

## ПАСПОРТ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ

1	<b>Название проекта</b>	«Интерактивная метапредметная игра для учащихся 5-9 классов «Вокруг света за 60 секунд»
2	<b>Автор проекта</b>	Пайгильдин Григорий Николаевич
3	<b>Руководитель проекта</b>	Герасимова Лидия Ивановна, Пайгильдина Екатерина Евгеньевна
4	<b>Учебный предмет, в рамках которого проводится работа по проекту</b>	Обществознание, история, география, уроки финансовой грамотности, экономика, классный час, внеурочная деятельность
5	<b>Гипотеза</b>	На основе изучения денежных банкнот разных стран мира созданная интерактивная игра «Вокруг света за 60 секунд» поможет ученикам средней школы погрузиться в основы финансовой грамотности, пополнить багаж своих знаний в области истории, географии, экономики, обществознания, а также расширить свой кругозор.
6	<b>Тип проекта</b>	Практико-ориентированный
7	<b>Цель проекта</b>	Создание интерактивной метапредметной игры для учеников 5-9 классов «Вокруг света за 60 секунд» для формирования финансовой грамотности обучающихся
8	<b>Задачи проекта</b>	- познакомиться с особенностями географического положения стран – «хозяек» банкнот, их историей и культурой.  - исследовать влияние конкретных исторических, политических и экономических факторов на

		<p>процессы формирования денежных знаков;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- доказать не только материальную, но и географическую, историческую и культурную ценность денежных знаков.</li> <li>- провести практические исследования по теме.</li> </ul>
9	<b>Необходимое оборудование</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проектор</li> <li>- компьютер</li> </ul>
10	<b>Реализация проекта</b>	<p>В 2022-2023 игра была проведена в шести классах МБОУ СО № 48 г. Чебоксары, а также в МБОУ «Гимназия № 1» г. Ядрина и МАОУ Апрельевская СОШ № 1 Наро-Фоминского района</p>
11	<b>Развитие проекта</b>	<p>Данная игра будет размещена в группе социальной сети Вконтакте, где каждый желающий педагог сможет легко скачать ее и использовать в работе со своими ребятами.</p> <p>При интересе пользователей в будущем может выйдет следующая серия игры, с новыми вопросами.</p> <p>После завершения игры можно провести рефлексию. Обучающиеся смогут самостоятельно оценить результаты своей деятельности с помощью метода TARSIA. Используя специальное приложение Formulator Tarsia мы разработаем пазлы по пройденной игре. В этой составим гексагональный пазл из множества треугольных карточек, на каждой из граней которых будет находится вопрос и ответ.</p>
12	<b>Аннотация</b>	<p>Денежные знаки являются визитной карточкой государства, страны стремятся отразить на своих</p>

		<p>банкнотах и монетах предметы национальной гордости, познакомить со своей историей, культурными традициями, достижениями в области науки и техники. Любое государство понимает, что деньги являются средством агитации, прославления и торжественной прокламации события, личности или государственной атрибутики.</p> <p>Каждая страна, в том числе и Россия, гордясь своими национальными шедеврами искусства и архитектуры, природными памятниками, чеканит и печатает их как изображения на деньгах. Переходя из рук в руки, из страны в страну, зафиксированные в многочисленных каталогах, деньги мира дают прекрасный спектр географических, исторических и культурных сведений, являясь неисчерпаемым источником познания многообразия мира. Красочные банкноты стран мира нередко больше расскажут опытному исследователю, чем десятки страниц карт атласа. Денежные знаки многих стран мира - настоящие шедевры искусства. Но как «донести» эти шедевры до современных школьников? Учитывая нынешнее клиповое мышление молодежи, тягу к игровой деятельности, наиболее актуальной выглядит «интеллектуальная игра» - вид игры, который основан на применении игроками своего интеллекта или эрудиции. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Она предшествует научному предвидению, формирует социальную компетентность в освоении знаний, потребность в</p>
--	--	--

		<p>обучении в течение всей жизни. Одна из тенденций развития игры - все большая связь ее с обучением. Особое значение имеет командная игра. В ней развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Использование интеллектуальных игр способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению школьников.</p> <p>Игра состоит из 12ти вопросов. Для ответа на вопрос командам предоставляется ограниченное количество времени - до 1 минуты. В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время. Письменные ответы оценивает жюри (учитель), сравнивая варианты команд с ответами автора вопроса. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов.</p> <p>Интеллектуальная метапредметная игра объединяет в себе информацию из различных образовательных областей, поэтому позволяет развивать все виды способностей детей и подростков.</p>
--	--	---