

Индивидуальный итоговый проект по английскому языку
по теме «Онлайн игры и настольные игры как дополнительный
ресурс изучения английского языка для детей младшего
школьного возраста» (9 класс)

Кутергина Людмила Поликарповна

Учитель английского языка ГБОУ «Морской лицей»

Приморского района Санкт-Петербурга

В век высоких технологий происходит и постепенный процесс переориентации школьного образования к преимущественно к компетентностной модели, которая предполагает не только наличие у обучающихся необходимых знаний, но и умения их использовать.

Новый Федеральный государственный стандарт (ФГОС) выдвигает главную педагогическую задачу - создать условия для того, чтобы обучающиеся умели ориентироваться в расширяющемся информационном пространстве, могли добывать и применять знания для решения познавательных и практических задач, непосредственно связанными с проблемами реальной жизни, обладали умениями планировать свои действия, тщательно взвешивать принимаемые решения, сотрудничать со сверстниками и старшими.

Согласно современным требованиям ФГОС, такая задача выполнима в рамках введения в учебный план предмета «Индивидуальный проект». Выполнение индивидуального итогового проекта является обязательной частью учебной деятельности обучающихся 9-х классов, занимающихся по ФГОС.

Индивидуальный итоговый проект становится основным объектом оценки метапредметных результатов, полученных учащимися в ходе освоения междисциплинарных учебных программ.

Что такое индивидуальный итоговый проект в школе?

Индивидуальный итоговый проект (ИИП) - это учебный проект, выполняемый обучающимся в рамках одного или несколько учебных предметов с целью продемонстрировать свои достижения в самостоятельном освоении содержания и методов избранных областей знаний и/или видов деятельности, способность проектировать и осуществлять целостную и результативную деятельность (учебно-познавательную, конструкторскую, социальную, художественно - творческую).

Проекты обучающихся могут быть направлены на решение самых разных задач в зависимости от их личных интересов и способностей.

На мой взгляд, выполнение индивидуального итогового проекта является чрезвычайно важным и полезным событием, как для обучающихся, так и для учителей, при условии заинтересованности обеих сторон.

Хорошо организованная учителем проектная и исследовательская деятельность обучающихся, позволяет сформировать все необходимые компетенции.

Более того, индивидуальный итоговый проект помогает обучающимся определиться с выбором будущей профессии. Чтобы убедиться на практике как это работает, предлагаю вашему вниманию краткий обзор индивидуального итогового проекта по английскому языку ученицы 9 класса.

Индивидуальный итоговый проект

Тема – «Онлайн игры и настольные игры как дополнительный ресурс изучения английского языка для детей младшего школьного возраста».

Предметная область – Английский язык

Тип проекта - исследовательский

Участник проекта – ученица 9 класса

Руководитель проекта – учитель английского языка Кутергина Людмила Поликарповна

Актуальность - младшие школьники, приступая к изучению нового предмета «Английский язык» сталкиваются с проблемой овладения английским языком как средством общения. Им не хватает языковой среды, практических навыков, да и количество часов отведённых на изучение этого

предмета составляет всего два часа в неделю, что недостаточно для отработки практических навыков.

Наблюдая как всё больше современных школьников, начиная с младшего школьного возраста «зависают» в играх, которые предоставляют компьютерные технологии, возможно ответ на вопрос, что может помочь ускорить процесс изучения английского нужно искать в той области, которая интересна младшим школьникам.

Было сделано предположение, что онлайн игры могут дополнить процесс освоения изучаемого материала, а также отвлечь от ненужных интернет игр. Настольные игры могут помочь сделать процесс обучения более живым.

Объект исследования: онлайн игры и настольные игры при изучении английского языка.

Предмет исследования: влияние онлайн игр и настольных игр на изучение английского языка.

Цель проекта: выяснить являются ли онлайн игры помощниками в изучении английского языка и могут ли они ускорить процесс изучения и помочь сделать его более эффективным.

Задачи проекта:

1. Изучить интернет-ресурсы, собрать информацию об известных онлайн играх и настольных играх для младших школьников и выбрать самые интересные интернет-платформы, приложения, имеющиеся настольные игры по изучению английского языка для младшего школьного возраста.

2. Провести опрос и анкетирование среди учащихся и их родителей.

3. Сделать буклет-навигатор по интернет-платформам, онлайн играм и настольным играм.

4. Провести урок с использованием онлайн игр и настольных игр по выбранной теме и тестирование по окончании проведения исследования.

5. Показать ученикам и их родителям как при помощи интернет-порталов и настольных игр можно легко и интересно освоить материал.

Гипотеза: если родители помогут, а дети освоят интернет-платформы, настольные игры, научатся осознанно использовать их как дополнительный ресурс изучения английского языка, то адаптация к овладению им будет более эффективней с практической точки зрения.

Методы исследования: анализ и синтез, наблюдение, анкетирование, эксперимент, обобщение.

Практическая значимость: создание буклета-навигатора, который поможет сориентировать родителей, учащихся младших классов в многообразии онлайн игр в сети интернет, что позволит с пользой использовать дополнительные ресурсы для успешного овладения английским языком.

Реализация и полезность – данная работа может быть интересна и полезна тем, кто заинтересован в обучении и изучении английского языка: учителям, учащимся начальных классов и их родителям. Буклет – навигатор может быть использован, как дидактический материал во внеурочной деятельности по предмету.

Оглавление

Введение.

1 Игра как средство изучения английского языка.

1.1 Психолого-возрастные особенности развития учащихся младшего школьного возраста.

1.2 Психолого-педагогическое обоснование применения игрового метода в обучении иностранному языку.

2 Обучающие платформы, приложения, настольные игры-помощники в изучении английского языка.

2.1 Топ 10 обучающих платформ для обучения и изучения английского языка.

2.2 Топ 10 приложений в телефоне и планшете для обучения английскому языку.

2.3 Настольные игры для изучения английского языка.

3 Этапы подготовки и проведения практической части.

3.1 Опрос-анкетирование. Результаты.

3.2 Результаты проведения урока английского языка с учащимися начальной школы по теме «Числа».

4. Заключение.

Список литературы.

Приложение 1 Анкетирование.

Приложение 2 Фото платформ.

Приложение 3 Фото приложений.

Приложение 4 Фото настольных игр.

Приложение 5 Фотоотчёт о проведении урока английского языка по теме «Числа» в 4 классе.

Пояснения к проекту. Тема проекта выбрана неслучайно, так как отражает интересы участницы проекта и обусловлена её увлечением английским языком, желанием узнать о технологиях, методах обучения и изучения английского языка. В будущем участница проекта планировала реализовать себя в профессии учителя английского языка.

Представленный проект носит исследовательский характер и состоит из введения, теоретической и практической части. В процессе работы над проектом мы старались придерживаться алгоритма проектно - исследовательской деятельности и соблюдать все его элементы.

Во введении была определена проблема исследования. Для автора проекта она являлась лично – значимой, так как изучая английский язык в школе, занимаясь дополнительно с репетитором, участница проекта столкнулась с проблемой нехватки языковой среды и практических навыков. Используя метод опроса, было выявлено, что с похожими трудностями сталкиваются и младшие школьники, приступая к изучению нового предмета Английский язык.

Общение с учащимися младших классов, их родителями и учителями, а также проведённое среди учащихся анкетирование лишь подтвердило актуальность проблемы. В результате анкетирования выяснилось, что 60% учащихся прибегают к услугам репетитора. В связи с этим, мы задались вопросом, что же может ускорить процесс изучения английского языка и помочь учащимся в овладении новым предметом.

На подготовительном этапе исследования были определены цель и план действий по решению проблемы, выяснены объект и предмет исследования, сформулирована гипотеза, обозначены задачи и конкретные шаги для достижения цели, определены методы исследования. Организационно – подготовительный этап был самым сложным для исполнителя проекта. В итоге все задачи были решены.

Теоретическая часть включает изучение, анализ и обобщение теоретических материалов.

Изучив психолого-возрастные особенности обучающихся младшего школьного возраста, было выяснено, что младший школьный возраст обладает огромным потенциалом к познанию. Поэтому необходимо предоставить детям возможность получать новые знания из разных источников. А поскольку игра – это мир практической деятельности младших школьников, участница проекта пришла к заключению, что игры, лежащие в основе игровых методов, могут выступать средством обучения.

Автор проекта провела большую работу по изучению интернет – ресурсов и сбору информации о самых популярных интернет платформах, приложениях, онлайн играх с акцентом на их пользу для учебных целей. Было выяснено, какие существуют настольные развивающие игры, которые бы могли стать стартом для изучения английского языка.

В процессе работы с разными источниками информации, убедились в том, что обучающие платформы, приложения могут быть перспективной средой для развития специальных навыков и изучения нового. Опираясь на полученные данные, появилась идея создания буклета – навигатора в помощь учащимся и их родителям.

Практическая часть проекта посвящена исследованию. Исследование проходило в два этапа: первый этап – анкетирование, в котором участвовали респонденты 4 класса. Учащимся предстояло ответить на три вопроса. Результаты анкетирования показали, что не все учащиеся знакомы с интернет - платформами, лишь 40% респондентов знают об их существовании и только 27% обращаются к интернет – платформам. В настольные игры на английском языке практически не играют, но хотели бы.

Результаты анкетирования подтвердили необходимость разработки буклета - навигатора по интернет платформам, онлайн и настольным играм. По мнению автора проекта, буклет - навигатор поможет сориентироваться в многообразии онлайн игр в сети интернет и даст практические советы по использованию дополнительных интернет- ресурсов для обучения английскому языку.

Для любителей живого общения и предпочитающих изучать английский язык в кругу друзей, представлены разнообразные настольные игры. Созданный автором буклет навигатор предлагает через игры ускорить процесс познания, изучения английского языка и сделать его максимально эффективным.

Вторым этапом эксперимента была апробация участницей проекта онлайн игр и настольных игр из буклета и выяснение их влияния на эффективность изучения английского языка учащимися 4 класса. В ходе подготовки проекта учащиеся 4 класса изучали тему «Числа». До начала апробации было введение темы и её отработка традиционными методами. По завершению темы, был проведён контрольный срез. Он показал следующие результаты по теме «Числа» - качество знаний по теме 50%, успешность - 75%.

Участница проекта провела урок с использованием онлайн игры «Let's count» и настольной игры «Bingo». В начале урока, на этапе дополнительной отработки материала, была использована онлайн игра «Let's count», которая по реакции детей и их эмоциональному состоянию облегчило процесс овладения темой, помогла снять трудности даже у робких детей. Затем на этапе закрепления материала была проведена настольная игра «Bingo».

План проведения игры был таким:

- 1) Знакомство с историей возникновения игры.
- 2) Объяснение правил игры.
- 3) Подготовка дидактического материала- раздача карточек и жетонов.
- 4) Подведение итога игры.

Все учащиеся были включены в активную деятельность, желание выиграть и прокричать поскорее «Бинго» было у каждого. На контрольном этапе качество знаний составило 63% , успешность - 94%.

Таким образом, из проделанной работы были сделаны выводы, что игры - это самый эффективный способ заинтересовать ученика, и в то же время отработать новый материал. Современные информационные технологии могут быть использованы на этапах закрепления полученных знаний, а так же в качестве контрольной точки проверки усвоения информации.

Следовательно, было доказано, что онлайн игры и настольные игры могут быть дополнительным ресурсом для изучения иностранного языка. Дети, осваивая материал через игру, получают удовлетворение от своего успеха. Работая над проектом, автор проекта пришла к заключению, в мире, где ведущую роль играет информация и социальные сети получать новые знания можно и нужно из разных источников.

Проведённый эксперимент доказал выдвинутую гипотезу, что обучение через онлайн игры и традиционные настольные игры являются эффективным способом повышения мотивации и дополнительным ресурсом при изучении английского языка. Тем более это отвечает требованиям времени и запросам учащихся.

Практическая значимость работы и новизна в создании буклета-навигатора по интернет платформам и настольным играм, который может быть полезен учащимся для самостоятельной работы над английским языком дома, учителям в организации и планировании уроков и мероприятий, родителям для организации интересных форм досуга детей и их друзей.

Индивидуальный итоговый проект – это достаточно непростая работа, как для обучающегося так, и для учителя. Выполнение проекта требует немало времени, усилий, терпения, организованности и самостоятельности. Но при всей сложности это огромный опыт, который даёт возможность ученику реализовать свой творческий потенциал проявить самостоятельность, а учителю лучше узнать и понять своего ученика. Индивидуальный итоговый проект - одна из эффективных технологий по формированию у обучающихся универсальных учебных действий (УУД).

Работая над проектом, участница проекта получила ценный опыт в проведении урока и ещё раз убедилась, профессия учителя - это то, чем она планирует заниматься в будущем. Проект был представлен на муниципальной научно-практической конференции школьников « Первые шаги» в секции «Иностранные языки» (проекты, 9 – 11 классы) и получил положительную оценку жюри. Что касается автора проекта, она стала студенткой педагогического вуза. Я уверена, навыки исследовательской деятельности обязательно пригодятся в вузе.