

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

Носикова Ольга Дмитриевна

*МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №54
г. Владивосток»*

**На тему: Внеурочная деятельность по предмету в рамках недели русского
языка и литературы**

- 
- Итоговая аттестационная работа представляет собой методическую разработку **филологического квеста «В поисках Письма девятнадцатого «Как говорить?» из «Писем о добром и прекрасном» академика Д. С. Лихачева»**

 - **Краткая характеристика жанра работы:**
 - Предметные недели, ежегодно проводимые в школах, давно и справедливо считаются эффективной внеурочной деятельностью, способной привлечь внимание учащихся, мотивировать их к изучению того или иного предмета, заставить по-другому взглянуть на вроде бы давно знакомую науку.



□ **Краткая характеристика жанра работы:**

- Данный вид коллективной деятельности учащихся не является инновационным, но его позиционирование как **квеста** сразу интригует учащихся.
- Этот жанр тесно связан с ролевыми играми.
- «Квест» – это поэтапная игра с подсказками, разгадывая которые, участники приближаются к финалу. Кто быстрее разгадает квест, тот и становится победителем.
- Разрабатывая филологический квест, я использовала метапредметный подход, который позволяет обнаружить множество точек пересечения разных дисциплин: русского языка, литературы, биологии, изобразительного искусства, скульптуры, истории.

□ Краткая характеристика образовательного учреждения:

- Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 54», юридический адрес: 690090 Приморский край, г. Владивосток, ул. Пацаева, 2.
- В настоящее время в общеобразовательной школе учится около 1000 учащихся. Школа расположена в одном здании, имеет центральное отопление, водопровод, канализацию, столовую, хороший спортивный зал, библиотеку, музей истории школы, а также большой оборудованный спортивный комплекс.
- Во многих кабинетах есть проекционная техника, наглядные пособия, оргтехника. Компьютеры есть в кабинете математики, русского языка, истории, биологии, химии, физики, все они связаны в локальную сеть и имеют выход в Интернет. Занятия в школе проходят в одну смену, после занятий работают спортивные секции, кружки, группа продлённого дня.

- **Цель:** изменение привычных стереотипов организации занятия, применение полученных знаний учащимися на практике для достижения необходимого результата
- **Задачи работы:**
 - выработать новые методы, способы, приемы обучения работы по предмету
 - научить учащихся искать знания и осваивать их самостоятельно, уметь обрабатывать информацию
 - стимулировать познавательный интерес к русскому языку и литературе
 - создать условия для мотивации к изучению этих предметов
 - реализовать идею развивающего обучения
 - формировать соответствующие образовательные компетенции у учащихся
 - развивать логическое мышление, способность к умственному эксперименту, находить верное решение в том или ином задании

□ **Формы исследовательской/проектной деятельности:**

□ Игра – квест во внеурочной деятельности

□ **Обоснование актуальности:**

□ актуальность методики квеста связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно - коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия

□ такая форма организации внеурочной деятельности помогает учителям-предметникам повторить и закрепить навыки, полученные на уроках русского языка, литературы, биологии, изобразительного искусства, МХК, научить поиску и выбору информации, работе с различными источниками

□ классному руководителю и учителям-предметникам квест дает возможность посмотреть на взаимодействие коллектива в нестандартных ситуациях

□ практика проведения подобных мероприятий показала, что квест способен заинтересовать подростков, увлечённых компьютерными играми, вернуть их из виртуального мира в реальную жизнь, полную неожиданных открытий и приключений. ⁶

□ Структура филологического квеста:

- В последний день Недели после уроков учащиеся 5-9 классов собираются на линейке, где каждый класс готовит «кричалку» о русском языке, литературе или пользе чтения.
- Затем капитаны команд получают пазл определенного цвета от листа, на котором зашифровано название кабинета, где будет проходить 1 – й этап игры. Остальные пазлы разбросаны по коридорам школы.
- Задача команд – по цвету - подсказке найти пазлы и сложить «картинку».
- Маршрут состоит из 10 этапов. На каждом этапе, выполнив задание, учащиеся должны найти в кабинете предмет или рисунок предмета, который назван при помощи ключевого слова, после чего от учителя получают зашифрованное название следующего этапа (в Приложении - 1 этап).

□



□ Структура филологического квеста:

- На последнем, 10 этапе, команда, выполнив задание, получает конверт с Письмом девятнадцатым «Как говорить?» из «Писем о добром и прекрасном» академика Д. С. Лихачева.
- Учитель, отвечающий за свой этап, девять команд направляет на следующий этап, а десятой команде, выполнившей задание, вручает приз – конверт с отрывком из «Писем о добром и прекрасном» Д. С. Лихачева.

□ Методы диагностики образовательного результата:

- Подведение итогов и награждение победителей.
- Информацию по итогам квеста осветить на сайте школы.



□ Перспективы развития исследовательской/проектной деятельности в учреждении и профессиональной деятельности автора:

- Продолжать формирование и воспитание личности, владеющей проектной технологией на уровне компетентности.
- Продолжать ежегодно в последний день Недели проводить «Фестиваль проектов», игру — квест, мастер – классы .
- Для достижения собственного профессионального развития необходимо: постоянное повышение профессиональной компетентности, самообразование, включение обучающихся в проектную, исследовательскую деятельность, участие в конкурсах, мастер – классах, конференциях, квестах.

□ Приложение

□ 1 этап «Отгадай название этапа»

□ **Задание:** отгадать название кабинета, где пройдет ваш 1 - й этап.

1. Спасение утопающих – дело рук самих утопающих (кабинет ОБЖ).
2. Быстрее, выше, сильнее (спортзал).
3. Здесь хранятся и приумножаются традиции (школьный музей).
4. Хранилище свитков (библиотека).
5. Окно в огромный мир (кабинет английского языка).
6. Машина времени (кабинет истории).
7. Великая книга природы (кабинет биологии).
8. Государь всех наук (кабинет русского языка и литературы).
9. Царица точных наук (кабинет математики).
10. Творческая мастерская для очумелых ручек (кабинет технологии).¹⁰

□ **Этап «В мире животных» (жалюзи)**

□ **Задание:** отгадать, кому из представителей животного мира наиболее всего подходят приведенные ниже поговорки в качестве девизов, вписать ответы в пустые клетки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.

□ **Горбатого могила исправит!**

□ **Держать себя гоголем**

□ **Глядеть бирюком**

□ **Держать себя в узде**

□ **Этап «Добавь слово» (ведро)**

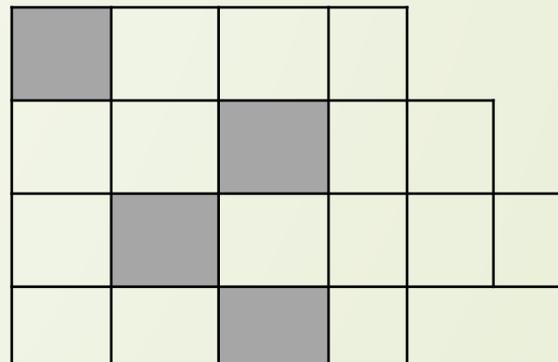
□ **Задание:** добавить слово во фразеологизмы. Из выделенных букв составить ключевое слово – подсказку.

□ Голоден, как

□ Надут, как

□ Работает, как

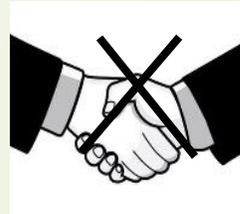
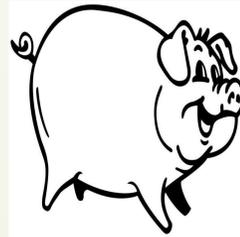
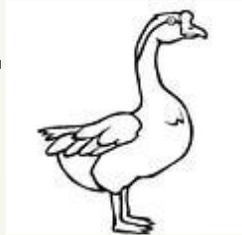
□ Упря́м, как



□ Этап «Зашифрованные пословицы» (варенье).

□ **Задание:** отгадать, какие известные пословицы русского языка зашифрованы в картинках, вписать ответы в пустые клеточки, а затем с помощью выделенных букв составить ключевое слово.

□ 1.



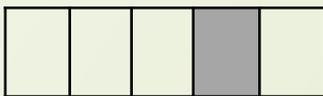
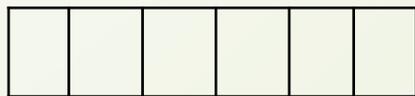
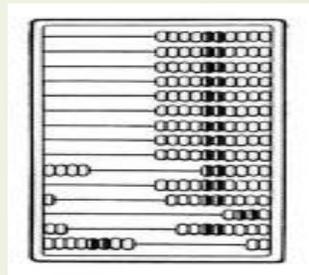
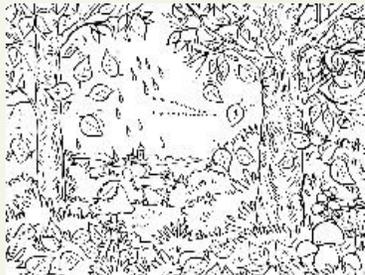
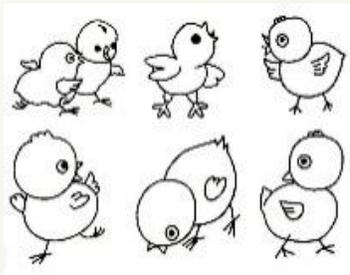
--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

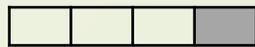
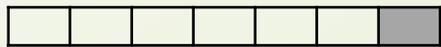
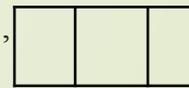
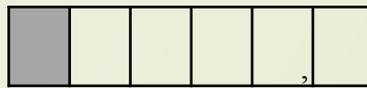
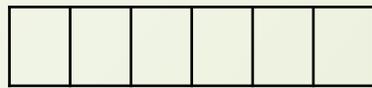
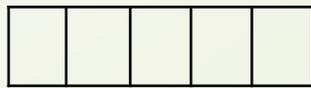
--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

2.



□ 3.



Этап «Перевертыши ТВ-передач» (окно)

Задание: отгадать перевернутые названия известных ТВ-передач. Из выделенных букв составить ключевое слово – подсказку.

к	а	в	к	а	з	с	к	и	е
п	е	л	ь	м	е	н	и		

—

р	а	з	р	е	ш	а	ю
м	о	л	ч	а	т	ь	

—

д	о	б	р	о	е	у	т	р	о	,
с	т	р	а	н	а					

—

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

с	т	р	а	н	а
---	---	---	---	---	---

д	у	р	а	к	о	в
---	---	---	---	---	---	---

—

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--



Этап «Кодировщик» (камень)

Задание: при помощи «подсказок» отгадай, о каком предмете идет речь. Отгаданное слово и будет ключевым.

Имя апостола Петра в переводе с древнееврейского обозначает именно это. Он бывает краеугольным, а бывает – преткновения. Плохой человек носит его за пазухой. В споре коса может на него найти. Что это?

Этап «Памятники литературным героям» (улыбка)

Задание: отгадать, каким литературным героям поставлены памятники. По выделенным буквам составить ключевое слово.



--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--

--

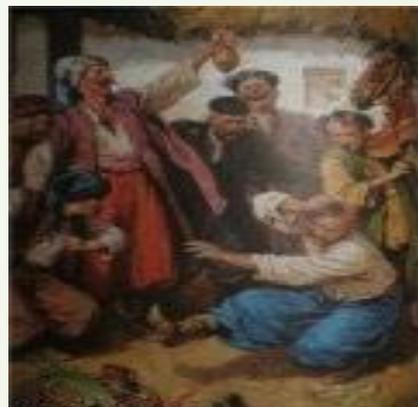
--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

Этап «Художественное произведение в иллюстрациях» (указка)

Задание: рассмотрите иллюстрации и назовите произведение русского писателя – классика.



--	--	--	--	--	--	--

--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Этап «Кроссворд» (краски)

Задание: разгадать кроссворд, по выделенным буквам составить ключевое слово.

По горизонтали:

1. Слово "белый" по отношению к слову "черный".
2. Часть одежды, которую рекомендуют держать шире.
3. "Мартышка и очки", "Квартет" (жанр).
4. У него глаза велики.
5. Девочка, сумевшая растопить ледяное сердце.
6. Итальянский Буратино.

