

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 7»
(МКОУ «СОШ № 7»)**

2 микрорайон, дом 7. 628195 п.г.т.Талинка, Октябрьский район, ХМАО-Югра, Тюменской обл.
тел. (34672) 4-99-15, факс (34672) 4-95-63

e-mail: Talinsch@oktregion.ru, *сайты* <http://okttalsch7.86.i-schools.ru>

Паспорт педагогического проекта

Автор проекта и название ОО	Волкова Аурика Андреевна, МКОУ СОШ №7, гп.Талинка, Октябрьский район, ХМАО
Название (тема) управленческого проекта создания ЛРОС в ОО	Образовательный проект Создание творческой личностно-развивающей образовательной среды: «Мозаика сообществ в Образовательной организации»
Направление педагогического проекта	Учебное занятие с акцентом на формирование 4К компетенций.
Название (тема) педагогического проекта	«Формирование компетенций 4К на основе содержания уроков обществознания в рамках реализации общешкольного управленческого проекта « Мозаика сообществ»
Решаемая ключевая проблема	Создание благоприятной, привлекательной обучающей среды для развития личностного потенциала, творчества, поиска новых идей и возможностей.
Цель (-и) педагогического проекта	Создание пространства для формирования 4К компетенций на уроках обществознания
Целевая группа	Учащиеся старших классов 10-11

	класс
Основная идея педагогического проекта	Способствовать социализации и самоопределению личности подростка
2-3 тезиса, особенно ярко раскрывающие особенности педагогического проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Старшие подростки подходят к рубежу активного включения во взрослую жизнь. 2. Необходимость воспитания гражданина РФ 3. Формирование политической культуры, активной гражданской позиции, через освоение компетенций 4К
Используемые технологии/методики/приёмы/техники	Критическое мышление, мозговой штурм, дискуссия, групповая работа, взаимо- и самооценка
Значимые продукты педагогического проекта	Сценарии учебных занятий
Личный вклад педагога в изменения в ОО	» Участие в создании творческой лично-развивающей образовательной среды МКОУ «СОШ №7» через предметное обучение «Обществознание», профессионально-личностного развития: повышение квалификации, участие в конференциях, методических советах, публикации на сайте, печатные материалы.
Каким образом планируется представить результаты	Выступление на конференции ПОС в Zoom. Публикация на сайте школы

<p>педагогического проекта (выступление (-я), занятие (-я), публикация (-и))</p>	<p>http://okttalsch7.86.i-schools.ru На личном сайте инфоурок https://infourok.ru/user/volkova-aurika-andreevna/material</p>
------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Политическое участие и политическая культура. Выборы.

Технологическая карта

Класс	Предмет
11	Обществознание

Урок обществознания в 11 классе «Политическое участие и политическая культура» завершает изучение темы «Политическая жизнь общества». Обучающимся известна структура политической системы, понятия «политическая деятельность, ее субъекты и объекты», «политическое сознание». На данном уроке учащимся предлагается в игровой форме применить полученные знания, сформировать представление о политической культуре как одном из компонентов политической системы, осознать связь их с жизнью.

Предпочтительное время проведения активности: 2 урока

Предметно-специфические навыки:

- применить знания, полученные на уроках,
- проявить свои творческие, лидерские, организаторские способности,
- аргументированно высказывать свою позицию,
- вступать в дискуссию со своими оппонентами,

принимать чужую точку зрения на обсуждаемые вопросы.

Учебная программа и цели

Формировать политическую культуру как один из компонентов политической системы, осознать связь их с жизнью и с учебной программой

Учебные цели

Создание условий для более глубокого усвоения учащимися понятий «политическое участие» и «политическая культура».

Развивать умения работать в команде, согласовывать свои действия, выдвигать идеи и представлять их в дискуссии.

Способствовать формированию у обучающихся политической культуры, активной жизненной позиции и уважительного отношения к товарищам

Критерии оценки

Качество и количество формулируемых вопросов и предложений в процессе проведения и обсуждения задания.

Активность, включенность в общую работу.

Способность аргументированно относиться к противоположному мнению

Качество представленной презентации, плаката

Связь с учебной программой

Представление о человеке как о биосоциальном существе, включенном в жизнь

природы, малой группы, большой социальной общности, в экономику, политику, общество в целом.

Связь с другими предметами

Русский язык

ИЗО

Универсальные учебные действия

Метапредметные:

- умение выполнять познавательные и практические задания по алгоритму;
- умение коллективно обсуждать проблемы политического участия и политической культуры личности.

Предметные:

- умение применять знания о формах участия гражданина в политическом процессе для выбора целей и средств политических действий;
- умение применять знания о культуре политического участия, прогнозировать и оценивать его последствия в повседневной жизни».

Личностные:

- осознание необходимости самоопределения в политике;
- формирование готовности и способности личности к политическому участию в соответствии с принципами и нормами демократии.

Ресурсы

Веб и печатные материалы

Листы групповой работы

Тексты заданий

Учебник

Проектор для демонстрации презентации

Компьютер

Раздаточные материалы

**Наглядная демонстрация
(таблицы, рисунки, схемы,
копии, иллюстрации и др.)**

Раздаточный материал (инструкции, рабочие листы)

Карандаши, фломастеры, клей

План реализации

Шаг	Продолжительность	Роли учителя и учащегося	Параметры оценивания
1	1 урок 5 минут	<p>Учитель организует работу учащихся по формированию четырех игровых групп.</p> <p>1-3 команды выдвигают кандидатов в депутаты думы района.</p> <p>4 группа выполняет функции избирательной комиссии</p> <p>Ученики формируют группы по 3-5 человек по личным предпочтениям.</p>	Активность

		Получают пронумерованные карточки-инструкции (приложение 1, 2), в соответствии с которыми начинают действовать.	
2	1 урок 30 минут	<p>Мозговой штурм.</p> <p>Учитель предлагает тему предвыборной программы «Проблемы молодежи. Молодежная политика».</p> <p>Создает условия для работы команд.</p> <p>Координирует деятельность избирательной комиссии.</p> <p>Ученики 1-3 группы выбирают лидера – кандидата, разрабатывают название партии, эмблему и предвыборную программу. После обсуждения оформляют предвыборный плакат.</p> <p>4 группа регистрирует кандидатов, избирателей, готовит избирательные бюллетени.</p>	<p>Желание учащихся участвовать в активной деятельности, умение сотрудничать, принимать и оспаривать другие идеи.</p> <p>Качество идей, подходов для решения проблемы</p> <p>Количество адекватных обоснований своего мнения</p>
3	1 урок 5 минут 5 минут	<p>Презентация результатов работы групп - предвыборный плакат (по 2- 3 минуты)</p> <p>Рефлексия. Взаимооценка</p>	<p>Качество идей и решений в процессе выполнения задания.</p> <p>Качество оценки выполненных другими группами</p>

			<p>проектов.</p> <p>Умение обозначить личный вклад и вклад одноклассника в общую работу</p>
4	2 урок 20 минут	<p>Представление кандидатов.</p> <p>Учитель ведет дискуссию, поддерживая доброжелательный тон, при необходимости изменяет модель игры.</p> <p>Ученики каждая команда представляет своего кандидата и программу</p> <p>Во время представления команд остальные участники задают вопросы кандидатам, уточняя их позиции, критикуя идеи.</p>	<p>Способность аргументированно относиться к противоположному у мнению</p> <p>Качество представленной презентации.</p> <p>Качество и количество вопросов и критических замечаний в адрес других групп</p>
5	2 урок 15 минут	<p>Выборы.</p> <p>Учитель координирует проведение выборов и сам участвует в них, играя роль избирателя.</p> <p>Ученики каждый участник игры получает, подготовленный избирательной комиссией бюллетень, отдает свой голос за одного из</p>	<p>Активность</p> <p>Критичность</p>

		кандидатов. После окончания голосования избирательная комиссия под наблюдением всех участников игры проводит подсчёт голосов и объявляет результаты выборов.	
6	2 урок 10 минут	Рефлексия. Подведение итогов урока. Учитель: Раздает опросники и предлагает высказаться желающим - стала ли вам понятней суть избирательной кампании; - что понравилось/не понравилось в ходе игры; - о чем вы ещё хотели бы узнать? Ученики: Рефлексия и самооценка	Качество идей и решений в процессе выполнения задания. Качество оценки выполненных другими группами проектов. Умение обозначить личный вклад и вклад одноклассника в общую работу

Лист групповой работы

Приложение 1.

Инструкция для команд

1. Выбрать лидера команды – кандидата в депутаты поселковой думы.
2. Определиться с названием команды (партии), эмблемой.
3. Зарегистрировать кандидата в избирательной комиссии.

ФИО кандидата	Название партии	ФИО участников команды.
---------------	-----------------	-------------------------

		1. 2. 3. 4. 5.
--	--	----------------------------

4. Разработать программу кандидата в депутаты, исходя из особенностей и условий жизни поселения. Тема программы «Проблемы молодежи. Молодежная политика»
5. Фиксировать предлагаемые идеи на бумаге.
6. После окончания обсуждения, оформить предвыборный агитационный плакат. (Название партии, эмблема, имя кандидата, основные положения предвыборной программы).
7. Подготовить представление кандидата, программы.
8. Во время представления других кандидатов участвовать в дискуссии, задавать вопросы, анализировать, делать выбор кандидатов.

Приложение 2.

Инструкция для избирательной комиссии.

1. Выбрать председателя комиссии.
2. Зарегистрировать кандидатов в депутаты, внести в бюллетени для голосования.
3. Подготовить списки для проведения выборов. В списки вносятся все участники игры, в том числе и учитель.

№ пп	ФИО избирателя	Отметка о получении бюллетеня	Подпись избирателя	Подпись члена избирательной комиссии
1				
2				
3				

4. Во время представления кандидатов участвовать в дискуссии, задавать вопросы, анализировать предложенные программы, делать выбор кандидатов.
5. Участвовать в голосовании как избиратели.
6. После окончания голосования произвести подсчет голосов.
7. Председатель избирательной комиссии объявляет результаты выборов.

Приложение 3.

Бюллетень для голосования.

№ пп	ФИО кандидата	Название партии	Отметка для голосования
1			
2			
3			



Политическое участие и политическая культура

Деловая игра «Избирательная кампания»

Волкова Аурика Андреевна,
учитель истории и обществознания,
МКОУ «СОШ №7», г.п.Талинка, Октябрьский район.

План игры:

- Цель: смоделировать избирательный процесс.
- Этапы игры:
 - 1. Формирование команд.
 - 2. Мозговой штурм.
 - 3. Дискуссия.
 - 4. Выборы.

I этап

Формирование команд

- Сформировать группы по 3-5 человек.
- Выбрать лидера команды.



II этап

Мозговой штурм

- Подготовка к представлению кандидата и его программы.



Правила «Мозгового штурма»

1. Генерирование идей. Никаких негативных высказываний по поводу предлагаемых решений не допускаются.
2. Приветствуются любые идеи.
3. Предложенные варианты фиксируются на бумаге.
4. Обсуждение и принятие общего решения.



III этап

Представление кандидатов

- Каждая команда представляет своего кандидата и его программу.
- Остальные участвуют в дискуссии: задают вопросы кандидатам, уточняют позиции, критикуют идеи.



Правила ведения дискуссии

1. Критикую идеи, а не людей.
2. Высказываюсь доброжелательно.
3. Выслушиваю соображения каждого, даже если с ними не согласен.
4. Стремлюсь осмыслить и понять разные взгляды на проблему.
5. Изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.



IV этап Выборы



- Каждый участник отдает свой голос за одного из кандидатов.

- Подсчет голосов
- Объявление результатов выборов.




Рефлексия

- Стала ли вам понятней суть
- Что понравилось/
не понравилось в ходе игры;
- О чем вы ещё хотели бы
узнать?
- Оценить свою роль в
команде и участие в игре
в целом.



A group of ten colorful 3D human figures (red, pink, blue, cyan, green, yellow, orange) are sitting around a white circular table. The figures are rendered in a simple, rounded style with a glossy finish. The background is white, and the entire scene is set against a dark blue border.

**Благодарю
всех за участие
в игре**

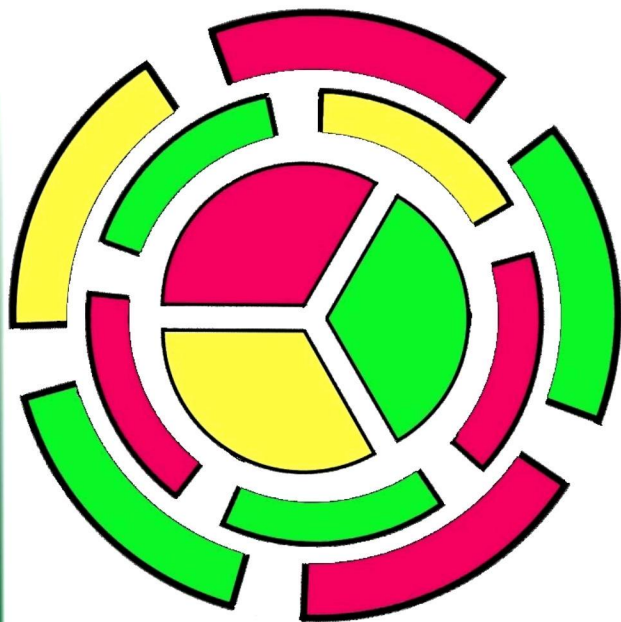


«Формирование компетенций 4К на основе содержания уроков обществознания в рамках реализации общешкольного управленческого проекта «Мозаика сообществ»

**Волкова Аурика Андреевна,
учитель истории и обществознания,
МКОУ «СОШ №7», г.п.Талинка, Октябрьский район**



1. Связь с личностно-развивающей образовательной средой (ЛРОС) и управленческим проектом



Образовательный проект ОО:
Создание творческой личностно-развивающей образовательной среды:
«Мозаика сообществ в Образовательной организации»

Тема проекта: «Формирование компетенций 4К на основе содержания уроков обществознания в рамках реализации общешкольного управленческого проекта «Мозаика сообществ»



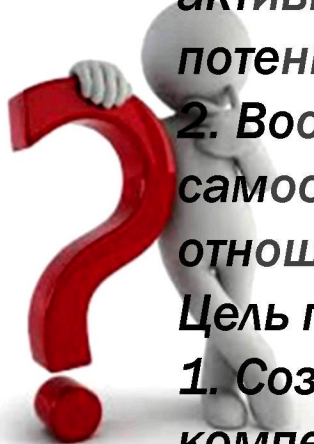
2. Целеполагание

Цель образа желаемого состояния проекта ОО:

- 1. Создание творческой среды, через повышение уровня активности, взаимодействия и развитие личностного потенциала всех участников образовательных отношений.**
- 2. Воспитание успешной личности готовой к самоопределению (ситуации выбора) с осознанным отношением к жизни.**

Цель проекта:

- 1. Создание пространства для формирования 4К компетенций на уроках обществознания**
- 2. Содействие социализации и самоопределению личности подростка**



3. Обоснование актуальности



- 1. Старшие подростки подходят к рубежу активного включения во взрослую жизнь, интересуются политическими процессами, происходящими в обществе и возможностью активного участия, влияния на принятие политических решений.**
- 2. Необходимость воспитания гражданина РФ.**
- 3. Формирование политической культуры, активной гражданской позиции, через освоение компетенций 4К**



4. Связь с содержанием и особенностями УМК



Проект опирается на методологические основания программы и материалов УМК «Школа возможностей»

- ✓ Культурно-исторической концепции
- ✓ Деятельностного подхода
- ✓ Личностно-ориентированного подхода
- ✓ Развития эмоционального интеллекта
- ✓ Создания личностно-развивающей образовательной среды);



5. Педагогические технологии и техники

В проекте используются технологии Критического мышления, мозговой штурм, дискуссии, игровые формы, групповая работа, взаимо- и самооценка

Способствуют формированию 4К компетенций

- Критическое мышление.
- Кооперация,
- Коммуникация,
- Креативность .



6. Продукты и эффекты

На предложенном уроке учащиеся представляют продукты в виде предвыборного агитационного плаката и программы своего кандидата



Эффектами данной деятельности должны быть:

- ✓ Самоопределение личности в условиях выбора
- ✓ Гражданская активность,
- ✓ Умение аргументированно отстаивать свою позицию



7. Практическая применимость



Разработанный материал можно широко использовать не только на уроке обществознания «Политическая культура. Политическое участие. Выборы», но и на других занятиях, где можно рассматривать проблемные вопросы, вырабатывать навыки командной работы, формировать умение слушать и слышать своего оппонента, аргументированно отстаивать свою точку зрения.



8. Оценочный инструментарий

На занятии используется рефлексия, взаимо- и самооценка, которые дают быструю обратную связь ,

А так же формирующее оценивание в виде опросника:

- стала ли вам понятней суть избирательной кампании;
- что понравилось/не понравилось в ходе игры;
- о чем вы ещё хотели бы узнать?

который учитель должен проанализировать и использовать в дальнейшей работе.



9. Креативность идей



- **проект авторский;**
- **включает в себя несколько видов деятельности, каждая из которых, способствует развитию 4К компетенций**
- **даже пассивные учащиеся включаются в работу и получают возможность развивать необходимые навыки и умения.**



Благодарю за внимание)

