Проект-Игра «Знакомая школа»

Проект-Игра «Знакомая школа» появился, потому что у учащихся начальной школы, при их переходе в среднюю школу, возникает масса вопросов. А где кабинет русского языка? А как пройти в столовую? А где здесь лестница? Наверняка, во многих школах возникают подобные ситуации. И во всех школах стоит проблема, как помочь пятиклассникам пройти адаптационный период к новым многочисленным учителям и их требованиям, к новым кабинетам и коридорам, к новому своему положению, наименее безболезненно. Поскольку я учитель английского языка, так и возникла идея игры на английском языке по школе. Форма проекта-игры тоже выбрана не случайно: «она помогает эффективно организовать общение детей на уроке, игра обогащает учебный процесс новыми открытиями и видами группового взаимодействия учащихся». 1 Также, «требования новых образовательных стандартов сегодня становятся ключевой характеристикой качества образования – это требования к результатам освоения основных общеобразовательных программ. Одним из путей, которые сегодня помогут учителю выйти на декларируемые стандартом результаты освоения основных образовательных программ, становятся современные технологии. Проектная деятельность – последовательная совокупность учебно-познаваемых приёмов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией результатов». 2

1- Фёдорова Г.Н. Игры на уроках английского языка. – Москва:МарТ, 2005. Стр 4.

2- - Даутова О.Б., Иваньшина Е.В., Ивашедкина О.А., Казачкова Т.Б., Крылова О.Н., Муштавинская И.В. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС. – СПб.: КАРО, 2014. Стр 30.

1 этап проекта – подготовительный. Учащиеся 6 класса взялись за составление проекта-игры для учащихся 5 класса, быстро выявили цель и задачи (собрать слово из букв на карточках, расположенных в разных местах школы), определили команды соревнующихся.

2 этап проекта – технологический. Мы определились, когда его проводим, где развешивать карточки, распределили обязанности, кто играет, а кто организует развешивание карточек, так как школа – это живой организм, сочетающий в себе не только наш проект. Система оценки проста – кто первый. Подготовкой карточек тоже занялись все вместе. Вот что у нас получилось:

Задача для команды: собрать слово первыми. Первая карточка вручалась, последующие надо найти в описанном месте.

Карточки:

|  |
| --- |
| E  The place of letter **N** is where you can eat something tasty and have a drink. It’s on the ground floor. It’s your school canteen. |
| N  The place of letter **G** is in your primary school classroom. |
| G  Letter **L** is on the first floor. You can see our administration there: the director and the secretary. |
| L  The place of letter **I** is on the second floor. You do the Russian Language and Literature there. |
| I  Letter **S** is at the place where you do exercise to keep fit. It’s your gym. |
| S  Letter **H** is at the place where you study English. It’s your English classroom. |
| H  Hooray! It’s the end of the game. Well done! |

3 этап – завершающий. Подвели итоги – определились с победителем, прежде всего. Общественная презентация проекта проводилась во время самого проекта нон-стоп. Экспертиза проекта была проведена самими учащимися и приглашёнными гостями. Во время игры команд один участник выступал в роли фотографа. Надо ли говорить, что ребятам понравилось быть успешными, понимать свою команду, действовать и добиваться результатов, быть творцами, сочетать знания английского языка с движением. Учащиеся обсудили и минусы взаимодействия в своих командах.

Во время проекта-игры учащиеся продемонстрировали следующие универсально-учебные действия:

Личностные УУД: реализация потребности в самовыражении и самореализации, социальном признании; реализация потребности в участии в общественной жизни ближайшего социального окружения, общественно полезной деятельности; умение вести диалог, конструктивно разрешать конфликты, готовность к самообразованию и самовоспитанию.

Регулятивные УУД: целеполагание, включая постановку новых целей, умение самостоятельно анализировать условия достижения цели, планировать пути достижения цели, устанавливать целевые приоритеты, уметь самостоятельно контролировать своё время и контролировать его, основы прогнозирования как предвидения будущих событий и развития процесса, организовывать и планировать сотрудничество с учителем и сверстниками, осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания, основы саморегуляции эмоциональных состояний, умение прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей.

Коммуникативные УУД: учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве, формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности, устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор, задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром, устанавливать рабочие отношения в группе, эффективно сотрудничать.

Познавательные УУД: ставить проблему, аргументировать её актуальность, строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей, делать умозаключения и выводы на основе аргументации.

Учитель английского языка

ГБОУ СОШ № 551 г. Санкт-Петербурга

Логинова Татьяна Викторовна

