**Игровое проектирование на занятиях по английскому языку
с использованием ИКТ в условиях внедрения ФГОС СОО
в профессиональных образовательных организациях**

1. **Предметная область** – информационные технологии / английский язык.
2. **Тип проекта** – творческий.
3. **Формулировка проектного задания**

Здравствуйте, Иван Иванович!

Мы давно с вами сотрудничаем, довольны вашей работой и вынуждены вновь обратиться к вам за помощью. Наша турфирма переезжает в другое помещение в центре города. Необходим рекламный баннер 3х6 метров, информирующий жителей города о скором открытии нового помещения.

Согласовать шрифт, размер, цвет текста и фон рекламного баннера можно по эл. почте solnce@otdyh.ru не позднее чем через 2 суток. Окончательный результат должен быть выслан не позднее 15.02.2017 г., 23:55 по мск. времени.

С уважением, руководитель Турфирмы «Философия отдыха».

Dear Ivan Ivanovich,

We have been cooperating with you for a long time, we are satisfied with your work and are forced to ask you for help again. Our Travel Agency moves to another location in the city center. We need an advertising banner 3x6 meters, informing residents about the imminent opening of a new premises.

You can agree on the font, size, text color and background of the banner by e-mail solnce@otdyh.ru not later than in 2 days. The final result should be sent not later than 15.02.2017, 23:55 GMT.

Sincerely yours,

the head of the Travel Agency "Philosophy of rest".

1. **Инструкция для участников ИП**.
	* **Состав проектной команды** (количество участников, роли участников, способы их взаимодействия): заказчик, управляющий, дизайнер, редактор текста. Заказчик и разработчики баннера общаются друг с другом по электронной почте или в системе дистанционного обучения в виде чатов или видеозвонков; дизайнер, редактор выполняют работу совместно в одном Google документе
	* **Каким будет ограничение по времени выполнения проекта?** 2 суток. Окончательный результат должен быть выслан позднее 15.02.2017 г., 23:55 по мск. времени.
	* **Форма представления результатов**: команда разрабатывает баннер и высылает его на электронную почту.
	* **Критерии оценки проекта и/или участников проекта**

– соответствие содержания заявленной теме;

– актуальность и новизна;

– оригинальность решения проблемы;

– качество выполнения;

– грамотность работы;

– правильность использования лексических и грамматических структур;

– раскрытие содержания проекта;

– использование технических средств.

За невыполнение временных условий «контракт» с «дизайнером» разрывается. С обучающегося снимается 1 балл за представленную работу. В рамках игрового проекта предусмотрены также различные бонусы за качественное и своевременное выполнение заданий, которые выдаются обучающимся на усмотрение преподавателя. Например, BM (bonus-mail) – дополнительное письмо «заказчику» для уточнения задания, для согласования деталей, для предварительной оценки результата; BD (bonus-day) – один бонусный день для увеличения срока выполнения задания, что в некоторой степени позволяет повысить мотивацию обучающегося.

5. **Назовите конкретные инструменты, которыми вы будете пользоваться для организации игрового проектирования в электронной среде** (сервисы для совместной работы, социальные сети, мобильные приложения, учебные порталы и т.п.)?

На этапе совместной работы над проектом – электронная почта, чат, видеозвонки

На этапе защиты и представления результатов проекта – электронная почта, видеозвонок

6. **Для каких целей вы будете их использовать**?

Электронная почта будет использоваться для согласования шрифта, размера, цвета текста и фона рекламного баннера, а также уточнения вопросов, возникающих по ходу разработки проекта. Для этой же цели могут быть использованы чат и видеозвонки

На этапе защиты и представления результатов проекта электронная почта будет использоваться для отправки макета рекламного баннера заказчику. Также возможен видеозвонок с сообщением о готовности рекламного баннера