**Организация внеурочной проектной деятельности.**

**Межпредметные проекты**

Авторы статьи:

учитель МОУ-СОШ№4 г.Маркса

Ерузина Елена Михайловна и

учитель МОУ-СОШ№4г.Маркса

Обломова Лариса Анатольевна

Одно из направлений инновационного педагогического поиска, как для молодого специалиста, так и для опытного профессионала - умение заинтересовать учащихся. Важность его определяется тем, что мотивация учения представляет собой решающий фактор эффективности учебного процесса. Основываясь на своем профессиональном опыте и мастерстве, на возможностях и потребностях учащихся, учитель выбирает ту технологию, которая наиболее приемлема и эффективна для решения стоящих перед ним задач.

Одна из них, это организация и проведение проектно-ролевых игр: «Погружение в эпоху», цель которой, научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели своей собственной, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты. Позитивная сторона проектно-ролевых игр выступает в качестве активизации учебного процесса. В таких проектах структура только намечается и остается открытой до завершения работы. Участники принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проектно-ролевой игры. Результаты работы намечаются в начале выполнения, но полностью вырисовываются лишь в самом конце. Степень творчества очень высока.

Реализованные проекты: «Египет – колыбель цивилизации», «Средневековый город. Посвящение в рыцари», «XVIII век - век Просвещения», «XIX век - век великих открытий», «Олимпийские игры: от Древней Греции к олимпийскому Сочи». Данные проекты являются долгосрочными. В рамках этих проектов проходят: конференции; защита творческих и исследовательских работ, стендовых докладов; театрализованные представления; викторины и конкурсы; организация выставок декоративно-прикладного искусства; концерты и творческие гостиные; знакомство с экспонатами виртуального музея. У учащихся есть возможность проявить себя там, где у них есть желание и возможность: рисуют, поют, танцуют, проводят исследования, изучают традиции, изготавливают костюмы, участвуют в театрализованных представлениях. Естественно, не имея представления о данной эпохе, сложно что-либо делать и ученики с интересом погружаются в обстановку и события той эпохи, а значит, происходит формирование различных компетенций и повышается уровень учебной мотивации.

Проектно-ролевые игры являются метапредметными проектами и реализуются во внеурочное время. Сама методика организации и проведения основывается на активном сотрудничестве педагогов, учащихся и их родителей. При этом учителя выступают не только в роли руководителей того или иного этапа проекта, но и с большим удовольствием играют различные роли в театрализованных представлениях.

Проектно-ролевые игры так же можно считать и педагогическими проектами, так как вовлекают в этот процесс и родителей учащихся, заинтересовывая их исследовательским поиском и творческими исканиями. Проектно-ролевые игры открываются ярким театрализованным действием, в ходе которого совершается первое «погружение в эпоху», а завершаются праздничным мероприятием с подведением итогов игры. Так, например, при проведении проекта «Средневековый город. Посвящение в рыцари», ребята изготавливали рыцарские щиты, где изображали герб и девиз рыцарей, изготавливали рыцарские доспехи, а значит, познакомились с вооружением рыцарей. При подготовке заключительного мероприятия, слушали средневековую музыку, разучивали средневековые танцы. А во время самой игры познакомились с церемонией посвящения в рыцари, слушали стихи, которые средневековые рыцари посвящали своим дамам, играли в любимые игры средневековых горожан. Кульминацией всего мероприятия стал средневековый пир. В новых образовательных стандартах важное место занимают вопросы духовно-нравственного развития и воспитания учащихся.

В школьной программе появился новый интегрированный курс «Основы религиозных культур и светской этики». В связи с этим назрела необходимость и новой тематики проектно-ролевых игр. Так, например, проводилась проектно-ролевая игра «От язычества к христианству». Цель проекта – познакомить учащихся с традициями празднования Рождества Христова и Нового года на Руси. В рамках проекта ребята знакомились с традициями празднования нового года и Рождества, сами изготавливали маски, в которых на Руси в старину ходили ряженые, а так же поделки, рисунки. Ходили на экскурсии в христианские храмы, где священнослужители католической, лютеранской и православной церквей рассказали о праздновании Рождества. Заключительным этапом такого проекта стало творческое мероприятие «Святочные посиделки», где ребята пели рождественские песнопения, в костюмах и масках разыгрывали обряды колядования и гадания. Готовили традиционные праздничные блюда и угощали всех участников и гостей.

К юбилейной дате «1025-летия Крещения Руси» был реализован межпредметный «Русь Православная», в ходе, которого, так же использовалась методика проектно-ролевой игры. Так, например открытие проекта началось с костюмированного представления, в ходе которого произошло «погружение» в исторические события крещения Древней Руси. Цель проекта – духовно-нравственное развитие и воспитание учащихся через приобщение к традициям православной культуры. В ходе проекта прошло ряд мероприятий, в которых учащиеся через творческую и исследовательскую деятельность реализовывали свои индивидуальные и групповые проекты, а так же творческие способности:

1) Открытие недели: «Крещение Руси». Русская Православная церковь в XX веке, 25-летие возрождения Русской Православной церкви;

2) Беседа учащихся со священником Свято-Андреевского храма;

3) Литературная гостиная. Стихи на духовно-нравственную тематику. Конкурс чтецов;

4) Конкурс проектов «Православные храмы России»;

5) Фестиваль творческих работ «Колокола России»;

6)Конкурс рисунков и поделок;

7) Экскурсия в Православную церковь;

8) Творческая гостиная «Духовные традиции в искусстве». Подведение итогов конкурсных мероприятий и всего проекта. В проектной неделе активное участие принимали священники Свято-Андреевского храма города Маркса, что помогло нам более полно реализовать поставленные задачи.

Эти знания учащиеся так же могут применить при сдаче ЕГЭ.Их можно использовать в первой части, где требуется конкретные знания по эпохе, где необходимо выбрать современников, соотнести деятелей культуры, науки с их деятельностью. Во второй части есть задание, которое требует знаний о каком либо историческом деятеле, где необходимо знать годы его жизни, направления и результаты деятельности. Поэтому подготовка к проектно-ролевой игре помогает запоминать исторических деятелей, их годы жизни, цели, направления и результаты их деятельности. Все мы знаем, какие трудности вызывают у учащихся задания, касающиеся культуры, а культуры Древней Руси особенно.

Таким образом, занимаясь проектной деятельностью, ученикам, возможно, не только выбрать самостоятельно интересующую его тему, которая понадобиться при подготовке к сдаче ЕГЭ, но и проявить себя там, где у него получиться лучше всего. И не обязательно, что ребенок не сможет воспроизвести теорию, главное, чтобы он сам добыл интересующие его данные и смог их применить на практике. А заинтересовать ребенка можно любым вопросом, любой проблемой. Вот тут как раз и должен проявиться творческий талант педагога.

Родившись из идеи свободного воспитания, сегодня метод проектов становится интегрированным компонентом современной системы образования, который позволяет в занимательной форме подготовить учащихся к сдаче ЕГЭ.

Проведенные мониторинговые исследования подтвердили, что данная технология способствует эффективному повышению учебной мотивации учащихся. Практика подтверждает преимущества данного метода перед другими педагогическими технологиями: высокая активность и заинтересованность учеников; самостоятельная познавательная и исследовательская деятельность учеников; самостоятельная ценность реализованных проектов; глубина и объем полученных знаний и широта надпредметных компетенций; устойчивый интерес к учебным предметам; потребность в разнообразной творческой деятельности.

**Заключение**

Главное преимущество проектной деятельности, использования метода проектно-ролевой игры состоит в том, что учащимся предоставляется уникальная возможность творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, их практическое применение, а также возможность реализации своего интеллектуального потенциала и творческих способностей. Применение технологии проектно-ролевой игры, позволяет создать необходимые условия для повышения уровня учебной мотивации,творческой активности учащихся и подготовиться к сдаче ЕГЭ.