**Проектная мастерская игры как форма и средство формирования регулятивных УУД (планирование и оценка)**

Евсина Лариса Георгиевна,

учитель русского языка и литературы первой категории

МБОУ СОШ № 1 г. Оханска

Цель: представить новую систему работы «проектная мастерская»

Задачи: 1. создать условия для представления новой модели занятия

2. продемонстрировать опыт работы

**Структура занятия**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Этапы** | **Ход занятия** |
| 1. | Актуализация.  Постановка проблемы. | (Перед началом работы участникам мастер-класса предлагается выбрать фишку понравившегося цвета).  -Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада вас приветствовать! Поиграем! (Игра «Ты - дрозд, я- дрозд»). СПАСИБО!  - Всем ясно и понятно, что только в деятельности человек получает тот бесценный опыт, благодаря которому он станет счастливым и успешным в жизни. Задача школы на данном этапе помочь ученику овладеть этими видами деятельности. Именно поэтому основой нового ФГОС является системно-деятельностный подход. Задача обозначена, а вот пути ее решения нужно искать. Появляется первый вопрос: «А какие формы работы помогут в решении данной задачи?» Поиском ответа на этот вопрос занимается наша школа в рамках работы краевой апробационной площадки «Организация системы проектных мастерских для учащихся 5-х классов как средство формирования и развития регулятивных УУД, оформления у школьников образовательного интереса». Предполагаем, что данная форма организации учебной деятельности поможет учителю пробудить и закрепить у учащихся к ней интерес, а ученик получит возможность с максимальной самостоятельностью реализовать свой замысел, научиться планировать свою деятельность и оценивать полученный результат.  Итак, в течение 2012-2013 учебного года учащиеся 5-х классов нашей школы прошли через «карусель» проектных мастерских (далее ПМ). Выбор одной из шести предложенных ПМ осуществлялся учащимися самостоятельно. Основанием зачисления в ПМ стало качественное и количественное число аргументов (обоснований). В течение учебного года ученик мог поработать в 4-х ПМ. Сессия работы ПМ рассчитана на одну четверть, 1 час в неделю. Первые проекты носили взросло-детский характер, следующие детско-детский (коллективный продукт), далее детский. Завершающим модулем работы ПМ стала организация трехдневного мероприятия «Город мастеров». В течение работы которого учащимся предлагалось вновь выбрать ПМ ( их количество увеличилось), изготовить самостоятельно продукт с последующей его защитой пред независимым жюри и получить или не получить звание «мастер» Родители были приглашены в качестве зрителей. Кульминацией данного мероприятия стала выставка продуктов детей.  -Вашему вниманию предлагаются некоторые приемы работы, апробируемые мной в ходе работы проектной мастерской игры. |
| 2. | Тренинг или разминка.  (активизация деятельности участников) | -Игра! Какие ассоциации у вас, коллеги, возникают, когда вы слышите это слово? Составьте кластер, пожалуйста, на листочках!  -Назовите слова, стараясь не повторяться!  -Спасибо!  -Сделайте, пожалуйста, предположение, чем мы занимаемся в нашей мастерской!  -Спасибо!  -Отгадайте загадку!  **Если ЭТО сложить с НЕЙ, то получится НЕЧТО новое. Пока этого еще никто не делал. Что это?** |
| 3. | Демонстрация (отработка с участниками) основных элементов инновационного опыта в аспекте определенной проблематики. | Молодцы! Это какая-то новая игра! Но какая?  -Вспомним еще раз нашу задачку. Постараемся определить признаки нашей игры. Можно оформить схематически, в форме примера, уравнения.  1.  2. **ЭТО+ОНА=НЕЧТО**  3. **Х+ Y=Z**  -Наша игра – это две объединенные игры. Легко ли догадаться, какие это игры? Пожалуй, нет! Я вам помогу! Отгадайте загадки. Я буду их **загадывать так, как будто я - это та самая игра!** А вы напишите название угаданных игр на листочек. Пусть это будет секрет! Итак! Внимание!  1. Я настольная игра. Чаще в меня играют взрослые, а не дети, хотя и детским я тоже могу быть. Я состою из 28 костяшек, каждая из которых отмечена определенным количеством точек. Число игроков от 2-х до 4-х. Что я за игра?  -Запишите ответ, пожалуйста!  -Следующая загадка.  2. Я отношусь к разновидности игр в слова. Вы сможете поиграть в меня, если сумеете при помощи перестановки букв в словах составить другое слово, а может быть, и несколько слов! (Загадка - помощник. Ребус).  а  грамма  -Запишите ответ, пожалуйста!  -Проверим! Назовите первую игру!  -Домино!  -Назовите вторую игру!  -Игра в слова анаграмма.  -Молодцы!  -А теперь назовите игру, которую мы с вами составим!  -Домино-анаграмма.  -Молодцы!  -Целью работы нашей мастерской будет создание игры домино-анаграмма.  -Что нужно составить, чтобы любое задуманное нами дело было успешным? (алгоритм, план).  -А это, как раз то, чему мы будем учиться – **планировать.** Кроме этого нам нужно дать оценку полученному продукту, т.е. **составить критерии оценки.**  -Попрошу вас распределиться по группам относительно цвета вашей фишки. У нас получилось 4 группы. Первая и вторая группы («красные» и «зеленые») - вам предстоит работа по составлению плана, критерии которого предложены в таблице.  -Вторая группа («синие» и «белые») – вам предстоит составить критерии к нашему продукту  -Итак, мы учимся планированию и оцениванию.  **(Участники мастер-класса самостоятельно, разбившись на группы, составляют план изготовления игры или критерии оценки продукта).** |
| 4. | Обмен идеями с участниками мастер-класса. | - Подведем итог нашей работы.  (заслушивание и обсуждение результатов работы групп). |
| 5. | Рефлексия результативности мастер-класса в соответствии с заявленной тематикой. |  |