

ПРОДУКТ ИННОВАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Что такое «ПроектЖинариум»?

Настольная образовательная игра «ПроектЖинариум» - это практическое пособие, предназначенное для освоения знаний об особенностях структурных элементов проекта и овладения проектным методом обучения в ходе игры.

Настольная образовательная игра «ПроектЖинариум»

[Видео-гайд по игре](#)



Комплектация:

- *Игровое поле*



- *Карточки «СФЕРЫ» (6)*



- Карточки «РОЛИ» (9)



- Карточки «СРОКИ» (3)



- Карточки «ПРОБЛЕМЫ» (6)



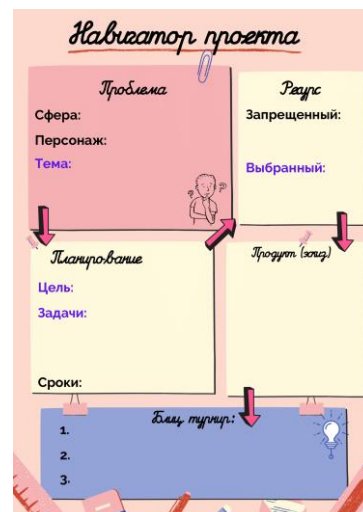
- Карточки «ПОДСКАЗКИ» (3)



- *Мешочек с дополнением
«РЕСУРСЫ» (5)*



- *Навигатор проекта*



Для кого предназначен «ПроектЖинариум»?

Продукт адресован обучающимся 12-16 лет, для эффективного овладения методом проектной деятельности.

Данная игра может послужить стартовым этапом разработки любого учебного проекта, использоваться на занятиях по проектной деятельности во внеурочной работе или в дополнительном образовании, в ходе подготовки проектов по учебным предметам. Усложненный вариант игры также может использоваться в качестве итогового обобщающего занятия по основам проектной деятельности.

Игра рекомендуется к использованию на занятиях по проектной деятельности во внеурочной работе или в дополнительном образовании, в ходе подготовки проектов по учебным предметам, в педагогической деятельности руководителей учебных проектов: учителями, педагогами дополнительного образования и внеурочной деятельности, воспитателями групп продленного дня.

Универсальность продукта состоит в том, что он может быть включен в УМК любого предмета как вводный элемент подготовки любых учебных проектов.

Продукт может быть использован воспитанниками и их родителями в кругу семьи, а также педагогами.

Количество участников: команда от 2-х до 6-ти человек

Возраст: 12-16 лет

Длительность игры – 45-60 минут

Участники: эксперт, команда проекта

Цель игры:

познакомиться с основными структурными компонентами проекта, самостоятельно разработать проект и составить образовательный навигатор (план) проекта

Ход игры

Соберите игровое поле и разложите карточки рубашкой вверх в соответствии с нумерацией на обороте, как показано на фото (см. раздел «комплектация игры»).

Игра начинается с ячейки «СТАРТ», капитан команды выставляет фишку на ячейке и передвигает после выполнения каждого из этапов игры.

I Этап «ПРОБЛЕМА»

Сектор «Проблема». Ячейка 1. На первом этапе игры «ПРОБЛЕМА» капитан команды вытягивает карточку из колоды «СФЕРЫ». В колоде 6 карт (экология, наука, безопасность, культура, социальная сфера, образование) каждая из которых обозначает проблемное поле, в котором будет разрабатываться дальнейший проект. Карточки могут быть дополнены исходя из образовательного запроса.

В соответствии с выбранной сферой команда получает от эксперта вспомогательную карточку «ПРОБЛЕМЫ». Например, если команда разрабатывает проект в сфере «ЭКОЛОГИЯ», то карточка «ПРОБЛЕМЫ», выданная экспертом, визуализирует актуальные экологические проблемы и т.д. Особенность данного этапа состоит в самостоятельном формулировании участниками игры актуальной проблемы в своей сфере с помощью не прямых, а визуализированных карточек-подсказок, активизации аналитического мышления игроков (см. Памятку для учителя).

Далее любой участник команды вытягивает карточку «РОЛИ». В колоде «РОЛИ» 9 карт (педагог, волонтер, активист, блогер, политик, родитель, директор, бизнесмен, школьник) каждая из которых определяет, в какой роли выступает команда проекта.

Усложненный вариант: роли распределяются между участниками команды. В таком случае, каждый участник команды выполняет индивидуальную роль в проекте и

заполняет собственный навигатор проекта.

Все данные, полученные на каждом этапе, фиксируются в навигаторе проекта.

Сектор «Проблема». Ячейка 2. Команда обсуждает и формулирует ТЕМУ проекта, основываясь на РОЛИ участника проекта и с учетом ПРОБЛЕМЫ в своей СФЕРЕ. Фиксирует ТЕМУ в навигаторе проекта.

Ограничение времени: 1 минута.

Штраф: 2 минуты вне игры (при задержке выполнения задания).

II Этап «ПЛАНИРОВАНИЕ»

Сектор «План». Ячейка 3. Команда с помощью карточек «ПОДСКАЗКИ» и комментариев эксперта по особенностям этапа планирования (см. Памятку для учителя) формулирует цель проекта.

Сектор «План». Ячейка 4. Команда с помощью карточек «ПОДСКАЗКИ» и комментариев эксперта (см. Памятку для учителя) формулирует задачи проекта.

Сектор «План». Ячейка 5. Участник команды вытягивает карточку «СРОКИ», в результате чего уточняются временные рамки проекта (краткосрочный (1 месяц), среднесрочный (до 2-х месяцев) или долгосрочный (до 1 года). Команда обсуждает и вносит изменения в ход реализации проекта с учетом новых обстоятельств. Команде дается дополнительное время на доработку темы, цели и задач.

Результаты фиксируются в навигаторе проекта.

Усложненный вариант: карточку «СРОКИ» соперникам вытягивают участники противоположной команды (если в игре участвует несколько команд).

Ограничение времени: 2 минуты.

Штраф: 2 минуты вне игры (при задержке выполнения задания).

III Этап «РЕСУРСЫ»

Сектор «Ресурс». Ячейка 6. На этом этапе возникает «элемент случайности» - эксперт информирует участников о внезапно возникшем обстоятельстве ограниченности ресурсов. Капитан команды вытаскивает из мешочка запрещенный ресурс, который команда не может использовать в ходе реализации проекта:

Морковка – помощь эксперта;

Капуста - денежный ресурс;

Виноград – партнёрский ресурс;

Ананас – дополнительное время;

Помидор – оборудование.

Команда обсуждает и вносит изменения в ход реализации проекта с учетом новых обстоятельств в условиях ограниченности ресурсов. Команде дается дополнительное

время на доработку проекта.

Ограничение времени: 1 минута.

Штраф: 2 минуты вне игры (при задержке выполнения задания).

IV Этап «ПРОДУКТ»

Сектор «Продукт». Ячейка 7.

На четвертом этапе «ПРОДУКТ» команда обсуждает свой продукт, используя карточки «ИНФОРМАЦИЯ», находящиеся на игровом поле. Фиксирует продукт в навигаторе проекта.

Ограничение времени: 4 минуты.

Сектор «Продукт». Ячейка 8.

Команда представляет свой продукт эксперту.

Усложненный вариант: команды представляют свои продукты друг другу (если в игре участвует несколько команд). При участии нескольких команд, каждая команда по отношению к остальным является оппонентом и конкурентом, поэтому вправе высказывать сомнения и критиковать продукт другой команды.

Ограничение времени: 3 минуты (варьируется в зависимости от количества команд).

Заключительный этап «ЗАЩИТА ПРОЕКТА»

Сектор «Блицтурнир». На заключительном этапе защиты проекта проводится блицтурнир в форме дебатов. Команды рассказывают, почему именно их проект имеет шанс на реализацию. В ходе выступления участники должны осветить следующие вопросы:

1. Какие актуальные проблемы решает ваш проект?
2. Чьи проблемы решает проект, для какой целевой аудитории он предназначен?
3. Главный плюс вашего проекта – это...

Действия эксперта по окончанию блицтурнира:

1. Анализ работы команды согласно критериям протокола блицтурнира (см. Приложение 1);

2. Оценка разработанного навигатора;

3. Оглашение вердикта: выносит решение отправить проект на реализацию или на доработку. Ставит печать «ДОПУЩЕНО» или «НА ДОРАБОТКУ» в навигатор проекта, в зависимости от результата.

4. Подводит итог игры.

Навигатор, заполненный в ходе игры, может служить стартовым этапом работы над проектами в рамках любого учебного предмета, может быть использован на занятиях

проектной деятельности во внеурочной работе или в дополнительном образовании.

Приложение 1.

Протокол блицтурнира

№	Критерии	Количество баллов (2//1//0)
1	2б. – даны ответы на все вопросы. Ответы соответствуют заданной теме проекта; 1б. – даны односложные ответы или они не соответствуют заданной теме проекта; 0б. – ответы не даны <i>(каждый вопрос оценивается отдельно)</i>	
2	2б. – фактических ошибок в разработке проекта нет; 1б. – допущены незначительные фактические ошибки <i>(не более 1)</i> ; 0б. – допущены фактические ошибки.	
3	2б. – описание продукта соответствует разработке проекта; 1б. – продукт соответствует разработке проекта, но требует доработки; 0б. – продукт не разработан или не соответствует разработке проекта.	

Памятка для педагога по проведению игры