Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Многопрофильный колледж

**Проект**

По предметным областям

«Русский язык, литература, металлургии, индивидуальный проект»

На тему

**«Мультизнайка»**

Исполнители:

Жакаев Т.А. ,студент группы Мпо-25-2

Белоглазов С.В. ,студент группы Мпо-25-2

Буданцев Д.Д. ,студент группы Мпо-25-2

Гирич Ю.М. ,студент группы Мпо-25-2

Руководитель: Риве Ю.А.

Работа защищена «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_2025г. с оценкой \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­

(оценка) (подпись)

Магнитогорск, 2025

**Содержание**

[1. ПАСПОРТ ПРОЕКТА 3-4](#_Toc205840592)

[2. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА 5](#_Toc205840593)

[3. ЭТАПЫ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА 6-7](#_Toc205840594)

[4. ОБЪЁМ И СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ ПРОЕКТА8](#_Toc205840595)

[5. ПОСЛЕПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ…………………………………...9](#_Toc205840596)

[6. РЕФЛЕКСИЯ 9](#_Toc205840597)

[7.СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ 10](#_Toc205840598)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 11](#_Toc205840599)

# ПРОЕКТНЫЙ ЗАМЫСЕЛ

# КОМАНДНОГО ПРОЕКТА

|  |  |
| --- | --- |
| Тема проекта | «Мультизнайка»-игра по разным предметным областям. |
| Направление проекта | Социальное. |
| Разработчики проекта | 1.Жакаев Тастан Алматович;  2.Белоглазов Степан Владимирович;  3.Буданцев Данил Дмитриевич;  4.Гирич Юрий Михайлович. |
|  |  |
| Целевые группы проекта | Для студентов и учителей. |
| Цель проекта | Создание игры для проверки знаний по таким предметным областям как литература, русский язык, металлургии, индивидуальному проекту. |
| Задачи проекта | 1.Создать команду;  2.Сформулировать тему проекта, определить цель;  3.Составить правила для игры.  4.Создание реквизитов(валютное колесо);  5.Составление вопросов по разным предметным областям;  6.Обдумывание внутреигровых механик;  7.Создание продукта и презентаций;  8.Оформление внешнего вида проекта;  9.Апробация продукта; |
| Ресурсы проекта | Трудовые:  1.Составление вопросов для викторины;  2.Создание продукта;  3.Создание паспорта проекта;  4.Создание презентации;  Материальные:  Бумага, картон, скотч, клей, пишущие средства  Нематериальные затраты:  Обдумывание работы над проектом, вложенные силы в проект, затраченное время для создания проекта. |
| Сроки и этапы реализации проекта | Сентябрь – декабрь 2025 года:  1 этап: подготовительный  2 этап: основной  3 этап: заключительный |
| Ожидаемые конечные результаты реализации проекта | В результате выполнения проекта будет достигнуто:  **Фактический результат**  *1.Новые знания для студентов по таким областям как русский язык, литература, металлургия, индивидуальный проект.*  *2.Опыт работы в команде.*  **Форма представления результата**  В виде презентации. |

**2.ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА**

Данный проект **актуален**, так как многие школьники испытывают пробелы в знаниях по русскому языку, литературе и другим предметам. Мы считаем, что школьникам будет интереснее изучать новые темы с помощью **интерактивной викторины** по разным предметным областям.  
  
 Для создания качественного продукта потребуется значительное время, терпение и немалые усилия.  
  
 Идея проекта заключается в разработке викторины под названием «Мультизнайка», охватывающей такие предметные области, как русский язык, литература, металлургия и индивидуальный проект. «Мультизнайка» - это образовательная интерактивная викторина, **целью которой является** в увлекательной, соревновательной форме проверить и расширить эрудицию участников, **а также показать** неожиданные связи между русским языком, литературой, «суровой» областью, как металлургия, и индивидуальным проектом.**3. ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА И ОСНОВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ**

Цель: Создать игру для проверки знаний по таким предметным областям как литература, русский язык, металлургии, индивидуальному проекту.

1.Создать команду;

2.Сформулировать тему проекта, определить цель;

3.Составить правила для игры.

4.Создание реквизитов(валютное колесо);

5.Составление вопросов по разным предметным областям;

6.Обдумывание внутреигровых механик;

7.Создание продукта и презентаций;

8.Оформление внешнего вида проекта;

9.Апробация продукта;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование этапа проекта | Задачи | Мероприятия | Длительность  недели/даты (начало-конец) | Ресурсы |
| 1 этап | Создать команду; Выявить проблему, сформулировать тему, определить цель; Составить план работы над проектом. |  | 16.09.25-28.09.25 | Microsoft word 2007. Интернет ресурсы |
| 2 этап | Поиск, анализ, систематизация теоритической информации; Создать сценарий викторины Заполнить паспорта проекта и создать презентацию продукта. |  |  | Работа с интернет источниками; Работа в Microsoft Word |
| 3 этап | Представить продукт. |  |  | Работа в Microsoft PowerPoint. |

В результате выполнения проекта будет достигнуто:

1. Новые знания для студентов по предметным областям входящие в данный проект.

2. **Проект «Мультизнайка» создан благодаря командной работе, большому объему вложенных усилий и терпению, а также с использованием интернет-ресурсов.**

Структурные элементы *наименование продукта*:

1.

2.

3.

# 4. ОБЪЁМ И СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ ПРОЕКТА

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап проекта** | **Содержание деятельности** | **Исполнители (ФИО)** |
| 1. Подготовительный | Набор команды | Жакаев Т.А.,  Белоглазов С.В.,  Буданцев Д.Д.,  Гирич Ю.М., |
| Выбор темы для проекта | Жакаев Т.А.,  Белоглазов С.В.,  Буданцев Д.Д.,  Гирич Ю.М., |
| Определение цели проекта | Жакаев Т.А.,  Белоглазов С.В.,  Буданцев Д.Д.,  Гирич Ю.М., |
| 2. Основной | Поиск источников информации, составление списка источников информации | Белоглазов С.В.,  Гирич Ю.М. |
| Составление вопросов для викторины | Жакаев Т.А.,  Гирич Ю.М. |
| Работа в Microsoft Word с шаблоном паспорта проекта | Жакаев Т.А. |
| Работа в Microsoft PowerPoint для создания презентации защиты проекта | Буданцев Д.Д. |
| 3. Заключительный | Написание текста для защиты проекта | Белоглазов С.В. |
| Представление проекта в рамках защиты | Буданцев Д.Д. |

# 5. ПОСЛЕПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Разработанный проект может быть использован на уроках в школе и других образовательных учреждениях для проверки знаний учеников и студентов с помощью интерактивной викторины.

# 

# 6. РЕФЛЕКСИЯ

Данный проект представляет ценность как для студентов, так и для учителей.  
  
Работа над проектом была увлекательной и познавательной, позволила получить интересные знания и развить различные навыки.  
  
 В процессе работы мы научились эффективно взаимодействовать в команде, совместно решать задачи и прислушиваться к мнению друг друга.

[7.СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ](#_Toc205840598)

1.<https://nsportal.ru/npo-spo/metallurgiya-mashinostroenie-i-materialoobrabotka/library/2018/12/19/viktorina-nemnogo-o>

2.<https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2016/11/08/viktorina-po-russkomu-yazyku-i-literature-samyy-gramotnyy>