

Карточка проекта

1	Наименование проекта: Когда язык – это крылья 55+ курс: 4			семестр: весна
2	Лидер проекта Парфеньева Анастасия Дмитриевна	Наставник проекта Калягина Ирина Геннадьевна	Трек проекта социальный	
3	Команда проекта			
	1. Парфеньева Анастасия Дмитриевна, 45.03.02. Лингвистика 2. Лыгина Алевтина Михайловна, 45.03.02. Лингвистика 3. Семенова Ксения Константиновна, 45.03.02. Лингвистика 4. Иванова Анастасия Владимировна, 45.03.02. Лингвистика	5. Громов Игорь, 45.03.02. Лингвистика 6. Кишиков Степан Сергеевич, 42.03.02. Журналистика 7. Иванова Мария Николаевна, 44.03.05 -Педагогическое образование 8. Мбумба Макосо Дан Консти, 38.03.01 Экономика		
Информация о проекте				
4	Целевая аудитория: 60 лет и более (Согласно требованиям заказчика, организатора фестиваля)			
5	Проблема, которую решает проект: Низкий уровень вовлеченности представителей старшего поколения в изучение иностранных языков и культуры зарубежных стран. Внедрение интерактивных способов обучения иностранным языкам.			
6	Новизна решения:	1. Учет потребностей целевой аудитории 2. Интерактивность 3. Прямой контакт с потребителем		
7	Решение/Продуктовый результат проекта Сценарий мероприятия 4 фестиваля “Когда язык - это крылья 55+” 1. Приветственное слово 2. Викторина “В мире сказок Европы и Англии” (“In the World of Fairy Tales”) 3. Гонка слов. Word race 4. Игра «Hot Seat» 5. Викторина “В мире французских сказок и персонажей”			
		Гонка слов. Word race. Правила игры: Участники делятся на две команды. Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания(в нашем случае сказки, различные персонажи или элементы из сказок). Затем студенты начинают записывать по одному слову в соответствии с темой. Одно слово — один балл. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.	Игра «Hot seat» Правила игры: Участники делятся на две команды, причем один садится лицом к другим участникам и спиной к доске. На доске записывается группа слов для каждой команды, в нашем случае это могут быть герои сказок(знаковые элементы из сказок). Затем участники по одному садятся напротив «отвечающего» на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске. Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге. На каждого участника отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.	
8	Эффекты и индикаторы успешности (ключевые характеристики продукта) 1. Количество посетителей 2. Количество упоминаний в СМИ 3. Заинтересованность аудитории 4. Желание посетить мероприятие вновь			
9	Инициатор проекта заказчик	Наименование кафедры/заказчика : БЦ «Читай-город», Пичугина Анастасия Анатольевна		
10	Участие в конкурсах (наименование конкурса, результат, дата, место)	-		