

Аттестационная работа

слушателя курсов повышения квалификации
«Проектно-исследовательская деятельность
как способ формирования метапредметных
результатов в условиях реализации ФГОС»

Мовель Маргариты Михайловны

учителя английского языка МБОУ СОШ № 11
города Брянска

на тему **«Методическая разработка по
выполнению проекта «Обучающая игра
«Веселая английская школа»**

август 2016

МБОУ СОШ № 11 города Брянска

Одна из старейших школ города. Носит гордое имя дважды героя Советского Союза летчика-фронтовика Павла Михайловича Камозина. 17 сентября 1982 года при личном участии Павла Михайловича Камозина по решению педагогического совета и совета дружины в школе был открыт музей его имени.



Проектно-исследовательская деятельность в МБОУ СОШ № 11



Проект «Веселая английская школа» (руководители Мовель М.М. и Лебедева Н.И.) занял **2 место** в городском конкурсе учебных проектов (2016, февраль, Брянск) и прошел в **финал** ежегодного конкурса «Школьный патент - шаг в будущее» (г. Санкт-Петербург, апрель, 2016), **победив в номинации «Изобретение».**

Индивидуальный проект

Результаты его

выполнения

- Особая форма организации деятельности обучающихся.
- Выполняется обучающимися самостоятельно под руководством учителя по выбранной теме в рамках одного или нескольких изучаемых учебных предметов в любой избранной области деятельности в течении учебного времени, специально отведенного учебным планом.
- Должен быть представлен в виде разработанного проекта.

- Сформированность навыков коммуникативной, учебно-исследовательской деятельности, критического мышления; способность к инновационной деятельности;
- сформированность навыков проектной деятельности, приобретения новых знаний и способов решения различных задач;
- способность постановки цели и задач, планирования работы, отбора информации, структурирования аргументации, презентации результатов.

Проект Игра «Веселая английская школа»:

учебный (выполняется обучающимися на уроках и на дополнительных занятиях);

межпредметный (английский язык и технология);

практико-ориентированный (для целевой аудитории, для учебных целей);

творческий (проявляются креативные способности обучающихся в рукоделии, освоении новых технологий, применении

Окончательный вид обучающей игры



Цель проекта и его целевая аудитория

Цель проекта: изготовить красивую, многофункциональную театрализованную предметную игру «Веселая английская школа» для формирования интереса у детей к изучению английского языка и развития их речевых способностей .

Целевая аудитория: учащиеся 2-3 классов школы,

общие за



Задачи проекта

- Разработать внешний вид, форму, содержание, правила игры.
- Сделать игру красивой, многофункциональной, удобной в транспортировке и использовании.
- Освоить новую технику утяжки капрона.
- Составить сборник языковых и лексических игр.
- Апробировать игру на дополнительных занятиях .
- Составить активный словарь английских слов и выражений по темам: «Художественные ремесла», «Одежда», «Инструменты и оборудование», «Материалы и фурнитура», «Глаголы рабочих операций».
- Развивать свои навыки английской речи по теме «Мое хобби – рукоделие».
- Применять тематическую лексику для перевода инструкций по рукоделию.

Что нужно сделать , чтобы всем детям было весело и интересно изучать английский язык?

Обучение английскому языку во втором классе начинается с устного курса.

Первые полгода, пока детей не учат читать, младшие школьники могут рассчитывать только на свою память.

На уроке ученики выполняют много интересных упражнений, слушают аудиозаписи, повторяют за диктором или учителем, играют в разные игры.

Дома, садясь за английский, они не понимают, как они должны его делать.

Хорошо, если кто-то может дома позаниматься с ребенком.

А что же делать тем детям, чьи родители не учили английский или просто работают допоздна, а ребенок находится в «продленке»?

Актуальность проекта

В играх принимают участие даже робкие дети.

Детям надо держать в руках игрушку, которую они оживляют, озвучивают, даже играют с ней целые спектакли. Вот бы сделать для малышей **кукольный театр**, в который они могли бы играть и на продленке, и на переменках.

Только актерами театра должны быть герои их учебника, клоуны или животные, чтобы одним своим видом они напо



Изучение теоретического материала.

Выделение проблемы.

1. **Театр животных** - ладошковый театр. Недостатки: ограниченность обучающих ситуаций; известность техники исполнения .



2. **Игра «Веселая английская школа»** - кукольная игра - театрализация, соответствующая сюжетному построению учебника. Недостатки: длительность изготовления.



3. **Мягкий конструктор** из стилизованных фигурок животных. Недостатки: ограниченность обучающих ситуаций; затруднения при хранении и использовании объемных фигур.



Формулировка рабочей гипотезы.

Подходящим вариантом является игра «Веселая английская школа»: она будет иметь главных героев, очень похожих на персонажей учебника.



Второклассники сами примерят на себя роли актеров детского театра.

Дети перестанут бояться говорить по-английски.

Они поймут, что учить английский - это весело и интересно.

А именно этой цели мы и хотим достичь.

Этапы и формы проектной работы

Постановка учебной задачи. Изучение истории возникновения и классификации кукол. Изучение учебной литературы по использованию языковых игр. Выделение проблемы. Обсуждение темы, целей и задач проекта, выбор идеи и способа реализации. Формулировка рабочей гипотезы. Определение сроков изготовления и формы представления проекта. Составление сметы.

Решение задачи посредством учебных действий. Освоение метода утяжки капрона. Сбор собственного экспериментального материала: выбор наилучшего способа оформления лиц кукол и техники работы с акриловыми красками. Составление словаря терминов. Составление сборника лингвистических игр .

Обобщение, анализ, выводы. Оформление работы в соответствии с замыслом проекта с учетом корректировки.

Оценка. Представление результатов в соответствующем использовании виде.

Освоение методики выполнения.

Приступая к выполнению проекта, надо учесть....

- необходимость подбора лингвистических игр;
- выбор материала для изготовления кукол и ширмы (материалы должны быть доступными в приобретении, дешевыми, легкими в обработке, экологически безвредными, безопасными в использовании – лучше всего этим требованиям соответствует **капрон**, а точнее - капроновые колготки, которые есть у всех девочек в избытке);
- уровень владения технологией при работе с выбранным материалом;
- затраты на приобретение материалов и выбор инструментов для работы;
- количество времени, необходимого для выполнения изделия.

Этапы работы над проектом

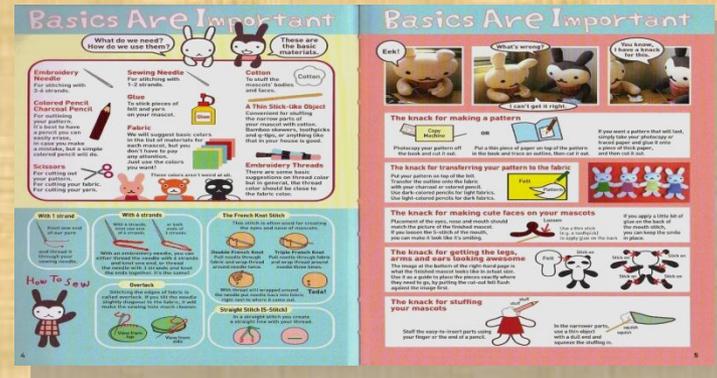
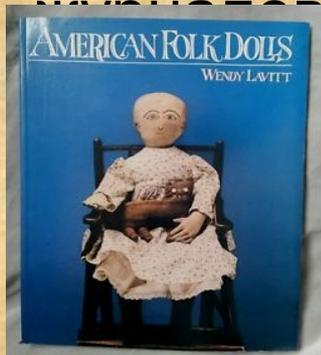


Методы диагностики образовательного результата

- **Тестовая работа.** Проводится в начале и в конце освоения курса. Цель тестовой работы определить уровень сформированности предметных результатов у учащихся и зафиксировать личный успех в усвоении материала.
- **Наблюдение** за поведением учащихся на уроке: произошло ли преодоление психологического барьера, сняты ли языковые трудности.
- **Беседы** с детьми, родителями и воспитателем ГПД: стало ли легче ребенку выполнять домашнее задание.
- **Анкетирование** учащихся: оправдались ли их ожидания при использовании игры в изучении английского языка.

Перспективы развития

Изучение английского языка в области декоративно-прикладного творчества, расширение тематики общения с англоязычными сверстниками перспектива использования инструкций из англоязычных книг и



Во время работы над проектом обучающиеся овладеют новой техникой – утяжка по капрону, приемами работы с шерстью и с акриловыми красками при изготовлении кукольных глаз, что будет способствовать развитию их умений и навыков по изготовлению более сложных изделий.