

СЦЕНАРИЙ УРОКА РОЛИ В КОМАНДЕ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «УБОРОЧНАЯ ТЕХНИКА» РЕКЛАМА

Цель урока: познакомиться с этапом создания рекламы опытного образца; попробовать себя в роли исследователя ресурсов в области рекламы.

Результаты:

- знакомство с ролями в команде при разработке технического проекта: генератор идей, стратег, исследователь ресурсов (поиск ресурсов и создание рекламы), realizator (проектировщик), realizator (конструктор), realizator (программист), тестировщик;
- умение составить список необходимых ресурсов в области рекламы и определить способы найти их;
- знакомство с процессом создания рекламы готового образца;
- формулирование выводов по результатам работы.

Формируемые компетенции:

предметные:

- умение произвести поиск решения;
- умение анализировать идеи на предмет сложности реализации;
- овладение методами проектной деятельности, моделирования, конструирования и эстетического оформления изделия;

метапредметные:

- умение устанавливать взаимосвязь знаний по разным учебным предметам для решения прикладных учебных задач;
- умение соблюдать условия эксперимента для получения наиболее точных результатов;
- умение ориентироваться на заданные критерии;
- умение выбрать из нескольких решений более эффективное;
- работа с информацией и использование ресурсов;

- умение проводить оценку и испытание полученного продукта;
- умение формулировать выводы по результатам эксперимента;

личностные:

- готовность и способность вести диалог и достигать в нем взаимопонимания;
- освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группе;
- способность к совместной работе ради достижения цели;
- умение анализировать, проектировать и организовывать деятельность;
- способность принимать решения.

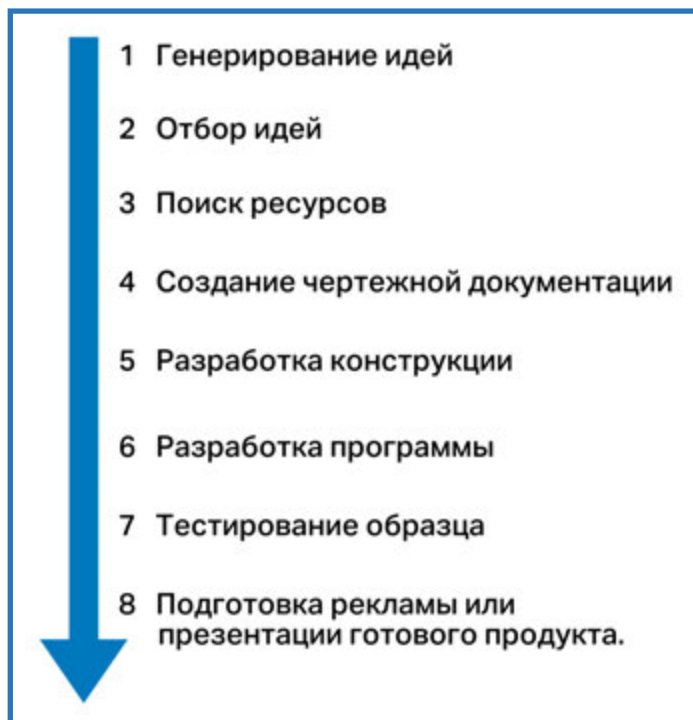
Необходимые материалы:

- ролевой рабочий лист №1, напечатанный для каждого главного по роли создателя рекламы;
- ролевой рабочий лист №2, напечатанный для каждого учащегося;
- персональный компьютер (из расчета одна команда - один компьютер, две команды - два компьютера и т.д.);
- канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, бумага и т.д.;
- таймер для отсчета времени работы команды;
- компьютер и проектор для демонстрации справочного видео.

Ход урока:

Обсуждение темы урока:

1. **Выведите** на экран изображение процесса командной работы над проектом.



Напомните учащимся, каким образом проходит работа над проектом. Сегодня команды перейдут к предпоследнему этапу работы - к этапу создания рекламы.

2. Создавать рекламу ребятам, возможно, приходилось и до этого. Однако на данном занятии будет одно **важное требование**: реклама должна быть сделана не на собственную модель, а на чужую. В завершение занятия командам предстоит «сдать» выполненную работу «заказчику» и, соответственно, «принять» рекламу на свою модель.
3. **Предложите** ребятам начать с жеребьевки, затем получить рабочие листы и приступить к работе. Форма рекламы может быть любой: презентация, плакат, видео и др. Главное - описать достоинства модели.
4. Данный урок будет посвящен созданию рекламы для каждого опытного образца. Каждый участник предстанет в роли создателя рекламы.

Этап подготовки к эксперименту:

5. Перед началом общей работы необходимо провести небольшие приготовления.
6. **Проведите** дополнительную жеребьевку главных в роли создателя рекламы, если это необходимо.
7. **Проведите** жеребьевку, кто на какую модель будет создавать рекламу. Сложите листочки с названиями команд в коробку, пригласите ответственных за рекламу и предложите вытянуть листочек с названием. Конечно, если ребята вытягивают свою команду, то кладут листочек обратно.
8. **Помогите** учащимся организовать работу: выдайте компьютеры, по возможности фото- или видеокамеру или разрешите учащимся воспользоваться смартфонами для записи видео.
9. Заранее **распределите** время, отведенное на каждый этап работы над проектом, в зависимости от того, сколько всего времени у вас в распоряжении (двойной урок или 40 минут). Далее будет указано среднее время для каждого этапа.
10. **Объявите** учащимся время, отведенное на каждый этап работы, и установите таймер. Можно включить таймер на компьютере, чтобы все команды хорошо видели оставшееся время.
11. Когда команды заняли свои места, можно приступить к работе.

Этап проведения эксперимента:

12. **Пригласите** главных по рекламе и выдайте им рабочий лист №1.
13. **Попросите** зачитать команде правила работы и обсудить их.
14. **Предложите** учащимся провести опрос команды, для которой они будут создавать рекламу. Вопросы указаны в задании 2.1 рабочего листа. Учащимся необходимо будет разделиться: кто-то пойдет спрашивать, а кто-то останется отвечать на вопросы о своей модели. На эту работу отводится **10-20 минут**.
15. После проведения опроса **предложите** командам определиться с форматом рекламы и приступить к работе. Один из самых выигрышных вариантов, конечно, - запись видео или создание анимированной презентации с фото. Рисовать плакат - достаточно кропотливая работа, но если в классе есть ребята, которые интересуются компьютерным дизайном, то они могут выбрать и такой вариант. На работу по созданию рекламы отводится **10-20 минут**.

16. **Предложите** учащимся показать рекламу «заказчикам». «Заказчик» должен «принять» проделанную работу, проставив соответствующую отметку в рабочем листе «исполнителя». Остальные команды увидят готовую рекламу на следующем занятии - итоговой выставке работ. Выделите на ознакомление **5-10 минут**.

* **Важно!** Обязательно обратите внимание учащихся на необходимость отразить в рекламе все пункты, согласованные с командой-заказчиком, поскольку именно на основании этих данных будет происходить прием продукта. Субъективные критерии, такие как «красиво - некрасиво», «хорошо - плохо», «нравится - не нравится», учитываться не будут. Если какая-то из команд категорически откажется принимать рекламу, она может ее не показывать, но тогда презентация модели не будет полной.

17. **Объявите** учащимся, что вся работа должна быть собрана и сохранена для следующего занятия. Предложите им сохранить свои видео и презентации с результатами в файл или папку в общем пространстве или на флеш-карту и отдать педагогу на хранение вместе с рабочими листами.

Этап рефлексии:

18. **Обсудите с учащимися**, что в процессе создания рекламы показалось им самым захватывающим?
19. **Обсудите с учащимися**, большая ли это ответственность - создавать рекламу для кого-то? Но, может быть, это приятная ответственность?.
20. **Подготовьте** на доске таблицу с колонкой, названной «создатель рекламы».
21. **Предложите** ребятам подумать, кто в следующем проекте хотел бы снова побывать в такой роли, и нарисовать улыбающийся смайлик под ее названием.
22. **Раздайте** каждому учащемуся рабочий лист №2 и **попросите** записать впечатления о каждой роли в проекте.
23. **Предложите** каждому учащемуся пригласить на следующее занятие с итоговой выставкой родственников или друзей.

Этап приведения кабинета в порядок:

25. **Предложите** ребятам проверить, отданы ли видео и презентации педагогу, убрать за собой все канцелярские принадлежности и возможный мусор, чтобы оставить место, где работала команда, таким же прибранным, каким оно было в начале урока.