.com/> - Загл.с экрана.
6. Коллекция фотографий. – Режим доступа: <https://www.shutterstock.com/ru> - Загл. с экрана.
7. Коллекция фотографий. – Режим доступа: <https://stock.adobe.com/ru/> - Загл. с экрана.

Приложения

Приложение 1

Варианты правил игры мемо

«Классический вариант». Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Каждый игрок берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

«Найди!» Этот вариант больше направлен на внимательность. Здесь переворачиваются уже не две, а только одна карточка с иллюстрацией. В момент, когда находятся два одинаковых изображения, шустрый и наблюдательный игрок старается как можно скорее спрятать рукой ту карту, которую обнаружили первой и громко вслух произнести ключевые слова: «Нашел!» или «Нашла!» Когда такой сигнал дан, можно забрать пару себе. Если играющий поторопился и прикрыл рукой не ту фишку, то по правилам он должен отдать в общую коробку одну собранную им пару (если они у него на тот момент уже есть).

«Ловкие пальчики». Все карточки рассыпаются на столе в произвольном порядке. Необычность этого варианта в том, что изображения на них могут находиться в любом положении: быть повернуты как иллюстрацией вверх, так и вниз, лежать наискосок или слегка выглядывая из-под другой карточки. По команде все игроки одновременно начинают искать парные фотографии, причем забирать их себе необходимо не одна за другой, а обе сразу. Если соревнующиеся одновременно взяли карточки с одинаковым изображением (один первую, другой – вторую), то эта пара выбывает.

«Домик». Колоду мемо необходимо разделить на две неравные части. Одна часть карт кладется отдельно, и в дальнейшем будет называться «домиком». Оставшаяся вторая часть носит название «земля». Эти фишки раскладываются в пять рядов по пять карточек изображениями вниз. Тот, кто первым делает ход, произвольно достает и переворачивает снимки из обеих групп. Если ему удалось найти пару, то он забирает ее себе и продолжает игру, вытягивая следующую карту из «домика». Но если изображение на «земле» оказалось другим, то оно возвращается, и ход переходит к следующему участнику. Так игроки по очереди переворачивают по одной карточке «земли», пока кто-то не найдет пару с картой «домика». Раунд заканчивается тогда, когда весь «домик» будет разобран.

«Мемо наоборот». Принцип простой – искать парные карточки с одним отличием. Отличие должно быть не визуальное, а логическое.

Тексты о достопримечательностях Лондона

1. Big Ben

The most famous place in England is the clock tower in the heart of the city. The tower is often called Big Ben, but it is actually the name of the largest bell on top of the tower. On each side of the tower is a huge clock. Big Ben was built in 1859.

Interesting facts

Each tower's clock is 22.5 feet (6.8 meters) high. This height is equal to the height of two school buses. The main bell of the big Ben tower weighs 13.5 tons.

№1. Биг Бен

Наиболее известное место в Англии – башня с часами в самом сердце города. Часто башню называют Биг Бен, но на самом деле это название крупнейшего колокола на вершине башни. На каждой стороне башни находится огромный циферблат. Биг Бен был построен в 1859 г.

Интересные факты

Каждый из циферблатов башни высотой 22,5 фута (6,8 метров). Эта высота равна высоте двух школьных автобусов. Главный колокол башни Биг Бен весит 13,5 тонн

№2. Westminster Abbey

Near Big Ben is Westminster Abbey! Built over 900 years ago, it is one of the oldest buildings in London. This is where many kings and queens have gotten married, and where they sat in the Coronation Chair to become king or queen. It's also where many people are buried; there are over 3000 tombs or memorials here!

Interesting facts

Some of the people buried here include Charles Dickens, Queen Elizabeth I, and Sir Isaac Newton! Every king or queen went through the Abbey to get his or her crown.

№2. Вестминстерское аббатство

Рядом с Биг-Беном построено Вестминстерское аббатство. Его построили более 900 лет назад, и это одна из старейших построек Лондона. Это место, где многие короли и королевы были обречены, где они восседали на троне. Также это место, где захоронено много людей. Здесь более 3000 гробниц или мемориалов.

Интересные факты

Здесь похоронены многие знаменитые люди, включая Чарльза Диккенса, королеву Елизавету I и Исаака Ньютона. Каждый король или королева с 1308 года проходили через Аббатство, чтобы получить свою корону.

№3. Saint Paul's Cathedral

Saint Paul's Cathedral is on the tallest hill in London, where there has been a church for over a thousand years. This cathedral is at least the fourth in this spot! In 1666 the Great Fire of London burned down most of the city. The beautiful cathedral that stands by the River Thames today was built after Old Saint Paul's was destroyed in the fire.

Interesting facts

If you look up inside the cathedral, you can see all the way to the Golden Gallery! A whisper in a Whispering Gallery can be heard across the room!

№3. Собор Святого Павла

Собор Святого Павла находится на одном из самых высоких холмов Лондона, где была церковь более тысячи лет. Этот собор по крайней мере четвертый на этом месте. В 1666 году во время Великого Лондонского пожара сгорела большая часть города. Прекрасный собор, который стоит на реке Темзе сегодня, был построен после того, как прежний был уничтожен в огне.

Интересные факты

Если вы посмотрите наверх внутри собора, то сможете увидеть путь к золотой галерее. Шепот в центральной галерее можно услышать через весь зал.

№4. London Eye

Across from Big Ben and Westminster Abbey is the London Eye, one of the world's tallest Ferris wheels. It is also called the Millennium Wheel, because it was built to celebrate the year 2000. There are 32 capsules on the London Eye, one of each borough of the city. But the capsules are numbered 1 to 33; no unlucky capsule number 13!

Interesting facts

800 people can ride the London Eye at once, which is as many as can ride 11 double-decker buses at once! More than 500 weddings have taken place on the London Eye!

№4. Лондонский глаз

Напротив Биг Бена находится Лондонский глаз – одно из самых высоких колес обозрения в мире. На колесе находятся 32 кабинки, одна для каждого района города. Но номера кабинок идут от 1 до 33, потому что нет несчастливой кабинки с номером 13. Лондонский глаз называют колесом тысячелетия, потому что оно построено на празднование 2000 г.

Интересные факты

800 человек могут кататься на колесе, это столько же, сколько может поехать на 11 двухэтажных автобусах одновременно. Более 500 свадебных церемоний было проведено на Лондонском колесе обозрения.

№5. Globe Theatre

The globe - perhaps, the theatre of London most known all over the world, also such popularity is connected with William Shakespeare. It has been constructed in 1599r. By Shakespeare's actor's troupe also it is destroyed as a result of a fire on June, 29th 1613r. The second theatre the Globe has been restored on the same place by June 1614r. Also it is closed in 1642r. The modern reconstructed Globe named «Shakespeare's Globe» has been opened in 1997r.

Interesting facts

It is in 230 meters (750 fouts) from an initial construction.

№5. Театр Глобус

Глобус — пожалуй, самый известный во всем мире театр Лондона, и связана такая популярность с Уильямом Шекспиром. Он был построен в 1599 г. актерской труппой Шекспира и разрушен в результате пожара 29 июня 1613г. Второй театр Глобус был восстановлен на том же месте к июню 1614г. и закрыт в 1642г. Современный реконструированный Глобус, называемый «Глобус Шекспира» был открыт в 1997г.

Интересные факты

Он находится в 230 метрах (750 футов) от первоначального сооружения.

№6. The Tower of London

It is one of the most popular of London's historical sites. It stands on the bank of the River Thames, in the oldest part of the city. The Tower of London was built at the beginning of the 11th century by William the conqueror. The oldest part of the fortress is the White Tower, which was completed in 1097. The height of the tower is 27.4 meters (90ft). Its walls are 4.6 meter wide. The fortress had many uses. Nowadays it is the place where the Crown Jewels are kept. And, of course, The Tower of London is a museum, which is visited by a lot of tourists.

Interesting facts

Tower was used as a royal residence, fortress, prison, mint and, even, zoo.

№6. Лондонский Тауэр

Одно из самых популярных исторических мест Лондона. Достопримечательность находится на побережье Темзы, в старинном районе города. Лондонский Тауэр был построен в начале одиннадцатого столетия Вильгельмом I (Завоевателем). Самой старой частью крепости является Белая Башня, возведение которой завершилось в 1097 году. Высота башни насчитывает 27, 4 метра (90 футов). Ширина ее стен составляет 4,6 метров. Крепость играла различные роли. В наше время он стал дворцом, где хранятся королевские драгоценности. И, конечно же, Тауэр – это музей, который посещают туристы.

Интересные факты

Тауэр использовали в качестве королевской резиденции, крепости, тюрьмы, монетного двора и даже зоопарка.

№7. Buckingham Palace

It is the official residence of the British monarch in London. The Palace is used to receive guests on state, ceremonial and official occasions for the Royal Family. Buckingham Palace was built in 1703 by John Sheffield, first Duke of Buckingham. In 1761 King George III bought the building for his wife, Queen Charlotte. But only in 1837 the Palace became the official London residence of Britain's monarchy.

Interesting facts

In the 19th century Buckingham Palace was greatly expanded. Now there are 775 rooms, 19 staterooms and 78 bathrooms.

№7. Букингемский дворец

Это официальная Лондонская резиденция правителей Великобритании. Дворец предназначен для приема гостей на государственных, торжественных и официальных приемах Королевской Семьи. Букингемский дворец был построен в 1703 году Джоном Шеффилдом, первым герцогом Букингемским. В 1761 Король Георг III купил это здание для своей жены, королевы Шарлотты. Но только в 1837 году дворец стал официальной резиденцией британских монархов в Лондоне.

Интересные факты

В 19 веке Букингемский дворец был значительно расширен. Теперь здесь есть 775 палат, 19 залов и 78 ванных комнат.

№8. Tower Bridge

Down the river from Big Ben is Tower Bridge. It is named after the two towers that hold up the bridge. The lower half raises, which means that boats sailing down the River Thames can go right through the middle of the bridge!

Interesting facts

40000 people cross Tower Bridge every day on foot, by bike, car, and double-decker bus. You can cross the top of the bridge on foot – there's even a glass walkway to see the traffic down below!

№8. Тауэрский мост

Вниз по реке от Биг-Бена находится Тауэрский мост. Его назвали в честь двух башен, которые держат мост. Нижняя половина поднимается, а значит лодки могут проплывать по реке через середину моста.

Интересные факты

40000 человек пересекает Тауэрский мост каждый день на ногах, велосипедах, машинах. Ты можешь пересечь верхушку моста пешком. Для этого есть специальный стеклянный переход. С него можно увидеть движение внизу.

№9. Trafalgar Square

Trafalgar Square is the pride of the inhabitants of London. This place is the center of Westminster and connects the three main streets. It also amazes with its greatness and annually gathers crowds of tourists to admire this landmark. The square was founded in 1820.

Interesting facts

Initially, in its place were aviaries for royal falcons. Later, there were built stables.

№9. Трафальгарская площадь

Трафальгарская площадь — гордость жителей Лондона. Это место является центром Вестминстера и связывает между собой три главные улицы. Оно также поражает своим величием и ежегодно собирает толпы туристов, чтобы восхититься этой достопримечательностью. Площадь была основана в 1820 году.

Интересные факты

Изначально, на ее месте располагались вольеры для соколов. Позже там были построены конюшни.

№10. Piccadilly Circus

Piccadilly Circus is located next to the entertainment streets and attracts many tourists and residents of the city as a shopping center. In addition, Piccadilly Circus is famous thanks to a video display and neon symbols on buildings. The square is surrounded by several famous buildings, including the London Pavilion and the Criterion Theatre. Just below the square is the London underground station «Piccadilly Circus».

Interesting facts

Piccadilly Circus is famous for Shaftesbury fountain and the statue of Eros.

№10. Площадь Пикадилли

Площадь Пикадилли находится рядом с крупными развлекательными улицами и привлекает множество туристов и жителей города, как крупный торговый центр. Кроме того, Площадь Пикадилли известна благодаря видео дисплею и неоновым символам над зданиями. Площадь окружена несколькими знаменитыми зданиями, в том числе, Лондон-Павильон и Критерион - Театр. Прямо под площадью находится станция лондонского метро «Площадь Пикадилли».

Интересные факты

Площадь знаменита фонтаном Шафтесбери и статуей Эроса.

№11. The British Museum

The British Museum was founded in 1753 and opened its doors in 1759. It is located in London. It was the world's first free, national, public museum that opened its doors to 'all studious and curious persons'. The British Museum was established, largely based on the collections of the Irish physician and scientist Sir Hans Sloane. He amassed a huge collection of more than 80,000 'natural and artificial rarities' with a vast library of over 40,000 books and manuscripts, and 32,000 coins and medals.

Interesting facts

Over the next 260 years, the museum's wide-ranging collections have grown to about eight million objects.

№11. Британский музей

Британский музей был основан в 1753 году и открыл свои двери в 1759 году. Он расположен в Лондоне. Это был первый в мире бесплатный национальный публичный музей, который открыл свои двери для «всех любящих науку и любознательных людей». Основой для открытия Британского музея в значительной степени послужили коллекции ирландского медика и ученого сэра Ганса Слоана. Он собрал огромную коллекцию из более чем 80 000 «естественных и искусственных раритетов» с обширной библиотекой из более чем 40 000 книг и рукописей, а также 32 000 монет и медалей.

Интересные факты

В последующие 260 лет коллекции музея выросли до восьми миллионов предметов.

№12. The City

The City is the heart of London, its commercial and business part. Numerous banks, offices, firms and trusts are concentrated there. The area of the City is about a square mile. It is an area with a long and exciting history, and it is proud of independence and traditional role as a centre of trade and commerce. The City does not refer to the whole of central London but rather to a small area east of the centre, which includes the site of the original Roman town.

Interesting facts

Before and after the business hours the streets of the City are crowded with more than a million people who come there to work. The City of London is one of the major banking centres of the world and one can find the banks of many nations here.

№12. Сити

Сити - сердце Лондона, его коммерческая и деловая часть. Многие банки, офисы, предприятия и трасты, сосредоточены там. Площадь Сити составляет около одной квадратной мили. Это район с долгой и захватывающей историей, и он гордится независимостью и традиционной ролью центра торговли и коммерции. Сити не распространяется на всю центральную часть Лондона, но, скорее, на небольшой район к востоку от центра, который включает место основания первоначального римского города.

Интересные факты

До и после рабочего дня улицы Сити переполнены более чем миллионом людей, которые приезжают сюда на работу. Лондонский Сити является одним из главных банковских центров мира и здесь можно найти банки многих стран.

№13. The City of Westminster

Westminster is the political and cultural center of London, which was founded in the 12th century, and its name comes from the church located to the west of the Monastery of St. Paul in London. The center of the district is located on the island of Thorne. This is where Westminster Abbey is located. The area is located southwest of central London and Charring Cross Station on the left bank of the Thames.

Interesting facts

Initially, the area of the district and Westminster Abbey coincided, but over time the area grew, and in 1965 it was joined by the districts of St. Marylebone and Paddington.

№13. Вестминстер

Вестминстер – это политический и культурный центр Лондона, который был основан в XII веке, и его название происходит от церкви, расположенной к западу от монастыря Святого Павла в Лондоне. Центр района расположен на острове Торне. Именно здесь находится Вестминстерское Аббатство. Район располагается к юго-западу от центра Лондона и вокзала Чарринг-Кросс на левом берегу Темзы.

Интересные факты

Первоначально территория района и Вестминстерского аббатства совпадали, но со временем район разросся, и в 1965 к нему присоединились районы Сэнт-Мэрилибоун и Паддингтон.

№14. The West End

The West End it is not far from the City and is a part of Westminster. Life never stops in the streets and squares here. The best hotels, the most expensive restaurants, clubs, theatres, cinemas, casinos, shops and supermarkets are located here. It is also full of museums and art galleries. The parks are probably the main attraction of the West End. They occupy the most part of its territory. They say, if gardens and parks are «lungs» of a city, Londoners must have good health. There are many lawns in the parks where people lie or sit about.

Interesting facts

The West End is a symbol of wealth and luxury.

№14. Вест-Энд

Вест-Энд находится недалеко от города и является частью Вестминстера. На здешних улицах и площадях жизнь никогда не останавливается. Здесь расположены лучшие отели, самые дорогие рестораны, клубы, театры, кинотеатры, казино, магазины и супермаркеты. Он также полон музеев и художественных галерей. Парки, наверное, главная достопримечательность Вест-Энда. Они занимают большую часть его территории. Говорят, если сады и парки-это «легкие» города, то лондонцы должны иметь крепкое здоровье. Есть много газонов в парках, где люди лежат или сидят вокруг.

Интересные факты

Вест-Энд – это символ богатства и роскоши.

№15. The East End

Historically, the East End, which occupies the eastern part of London, was the exact opposite of the luxurious West End. This difference is beautifully and very accurately described in the works of Dickens and other writers of the Industrial Revolution. The area was an industrial area, with squalid slums where emigrants settled. Even the advent of the metro in the late 19th century did not help the East End to get rid of the name of the «working» area. However, since the 80s of the last century, the area began to attract a rich public.

Interesting facts

Hoxton Street and Liverpool Street are by far the most culturally informed streets in the capital of England. It is home to many artists and artists, as well as an impressive number of art galleries, museums, cafes and restaurants.

№15. Ист-Энд

Исторически Ист-Энд, занимающий восточную часть Лондона, был полной противоположностью роскошного Вест-Энда. Эта разница великолепно и весьма точно описывается в произведениях Дикенса и других писателей периода промышленной революции. Район был промышленной зоной, с нищенскими трущобами, где селились эмигранты. Даже появление метрополитена в конце XIX века не помогло Ист-Энду избавиться от названия «рабочего» района. Однако с 80-х годов минувшего столетия район стал привлекать богатую публику.

Интересные факты

Хокстон-стрит и Ливерпуль-стрит на сегодняшний день самые информированные в плане культуры улицы столицы Англии. Здесь обитает множество артистов и художников, а также сосредоточено впечатляющее количество картинных галерей, музеев, кафе и ресторанов.

Брошюра для игры

№13. The City of Westminster

Westminster is the political and cultural center of London, which was founded in the 12th century, and its name comes from the church located to the west of the Monastery of St. Paul in London. The center of the district is located on the island of Thorne. This is where Westminster Abbey is located. The area is located southwest of central London and Charring Cross Station on the left bank of the Thames. Interesting facts: Initially, the area of the district and Westminster Abbey coincided, but over time the area grew, and in 1965 it was joined by the districts of St. Marylebone and Paddington.

№14. The West End

The West End it is not far from the City and is a part of Westminster. Life never stops in the streets and squares here. The best hotels, the most expensive restaurants, clubs, theatres, cinemas, casinos, shops and supermarkets are located here. It is also full of museums and art galleries. The parks are probably the main attraction of the West End. They occupy the most part of its territory. They say, if gardens and parks are «lungs» of a city, Londoners must have good health. There are many lawns in the parks where people lie or sit about. Interesting facts: The West End is a symbol of wealth and luxury.

№15. The East End

Historically, the East End, which occupies the eastern part of London, was the exact opposite of the luxurious West End. This difference is beautifully and very accurately described in the works of Dickens and other writers of the Industrial Revolution. The area was an industrial area, with squalid slums where emigrants settled. Even the advent of the metro in the late 19th century did not help the East End to get rid of the name of the «working» area. However, since the 80s of the last century, the area began to attract a rich public. Interesting facts: Hoxton Street and Liverpool Street are by far the most culturally informed streets in the capital of England. It is home to many artists and artists, as well as an impressive number of art galleries, museums, cafes and restaurants.



AUTHOR:
Vylegzhaniina Anastasia

BOARD GAME "MEMORY"

ИЦЕУМ OF KIROVO-CHEPETSK
2021



Places of interest in London

№1. Big Ben

The most famous place in England is the clock tower in the heart of the city. The tower is often called Big Ben, but it is actually the name of the largest bell on top of the tower. On each side of the tower is a huge clock. Big Ben was built in 1859. Interesting facts: Each tower's clock is 22.5 feet (6.8 meters) high. This height is equal to the height of two school buses. The main bell of the big Ben tower weighs 13.5 tons.

№5. Globe Theatre

The globe – perhaps, the theatre of London most known all over the world, also such popularity is connected with William Shakespeare. It has been constructed in 1599r. By Shakespeare's actor's troupe also it is destroyed as a result of a fire on June, 29th 1613r. The second theatre the Globe has been restored on the same place by June 1614r. Also it is closed in 1642r. The modern reconstructed Globe named «Shakespeare's Globe» has been opened in 1997r. Interesting facts: It is in 230 meters (750 feet) from an initial construction.

№6. The Tower of London

It is one of the most popular of London's historical sites. It stands on the bank of the River Thames, in the oldest part of the city. The Tower of London was built at the beginning of the 11th century by William the conqueror. The oldest part of the fortress is the White Tower, which was completed in 1097. The height of the tower is 27.4 meters (90ft). Its walls are 4.6 meter wide. The fortress had many uses. Nowadays it is the place where the Crown jewels are kept. And, of course, The Tower of London is a museum, which is visited by a lot of tourists. Interesting facts: Tower was used as a royal residence, fortress, prison, mint and, even, zoo.

№7. Buckingham Palace

It is the official residence of the British monarch in London. The Palace is used to receive guests on state, ceremonial and official occasions for the Royal Family. Buckingham Palace was built in 1703 by John Sheffield, first Duke of Buckingham. In 1761 King George III bought the building for his wife, Queen Charlotte. But only in 1837 the Palace became the official London residence of Britain's monarchy. Interesting facts: In the 19th century Buckingham Palace was greatly expanded. Now there are 775 rooms, 19 staterooms and 78 bathrooms.

№8. Tower Bridge

Down the river from Big Ben is Tower Bridge. It is named after the two towers that hold up the bridge. The tower half raises, which means that boats sailing down the River Thames can go right through the middle of the bridge! Interesting facts: 40000 people cross Tower Bridge every day on foot, by bike, car, and double-decker bus. You can cross the top of the bridge on foot – there's even a glass walkway to see the traffic down below!

№2. Westminster Abbey

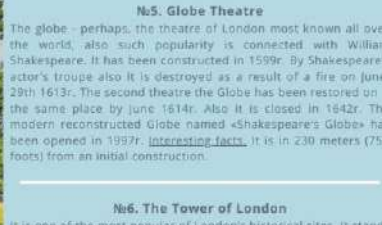
Near Big Ben is Westminster Abbey! Built over 900 years ago, it is one of the oldest buildings in London. This is where many kings and queens have gotten married, and where they sat in the Coronation Chair to become king or queen. It's also where many people are buried; there are over 3000 tombs or memorials here! Interesting facts: Some of the people buried here include Charles Dickens, Queen Elizabeth I, and Sir Isaac Newton! Every king or queen went through the Abbey to get his or her crown.

№3. Saint Paul's Cathedral

Saint Paul's Cathedral is on the tallest hill in London, where there has been a church for over a thousand years. This cathedral is at least the fourth in this spot! In 1666 the Great Fire of London burned down most of the city. The beautiful cathedral that stands by the River Thames today was built after. Old Saint Paul's was destroyed in the fire. Interesting facts: If you look up inside the cathedral, you can see all the way to the Golden Gallery! A whisper in a Whispering Gallery can be heard across the room!

№4. London Eye

Across from Big Ben and Westminster Abbey is the London Eye, one of the world's tallest Ferris wheels. It is also called the Millennium Wheel, because it was built to celebrate the year 2000. There are 32 capsules on the London Eye, one of each borough of the city. But the capsules are numbered 1 to 33; no unlucky capsule number 13! Interesting facts: 800 people can ride the London Eye at once, which is as many as can ride 11 double-decker buses at once! More than 500 weddings have taken place on the London Eye!



№9. Trafalgar Square

Trafalgar Square is the pride of the inhabitants of London. This place is the center of Westminster and connects the three main streets. It also amazes with its greatness and annually gathers crowds of tourists to admire this landmark. The square was founded in 1820. Interesting facts: Initially, in its place were aviaries for royal falcons. Later, there were built stables.

№10. Piccadilly Circus

Piccadilly Circus is located next to the entertainment streets and attracts many tourists and residents of the city as a shopping center. In addition, Piccadilly Circus is famous thanks to a video display and neon symbols on buildings. The square is surrounded by several famous buildings, including the London Pavilion and the Criterion Theatre. Just below the square is the London underground station «Piccadilly Circus». Interesting facts: Piccadilly Circus is famous for Shaftesbury fountain and the statue of Eros.

№11. The British Museum

The British Museum was founded in 1753 and opened its doors in 1759. It is located in London. It was the world's first free, national, public museum that opened its doors to «all studios and curious persons». The British Museum was established, largely based on the collections of the Irish physician and scientist Sir Hans Sloane. He amassed a huge collection of more than 80,000 «natural and artificial rarities» with a vast library of over 40,000 books and manuscripts, and 32,000 coins and medals. Interesting facts: Over the next 260 years, the museum's wide-ranging collections have grown to about eight million objects.

№12. The City

The City is the heart of London, its commercial and business part. Numerous banks, offices, firms and trusts are concentrated there. The area of the City is about a square mile. It is an area with a long and exciting history, and it is proud of independence and traditional role as a centre of trade and commerce. The City does not refer to the whole of central London but rather to a small area east of the centre, which includes the site of the original Roman town. Interesting facts: Before and after the business hours the streets of the City are crowded with more than a million people who come there to work. The City of London is one of the major banking centres of the world and one can find the banks of many nations here.

№1. Big Ben

The most famous place in England is the clock tower in the heart of the city. The tower is often called Big Ben, but it is actually the name of the largest bell on top of the tower. On each side of the tower is a huge clock. Big Ben was built in 1859. Interesting facts: Each tower's clock is 22.5 feet (6.8 meters) high. This height is equal to the height of two school buses. The main bell of the big Ben tower weighs 13.5 tons.

Карточки для игры «Достопримечательности Лондона»





MEMO

PLACES OF INTEREST

Anastasia Vylegzhanina

MEMO

PLACES OF INTEREST

Anastasia Vylegzhanina

Брошюра «Правила игры»



Правила игры МЕМОРИ Достопримечательности Лондона и Вашингтона

Автор:

Вылегжанина Анастасия

МБОУ "Лицей города Кирово-Чепецка
Кировской области"

2021



Вариант 1

Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Каждый присутствующий берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

Вариант 2

Колоду «Мемо» необходимо разделить на две неравные части. Одна часть карт кладется отдельно, и в дальнейшем будет называться «домиком». Оставшаяся вторая часть носит название «земля». Эти фишки раскладываются в пять рядов по пять карточек изображениями вниз. После несложных приготовлений начинается игра. Тот, кто первым делает ход, произвольно достает и переворачивает снимки из обеих групп. Если ему удалось найти пару, то он забирает ее себе и продолжает игру, вытягивая следующую карту из «домика». Но если изображение на «земле» оказалось другим, то оно возвращается, и ход переходит к следующему участнику. Так игроки по очереди переворачивают по одной карточке «земли», пока кто-то не найдет пару с картой «домика». Раунд заканчивается тогда, когда весь «домик» будет разобран.

Вариант 3

На игровое поле выкладываются карточки. Ведущий по брошюре читает текст о достопримечательности, не называя ее. Задача игроков - определить, о каком объекте идет речь. Игрок, первым правильно назвавший объект, берет карту себе. Выигрывает игрок с наибольшим количеством карт.

Вариант 4

На игровое поле выкладывается 6-7 непарных карточек. Задача играющих запомнить все карточки. Игроки закрывают глаза. В это время ведущий переворачивает одну из них. Играющие должны вспомнить, какой карточки не хватает. Игрок, назвавший карту быстро и правильно, берет ее себе. Побеждает игрок, набравший большее количество карт.

Вариант 5

Выкладывается любое количество карточек в форме квадрата или прямоугольника, например, 5×5 или 5×6. На получившемся игровом поле условно обозначается «старт» и «финиш». На крайнюю карту («старт») ставятся фишки по количеству игроков. Игроки поочередно выбрасывают кубик, определяя количество шагов. Далее игроки делают ход. На конечном шаге играющий называет достопримечательность.

- В качестве варианта можно предложить называть достопримечательность на каждом шаге.

Если игрок не знает достопримечательность, то пропускает ход, но смотрит правильный ответ в брошюре и запоминает его.

Вариант 6

В данном варианте можно использовать один набор карт (непарный набор). Карточки кладутся одной стопкой. Задача игроков - взять карту и назвать достопримечательность. Если объект назван правильно, игрок забирает карту, если неправильно - кладет карту обратно вниз колоды. Выигрывает тот, кто набрал большее количество карт.

Вариант 7

Вариант игры аналогичен Варианту 6. Карточки кладутся одной стопкой. Задача игроков - взять карту и назвать достопримечательность и 1-2 факта о ней. Если объект и факты названы правильно, игрок забирает карту, если неправильно или не названы - кладет карту обратно вниз колоды. Выигрывает тот, кто набрал большее количество карт.

Вариант 8

Ведущий держит всю колоду (можно использовать непарную колоду), показывает играющим по одной карте. Задача игроков - как можно быстрее назвать достопримечательность. Первый правильно назвавший берет карту себе. Выигрывает тот, у кого больше карт.

- Вариант можно усложнить названием 1-2 фактов о достопримечательности.
- Вариант можно упростить, поставив задачу игрокам - назвать не достопримечательность, а город (Лондон или Вашингтон), в котором она находится.



Инструкция по использованию QR – кодов



Что такое QR-код и как им пользоваться ?

QR-код это сканируемый штрихкод с данными, преобразованный в определенную форму. В QR-кодах числовые и буквенно-цифровые символы, байты и иероглифы преобразуются в уникальное двухмерное расположение квадратов.



Шаг 1

Открой камеру смартфона или установи специальное мобильное приложение из магазина приложений



Шаг 2

Открой установленное мобильное приложение. (Пропусти этот шаг, если твоя камера поддерживает распознавание QR-кодов)



Сканер QR

Шаг 3

Наведи камеру телефона на код (черно-белый квадратик), чтобы он полностью оказался в обозначенном квадрате



Анкета для определения уровня знаний достопримечательностей Лондона у обучающихся 9-х классов лица

Подпишите, пожалуйста, название достопримечательности и её местонахождение.

		
Название	Название	Название
Город	Город	Город
		
Название	Название	Название
Город	Город	Город
		
Название	Название	Название
Город	Город	Город
		
Название	Название	Название
Город	Город	Город
		
Название	Название	Название
Город	Город	Город

Благодарим за помощь!

С ув., Корзунина А.С. и Вылегжанина Анастасия.

Результаты стартового и итогового анкетирования

Достопримечательность Лондона	Стартовое		Итоговое	
	Группа №1	Группа №2	Группа №1	Группа №2
Big-Ben	31	18	31	20
Westminster Abbey	2	5	24	6
Saint Paul's Cathedral	2	6	28	5
London Eye	9	11	31	15
Globe Theatre	1	3	17	2
Tower of London	1	4	23	8
Buckingham Palace	1	6	29	6
Tower Bridge	4	14	30	14
Trafalgar Square	1	0	19	2
Piccadilly Circus	2	3	21	3
British Museum	2	4	15	4
The City	2	4	13	4
The City of Westminster	0	3	19	3
The West End	0	0	13	0
The East End	0	0	13	0

Сравнительная таблица результатов анкетирования

Достопримечательность Лондона	Группа №1 <i>до</i>	Группа №1 <i>после</i>	Группа №2 <i>до</i>	Группа №2 <i>после</i>
Big-Ben	31	31	18	20
Westminster Abbey	2	24	5	6
Saint Paul's Cathedral	2	28	6	5
London Eye	9	31	11	15
Globe Theatre	1	17	3	2
Tower of London	1	23	4	8
Buckingham Palace	1	29	6	6
Tower Bridge	4	30	14	14
Trafalgar Square	1	19	0	2
Piccadilly Circus	2	21	3	3
British Museum	2	15	4	4
The City	2	13	4	4
The City of Westminster	0	19	3	3
The West End	0	13	0	0
The East End	0	13	0	0

Отзыв на продукт проекта ученицы 9 «В» класса

Вылегжаниной Анастасии

Индивидуальный проект ученицы 9 «В» класса Вылегжаниной Анастасии представляет собой творческую работу, в которой продемонстрированы умения работать с различными источниками информации, способность творчески переработать собранную информацию и корректно представить её в виде продукта проекта.

Продукт проекта представляет собой настольную игру «Мемо. Достопримечательности Лондона» с электронной поддержкой. Автор работы творчески подошла к отбору информации, а именно выбрала достопримечательности Лондона, которые не известны широкому кругу будущих пользователей игры. Поэтому продукт проекта становится актуальным для подростков и взрослых, которые стремятся к расширению собственного кругозора, к получению нового знания.

Итак, данный проект является актуальным, поскольку немногие знают, где, как и когда появились те или иные достопримечательности, какова их история, с именами каких исторических и культурных деятелей они связаны.

Используя игру, человек, изучающий английский язык, сможет расширить и свой лексический запас и, конечно, расширить страноведческие знания. Несомненно, работа обладает достоинствами и имеет практическую ценность. К настольной игре создана серия видеороликов на английском языке, которая способствует не только формированию лексических и страноведческих навыков, но и развивает умения аудирования.

Т.о., в ходе выполнения проекта Вылегжанина А. продемонстрировала самостоятельно приобретать новые знания, пополнять и переносить их в индивидуальный проект. Автор показала высокий уровень умений планировать и осуществлять свою деятельность, отслеживать результаты ее выполнения.

*Учитель английского языка,
заведующий кафедрой гуманитарных предметов МБОУ «Лицей»*

Двинянинова Е.А. _____