

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа  
Тольятти «Школа с углубленным изучением отдельных предметов  
№ 93 имени ордена Ленина и ордена Трудового Красного Знамени  
«Куйбышевгидростроя»  
(МБУ «Школа № 93» г.о. Тольятти)

СП Центр «Гражданин»

**Виртуальное путешествие  
«Все дело в шляпе»  
в рамках блочно-событийного погружения**

Авторы разработчики:  
Учитель по предмету «Основы проектной деятельности»  
Горяинова Ж.Н.

Тольятти, 2021-2022 гг.

1. **Событие** *Виртуальное путешествие «Все дело в шляпе»*

2. **Цели**

2.1. Предметная (П)– *(пишем только одну основную)*

**Развитие навыков командной работы, креативного и критического мышления через решение проблемных ситуаций**

2.2. Надпредметные:

**а) развитие дивергентного мышления (ДМ)**

*Дивергентное мышление* (от лат. *divergere* – расходиться) — метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы.

**б) эмпатии (Э).**

*Эмпатия* (от греч. *empathia* — сопереживание) — индивидуально-психологическое свойство человека, характеризующее его способность к сопереживанию, сочувствию, постижению эмоционального состояния других людей.

**Планируемые результаты отражают структурные компоненты различного вида грамотности для учащихся 6 классов**

1. применяют извлеченную из текста информацию для решения разного рода проблем (читательская грамотность)

2. применяют знания для составление бюджета проекта (финансовая грамотность)

№ п/п	Основные разделы	Описание содержания	Дивергентное мышление (ДМ) (отметить фрагменты деятельности, направленной на формирование дивергентного мышления буквами ДМ и примерный процент вовлеченных в его выполнение)	Эмпатия(Э) (отметить фрагменты деятельности, направленной на повышение уровня эмпатии буквой Э и примерный процент вовлеченных в его выполнение)
1.	<b><u>Мотивационное начало</u></b> <i>«Включение интереса» к деятельности на учебных занятиях обучающихся</i>	<b>Станция 1 «Отправная точка»</b> Все участники путешествия смотрят фрагмент мультфильма «Муми-тролль и шляпа волшебника». <i>Продолжительность просмотра – 15 минут</i>	Читательская грамотность – умение извлекать информацию из материал в видеоформате –	Э-50%

	<p><b>30 минут</b></p>	<p>Вопросы ведущего:          Какими свойствами обладала шляпа?          Какие проблемы помогла решить шляпа мумитроллям?          Действительно, шляпа волшебника помогает преобразовать существующие ситуации и избавиться от трудностей?          И сегодня каждый из вас попробует себя в роли волшебника и придумает разные способы решения проблемной ситуации. А помогать вам в этом будут шляпы разных цветов.          Открою вам небольшой секрет волшебника: Все дело в шляпе! Каждый класс отправляется на следующую станцию «Шляпа волшебника» А чтобы вы справились успешно с заданиями волшебник подготовил для вас Карту и путешественника (Приложение 1). Ведущий раздает на класс Нарту путешественника (маршрутный лист)</p>	<p>50%</p>	
<p>2.</p>	<p><b><u>Продуктивная деятельность</u></b>  <i>Максимальное вовлечение детей в продуктивную деятельность (интеграция двух видов деятельности: групповой и индивидуальной)</i></p> <p><b>3 часа 30 минут</b></p>	<p><b>Станция 2 «Шляпа волшебника».</b> Ведущий говорит, что шляпа волшебника непростая, она содержит в себе несколько посланий с проблемной ситуацией. Ведущий проходит к каждому ученику, который вытягивает себе лист с посланием.          (Приложение 2 – послания волшебника с описанием проблемных ситуаций, для каждого класса – одна ситуация).  <b>Задание 1. Послание Волшебника</b>          1.Прочитать послание          2. На серых листочках написать проблему, о которой</p>		

		<p>идет речь в послании</p> <p>3. Записать на красных листочках эмоции, чувства, которые у вас вызывает эта ситуация</p> <p>4. На белых листочках написать признаки ситуации (факты, цифры и т.д.), которые указывают на наличие проблемы.</p> <p><i>Время на выполнение задания – 10 минут.</i></p> <p>На магнитной доске расположены бумажные шляпы серого, красного и белого цвета.</p> <p><i>Проверка задания – 10 минут</i> рядом друг с другом: Ведущий задает вопросы участникам:</p> <p style="padding-left: 40px;">Какая проблема описана в данной ситуации?</p> <p style="padding-left: 40px;">Какие эмоции и чувства вызвала у вас эта ситуация?</p> <p style="padding-left: 40px;">Какие признаки подтверждают наличие проблемы</p> <p style="padding-left: 40px;">Как вы думаете, можем ли мы повлиять на ситуацию или это не в наших силах и возможностях?</p> <p>Ведущий предлагает каждому участнику заполнить эти шляпы, наклеив на них листочки</p> <p>Участники вслух дают ответ и наклеивают свои листочки на шляпы соответствующего цвета. Если ответы повторяются, то листочки наклеивают</p> <p>В результате работы: серая шляпа на доске заполнена вариантами разных или общих проблем, красная шляпа – эмоциями и чувствами участников, белая шляпа – фактами и цифрами – признаками, подтверждающими наличие данной проблемы.</p>	<p>Задание 1 Читательская грамотность, индивидуальная работа -100%</p> <p>ДМ – 100%</p>	<p>Э-100%</p>
--	--	---	---	---------------



		<p>для работы в командах по рекомендации ведущего.</p> <p><b>Характеристика команд.</b></p> <p>Прежде, чем мы выполним задание, я открою вам маленький секрет: каждая команда наделена волшебными свойствами шляп. Так, команда с зелеными шляпами – это мечтатели, они могут генерировать идея, придумывать разные желаемые ситуации, полностью противоположные реальной ситуации в послании, проявлять свои креативные возможности. Команда с желтыми шляпами – это реалисты и оптимисты одновременно. Они продумывают решение проблемы с позитивной точки зрения, что все получится, что всегда есть возможности решения проблемы. Ищут возможности и аргументы для решения проблемы. Команда с черными шляпами – это критики, они всегда ставят под сомнение способы решения проблемы, выдвигают контр аргументы, указывают на риски и трудности в решении проблемы.</p> <p><b>Задание 4. Моделирование и оценка желаемой ситуации - работа в командах.</b></p> <p>Команда зеленых шляп – придумывает, моделирует желаемую ситуацию используя всевозможные варианты, в том числе и невероятные, фантастические. И в итоге изображает в сценке желаемую ситуацию.</p> <p>Команда желтых шляп продумывает реальные способы создания желаемой ситуации.</p>	<p>Задание 4. ДМ – 50%</p>	<p>Задание 3 Э – 20%</p> <p>Задание 4 Э – 50%</p>
--	--	--	--------------------------------	---

		<p>Команда черных шляп продумывает трудности, аргументы и риски в изменении реальной ситуации  <i>Продолжительность работы – 10 минут.</i>  <i>Проверка задания – 20 минут.</i></p> <p>Команда желтых шляп изображает всеми способами (пантомима, инсценировка со словами и комментарием ведущего) проявление желаемой ситуации. За это время восприятия реалисты оценивают ситуацию с точки зрения реального её воплощения, делают замечания, вносят устные коррективы.</p> <p>Критики оценивают ситуацию команд зеленых и желтых шляп, ставя их позицию под сомнения через вопросы.</p> <p>В итоге ведущий просит в результате взаимного обмена мнениями каждую команду описать такую желаемую ситуацию, которая отвечает всем критериям реалистичности и критики и креативности и выделить признаки желаемой ситуации.</p> <p>Ведущий подводит участников команд к формулировке проблемы, как противоречия, и постановке цели. Карта путешественника говорит, что вам пора отправляться на другую станцию.</p> <p><b>Станция 3 «Мастерская Волшебника»</b></p> <p>Ведущий говорит, что каждая цель имеет свои способы и критерии достижения. Как проверить, что вы сможете достигнуть цель?</p> <p>Чтобы ответить на эти вопросы выполним задание</p> <p><b>Задание 5. Притча «5 мудрецов»</b></p>		
--	--	---	--	--

		<p><b>Ведущий читает притчу «5 мудрецов»</b> (Приложение 4. Притча «5 мудрецов») Какой вывод мы можем сделать после ее прочтения? Варианты ответов участников <i>Продолжительность выполнения – 10 минут</i></p> <p><b>Задание 6. Шаги достижения цели</b> Определим шаги для достижения цели, заполним таблицу и определим возможный продукт по итогам каждой деятельности – индивидуальная работа. <i>Продолжительность выполнения задания – 5 минут. Проверка задания – 5 минут.</i> Ведущий подводит участников к тому, что каждую задачу можно решить разным способом и получить при этом разный продукт. (Приложение 5. Шаги достижения цели)</p> <p><b>Задание 7. метод «SMART»</b> Ведущий предлагает оценить достижимость достижения цели, используя метод «SMART» - индивидуальная работа. <i>Продолжительность – 5 минут</i> (Приложение 6 метод «SMART») <i>Проверка задания – 5 минут</i> Ведущий подводит итоги участников о том, что цель может быть достигнута тогда, когда она отвечает всем критериям. Переход участников на другую станцию по карте путешественника</p> <p><b>Станция 4. Где взять или с кем поделиться</b> Ведущий рассказывает о том, чтобы реализовать запланированную деятельность необходимы ресурсы. Что это такое, где их можно взять и кто в этом</p>	<p>Задание 5. Читательская грамотность – 20% ДМ – 10%</p> <p>Задание 6. Читательская грамотность – 20%</p> <p>Задание 7. Читательская грамотность – 20% ДМ – 10%</p>	<p>Задание 5. Э – 20%</p> <p>Задание 6. Э – 10%</p> <p>Задание 7. Э – 10%</p>
--	--	--	--	---



		<p>может помочь?  <i>Варианты ответов участников о ресурсах – 3 минуты</i>  <b>Задание 8. Притча о ежике.</b>  <i>Продолжительность выполнения задания – 10 минут</i>  Ведущий читает притчу и задает вопросы участникам (Приложение 7 – притча о ежике):  Что хотел иметь ежи?  Каким ресурсом он обладал?  Каких ресурсов ему не хватало?  Как он их искал?  Было ли выгодным предложение ежика для других?  По какому принципу нужно искать помощников и партнеров?  <i>Варианты ответов участников – 5 минут</i>  <b>Задание 9. Определи ресурсы</b>  Ведущий предлагает участникам продолжить работу с таблицей (Приложение 5) и заполнить ресурсы, необходимые для выполнения деятельности и получения продукта  <i>Продолжительность работы – 5 минут</i>  <i>Проверка – 10 минут</i>  <b>Задание 10. Выбор партнера</b>  Ведущий говорит, что большую роль в реализации деятельности по проекту играют люди, которые могут стать партнерами проекта. Ведущий в произвольном порядке раздает 15 участникам бейджики с надписью образовательная организация, спортивная организация, волонтерская организация, библиотека, музеи, медицинская</p>	<p>Задание 8.  Читательская грамотность – 30%</p> <p>Задание 9.  Читательская грамотность – 20%</p> <p>Задание 10.  ДМ - 20%</p>	<p>Задание 8.  Э – 20%</p> <p>Задание 9.  Э – 10%</p> <p>Задание 10.  Э – 40%</p>
--	--	---	--	---

		<p>организация, родители, директор школы, ученик и т.д.</p> <p>Остальные участники продумывают и задают вопросы представителям организации так, чтобы заинтересовать их участвовать в деятельности по проекту и стать партнером.</p> <p><i>Все участники двигаются по территории кабинета в произвольном порядке и общаются друг с другом.</i></p> <p><i>Задача – заинтересовать и привлечь партнеров.</i></p> <p><i>Продолжительность – 15 минут. Проверка задания – 10 минут</i></p> <p>Участники рассказывают, кого им удалось заинтересовать и привлечь к деятельности в качестве партнера и на каких условиях.</p> <p><b>Здание 11. Бюджет проекта</b></p> <p>Ведущий раздает участникам таблицу «Бюджет проекта» (Приложение 8), которую необходимо заполнить. В работе можно использовать ПК, телефоном с выходом в Интернет для определения стоимости необходимого ресурса и составления общего бюджет а проекта с учетом собственных и привлеченных средств . Работу можно организовать с парам или индивидуально.</p> <p><i>Продолжительность выполнения – 15 минут и проверка задания – 10 минут.</i></p> <p>Работа на этой станции завершилась , ведущий предлагает отправиться на заключительную станцию по Карте путешественника</p>	<p>Задание 11.</p> <p>Читательская грамотность – 40%</p> <p>Финансовая грамотность – 40%</p>	<p>Здание 11.</p> <p>Э – 20 %</p>
3.	<b>Аналитическое завершение:</b>			
	а) КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ	<p><b>Станция 5 «Возвращение в реальность».</b></p> <p><b>Задание 12. Обратная связь</b></p>	<p>Задание 12</p>	<p>Задание 12</p>

	<p><i>конструирование ребёнком итоговой обобщающей опорной схемы всего блока в любом удобном для него формате</i></p> <p><b>2 часа</b></p>	<p>На магнитной доске распложены цветные шляпы. Ведущий предлагает участникам наклеить на шляпы соответствующего цвета отзывы и впечатления о путешествии, ответив на вопросы:</p> <p>Понравилось ли вам путешествие или нет и почему? Да – желтая шляпа, нет – черная шляпа</p> <p>Что нового вы узнали?</p> <p>Удалось ли вам преобразовать реальную ситуацию? Да – зеленая шляпа</p> <p>Какие эмоции, чувства вы испытываете по итогам путешествия? Красная шляпа</p> <p>Какую пользу дало вам путешествие? Синяя шляпа</p> <p><i>Продолжительность индивидуальной работы – 10 минут и обобщение результатов путешествия – 15 минут.</i></p> <p><i>Ведущий обобщает высказывание участников и подводит результаты путешествия.</i></p> <p><b>Итоговое задание 13</b>  <b>«Дневник путешественника»</b>  (Приложение )  Для выявления полученных знаний, и получения оценки по темам модуля участники заполняют и сдают «Дневник путешественника» (можно клеивать в дневник все выполненные задания, описание ситуации (послание Волшебника) и т.д.</p>	<p>ДМ-30%</p> <p>Задание 13</p> <p>ДМ – 20%</p>	<p>Э-30%</p> <p>Задание 13</p> <p>Э - 10</p>
--	--	---	---	--

### Приложение 3

Карточка с вопросами и ответами, направленными на выявление причинно-следственных связей: причины появления проблемы; на прогнозирование ситуации, если проблему не решать, на определение ценностных установок при решении проблемы.

Класс:		
Ф.И.		
Проблема -		
Почему?	Вопросы	Ответы
Что?		
Зачем?		

#### Приложение 4 Притча «Пять мудрецов»

##### Притча "5 мудрецов" о предназначении и жизненных путях человека

Пять мудрецов заблудились в лесу.

Первый сказал:

- Я пойду влево — так подсказывает моя интуиция.

Второй сказал:

— Я пойду вправо — недаром считается, что «право» от слова «прав».

Третий сказал:

— Я пойду назад — мы оттуда пришли, значит, я обязательно выйду из лесу.

Четвёртый сказал:

— Я пойду вперёд — надо двигаться дальше, лес непременно закончится, и откроется что-то новое.

Пятый сказал:

— Вы все неправы. Есть лучший способ. Подождите меня.

Он нашёл самое высокое дерево и взобрался на него.

Пока он лез, все остальные разбрелись, каждый в свою сторону.

Сверху он увидел, куда надо идти, чтобы быстрее выйти из лесу.

Теперь он даже мог сказать, в какой очерёдности доберутся до края леса другие

мудрецы.

Он поднялся выше и смог увидеть самый короткий путь.

Он понял, что оказался над проблемой и решил задачу лучше всех!

Он знал, что сделал всё правильно. А другие — нет.

Они были упрямы, они его не послушали. Он был настоящим Мудрецом!

Но он ошибался...

Все поступили правильно.

Тот, кто пошёл влево, попал в самую чащу. Ему пришлось голодать и прятаться от диких зверей. Но он научился выживать в лесу, стал частью леса и мог научить этому других.

Тот, кто пошёл вправо, встретил разбойников. Они отобрали у него всё и заставили грабить вместе с ними. Но через некоторое время он постепенно разбудил в разбойниках то, о чём они забыли — человечность и сострадание. Раскаяние некоторых из них было столь сильным, что после его смерти они сами стали мудрецами.

Тот, кто пошёл назад, проложил через лес тропинку, которая вскоре превратилась в дорогу для всех желающих насладиться лесом, не рискуя заблудиться.

Тот, кто пошёл вперёд, стал первооткрывателем.

Он побывал в местах, где не бывал никто и открыл для людей прекрасные новые возможности, удивительные лечебные растения и великолепных животных.

Тот же, кто влез на дерево, стал специалистом по нахождению коротких путей.

К нему обращались все, кто хотел побыстрее решить свои проблемы, даже если это не приведёт к развитию.

Так все пятеро мудрецов выполнили своё предназначение...

PS. Не забывайте о том, что истинная мудрость - разрешить другим идти собственным Путём и признать то, что каждый собственный Путь важен для человека...

**Приложение 5**  
**Задачи – шаги достижения цели**

Цель:			
Задачи	Деятельность	Продукт	Ресурсы
1.Сбор информации по теме проекта	1.1. Поиск информации в библиотеке 1.2. Поиск информации в интернете 1.3. Поиск информации через проведение опроса (интервью, анкетирование)		
2.Обобщение информации	2.1. Обобщить результаты проведение я опроса (интервью, анкетирования) 2.2. Составить сценарий классного часа, игры, викторины, квеста, экскурсии, видеоролика 2.3. Составить презентацию, статью в газету и т.д., афишу мероприятия		
3.Распространить информацию	3.1. Провести классный час, экскурсию, игру 3.2. Опубликовать статью в газете, разместить видеоролик, афишу на сайте школы, на канале ЮТУБ и др.		

**Приложение 6**  
**Критерии достижения цели «SMART»**

<b>SMART-цели</b>	
<b>Значение</b>	<b>Пояснение</b>
<b>Specific</b> (Конкретность)	Объясняется, что именно необходимо достигнуть.
<b>Measurable</b> (Измеримость)	Объясняется, в чем будет измеряться результат.
<b>Attainable</b> (Достижимость)	Объясняется, за счёт чего планируется достигнуть цели.
<b>Relevant</b> (Актуальность)	Определение истинности цели. Необходимо удостовериться, что выполнение данной задачи действительно необходимо.
<b>Time-bound</b> (Ограниченность во времени)	Определение временного триггера/промежутка по наступлению/окончанию которого должна быть достигнута цель (выполнена задача).

## Приложение 7 притча «О ежике»

Жил-был ежик, и хотел он себе новую норку.  
Но он был поначалу слабенький и сам себе эту норку откопать не мог, поэтому надо было, чтобы кто-то ему ее откопал.  
Беда в том, что у него было только одно яблоко.

Одно маленькое яблоко - это все, что он мог отдать за норку.  
И он ходил по лесу и у всех спрашивал: «За яблоко норку?», «За яблоко норку?». Разные звери говорили ему разное, но копать за одно маленькое яблоко никто не шел.

Но однажды нашелся приятель, который посоветовал:  
«А у тебя яблоко спелое?» — «Спелое». — «Червивое?» — «Нет».  
«А ты заведи в нем червей. А потом обратись вон к тому товарищу, ему как раз червяки нужны. Ему плевать на яблоко, но он ест червей. И ты принесешь ему не яблоко, а контейнер с червяками. И за это он тебе выкопает норку».  
Ежик так и сделал и получил свою нору.



**Приложение 8**  
**«Бюджет проекта»**

<b>Вид ресурса</b>	<b>Наименование ресурса</b>	<b>Затраты собственные</b>	<b>Затраты привлеченные</b>
<b>Информационный ресурсы</b>			
<b>Материально-технические ресурсы</b>			
<b>Человеческие (трудовые ресурсы)</b>			
<b>Финансовые ресурсы</b>	<b>ИТОГО</b>		

**Приложение 9 Дневник путешественника  
«Все дело в шляпе»**

**Дневник путешественника  
«Все дело в шляпе»**

**Автор (ы)**

**Класс**

**Руководитель** \_\_\_\_\_

**Начало работы:** \_\_\_\_\_

***Завершение работы:*** \_\_\_\_\_

## 1. ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Желаемая ситуация		Реальная ситуация	
Важность признаков	Признаки	Признаки	Проявление признаков
Целевая аудитория			
Заинтересованные лица +			
Заинтересованные лица -			
Влияния +			
Влияния --			

## 2. АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ, ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Ценности (наиболее актуальные)	Выводы по исследованию реальной ситуации

## 3. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

<b>Следствие проблемы</b>	

<b>Проблема</b>	

<b>Причина проблемы</b>	

<b>Цель:</b>

<b>Способ достижения цели:</b>

Задачи проекта	Деятельность по решению задач	Планирование необходимых ресурсов	Необходимое время	
1. задача				
2. задача				
3. задача				



**5. ПРОДУКТ: ПЛАНИРОВАНИЕ, ОЦЕНКА**

Планируемый продукт: \_\_\_\_\_

—

<i>Характеристики планируемого продукта</i>	<i>Способ оценки</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Результаты оценки полученного продукта (количественные и качественные)</i>
<p><b>Пояснения к критериям оценки:</b></p> <p><i>Максимальное количество баллов -</i></p>		<p><b>Выводы по оценке полученного продукта:</b>                  общее количество баллов продукта - _____ баллов _____  <i>Продукт ( не) соответствует критериям</i>  <i>(Не) Требуется доработки</i></p>	

**6. РЕСУРСЫ. БЮДЖЕТ ПРОЕКТА**

Вид ресурса	наименование	затраты	
		собственные	привлеченные
<b>Информационные</b>			
<b>Материально-технические</b>			
<b>Трудовые или человеческие</b>			
<b>ФИНАНСОВЫЕ</b>	<b>ИТОГО:</b>		

Общий бюджет проекта составляет: \_\_\_\_\_



**7. ПРОДУКТ: ПЛАНИРОВАНИЕ, ОЦЕНКА**

Продукт предназначен для	
Рекомендации по использованию	ограничения
План продвижения продукта	

Результаты проекта

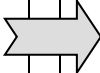





**8.МОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ**

<b>СЛАБЫЕ СТОРОНЫ</b>	<b>СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ</b>
ПРИЧИНА	ПРИЧИНА
<b>СЛАБЫЕ СТОРОНЫ</b>	<b>СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ</b>
ПРИЧИНА	ПРИЧИНА
<b>СЛАБЫЕ СТОРОНЫ</b>	<b>СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ</b>
ПРИЧИНА	ПРИЧИНА

*Я научился...*

*Я могу использовать приобретенные умения (опыт)...*

*Обоснование*


### **Структура представления проекта**

1. Приветствие, название темы проекта, авторы, руководитель,
2. Проблема, на решение которой направлен проект, обоснование её актуальности (аналитические данные, статистика, социологические исследования)
3. Цель проекта.
4. Задачи проекта
5. Этапы деятельности в соответствии с поставленными задачами.
6. Привлечение и использование ресурсов (человеческих, финансовых, материально-технических, информационных).
7. Рабочий план реализации проекта с указанием сроков (в случае командного проекта – распределение обязанностей в группе).
8. Продукт проекта, его описание, практическая значимость, продвижение.
9. Результаты проекта, слабые и сильные его стороны.
10. Продвижение проекта

