

Отчет по реализации проекта «Live, learn & play»

(Живи, учись, играй)

Дети приобрели опыт самостоятельной деятельности, способность работать в команде, принимать решения, находить и использовать различные источники информации. Научились анализировать свою деятельность, рефлексировать, приобрели способность к планированию своей деятельности. Обогатили свой словарный запас за счет разучивания и проведения английских игр.

Включение родителей в образовательное и воспитательное пространство учреждения, заинтересованность в обратной связи, общее совместное занятие с детьми.

А для учителя это освоение новых форм образовательной деятельности, умение видеть результаты деятельности на практике и проектировать образовательные события.

Учащимся нравятся игры и игровая деятельность, поэтому игры на английском языке поддерживали интерес к предмету.

Игры и игровые ситуации обогащали словарный запас младших школьников, улучшили произношение английской лексики.

Непонимание отдельных слов и выражений способствовало повышению познавательной активности детей.

Создание каталога и играми на английском языке помогло учащимся чувствовать общественную значимость собственной деятельности и мотивировало к дальнейшему изучению английского языка.

Проведение игровых занятий способствовало повышению их интереса к изучению предмета английский язык в дальнейшем.

Учитель английского языка Бадаева А.А. / 

Директор МБОУ «Гимназия №4»

Пашук И.П. / 



19.02.2021г. Копия Верина Г
Директор Ташук И.Т.

МБОУ

«Гимназия №4»



Социальный групповой проект

«Live, learn & play»

(Живи, учись, играй)



Руководитель проекта: Бадаева А.А.

Цель проекта:

Проведение деятельности, направленной на повышение заинтересованности в изучении английского языка среди учеников начальной школы, формирование внутренней мотивации к самообразованию, повышение общей культуры младших школьников.

Задачи проекта:

- Обогащать эмоциональный мир детей;
- Развивать познавательный интерес, память, внимание, мышление, расширить словарный запас учащихся;
- Сформировать положительное отношение к английскому языку;
- Улучшить качество восприятия иностранной речи на слух;
- Знакомить учащихся с разнообразным миром английского фольклора.

Актуальность проекта:

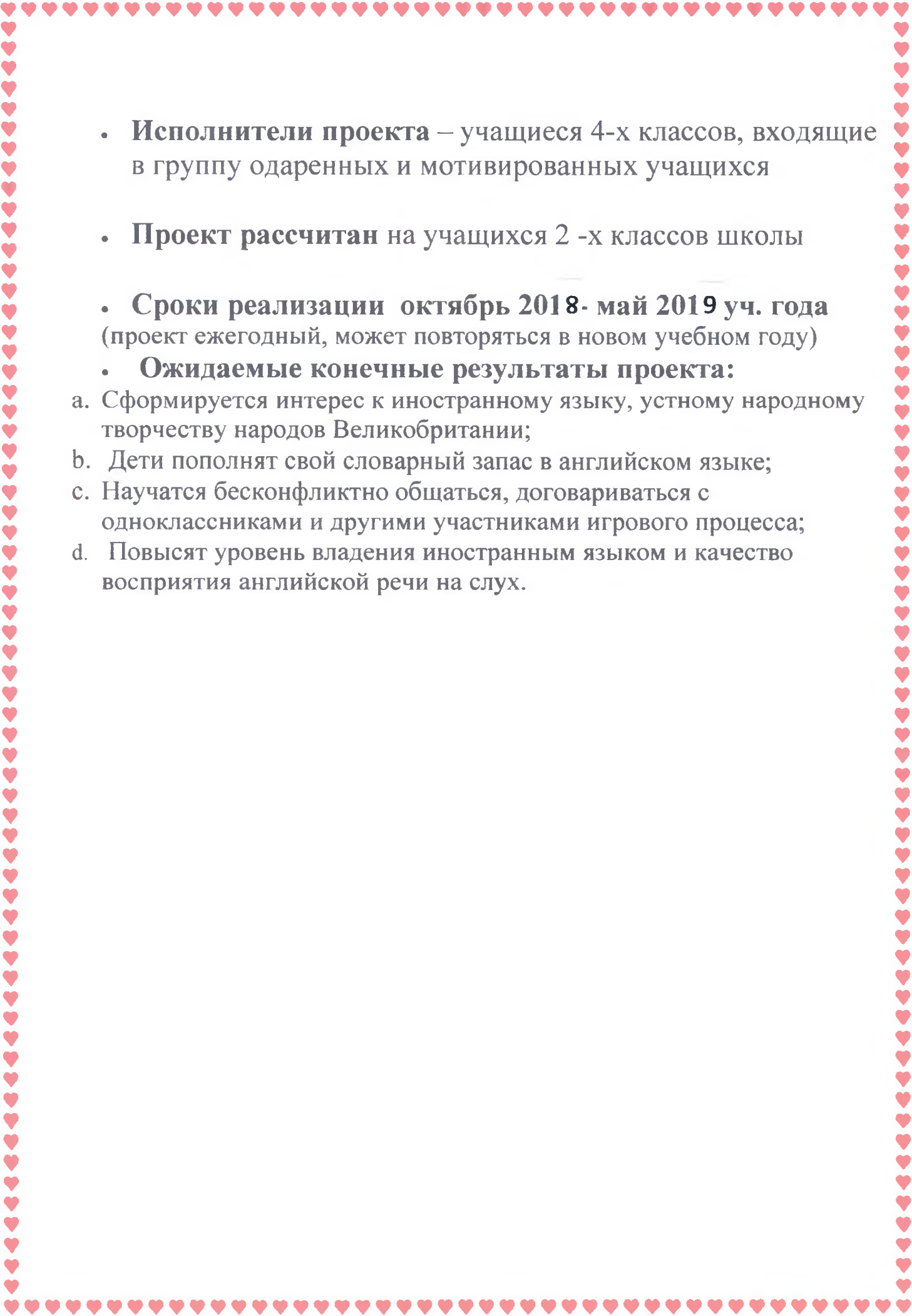
Для достижения высоких результатов обучения необходимо эффективно использовать в образовательном процессе новые технологии. На начальном этапе обучения игровые технологии позволяют достичь повышения качества усвоения материала и сформировать устойчивую мотивацию к изучению иностранного языка.

Любой ребёнок, независимо от его талантов и способностей, может самоутвердиться и само реализовать в игре, повысить свою самооценку, пережив ситуацию успеха.

В процессе игровой деятельности происходит формирование и развитие личности, подготовка человека к жизни. Технология повышает уровень мотивации, инициативности, готовности к сопереживанию и деятельности воображения. Игра объединяет учащихся для совместного группового сотрудничества, речевого и предметного взаимодействия, направленного на решение совместной задачи. Такой метод создает благоприятную психологическую обстановку, располагает обучающихся к усвоению материала, заставляет думать, искать нестандартные решения, предлагать новые идеи, в непринужденной обстановке легче запоминается новый материал.

Использование игр на уроках английского языка и во внеурочной деятельности создает такой высокий уровень мотивации, уровень интереса к английскому языку, который поможет учащимся преодолевать все трудности при изучении языка. Нужно вложить ребенку в голову мысль, что иностранный язык - это интересно и не так трудно, это доступно и нужно мне!

Что интересно детям? Интересны, в первую очередь, игры, рифмовки, конкурсы, творческие задания, ребусы, кроссворды, физкультминутки, обилие демонстрационного материала. Игра – это первое, что вызывает интерес у ребенка младшего школьного возраста.

- 
- **Исполнители проекта** – учащиеся 4-х классов, входящие в группу одаренных и мотивированных учащихся
 - **Проект рассчитан** на учащихся 2 -х классов школы
 - **Сроки реализации** октябрь 2018- май 2019 уч. года (проект ежегодный, может повторяться в новом учебном году)
 - **Ожидаемые конечные результаты проекта:**
 - a. Сформируется интерес к иностранному языку, устному народному творчеству народов Великобритании;
 - b. Дети пополнят свой словарный запас в английском языке;
 - c. Научатся бесконфликтно общаться, договариваться с одноклассниками и другими участниками игрового процесса;
 - d. Повысят уровень владения иностранным языком и качество восприятия английской речи на слух.

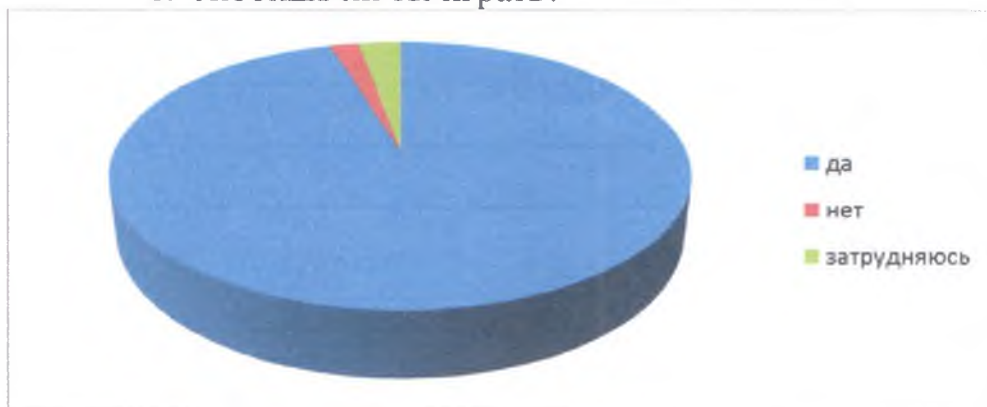
Этапы реализации проекта:

Подготовительный этап (октябрь-декабрь 2018г.)

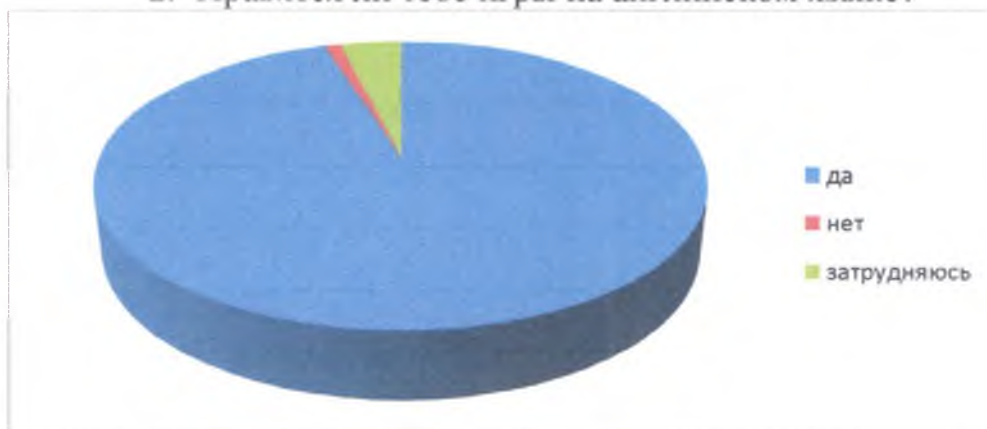
- Сбор творческой группы, постановка задачи;
- Уточнение плана проекта
- Поиск формы исследования, формирование вопросов анкеты
- Анкетирование учащихся;
- Документальное оформление проекта

Анкетирование.

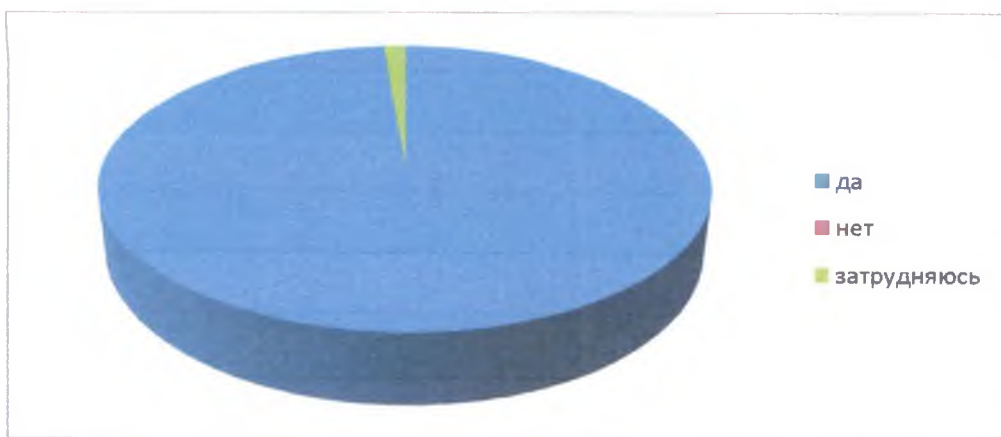
1. Любишь ли ты играть?



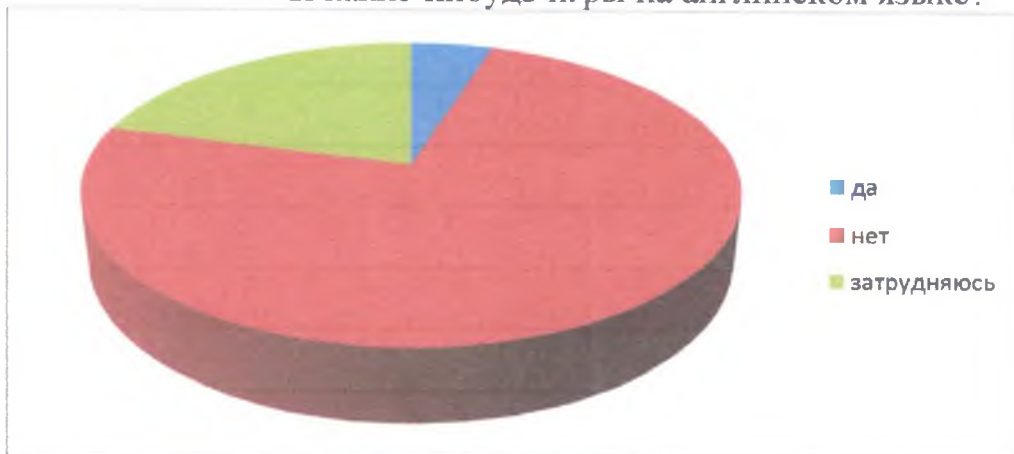
2. Нравятся ли тебе игры на английском языке?



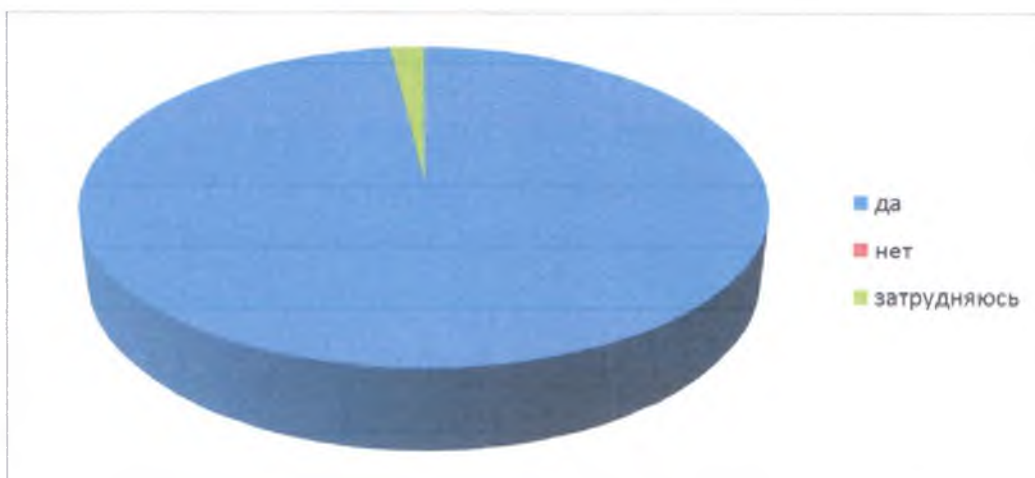
3. Считаешь ли ты, что игры на английском языке помогают в изучении этого сложного предмета?



4. Знаешь ли ты какие-нибудь игры на английском языке?



5. Хотел бы ты играть в игры на английском языке со своими друзьями и ребятами старших классов в школе?



Результаты анкетирования:

Проведенное анкетирование показало следующие результаты:

- Почти все дети любят играть, но мало знакомы с играми на английском языке;
- Все дети считают, что игры на английском языке способствуют изучению предмета в непринужденной, игровой форме;
- Практически все дети желают научиться играть в игры на английском языке и делать это чаще.

Деятельностный этап (февраль-март 2019 г.)

После анализа данных, полученных при анкетировании, творческая группа решила предложить ребятам принять участие в подборе и выборке игр на английском языке, соответствующим возрастной группе, которой они будут предложены в дальнейшем. Игры были разделены на три группы: подвижные, пальчиковые и настольно-дидактические. Каждый участник проекта самостоятельно решал, какую игру и из какой группы он бы предложил для занятий. Материал для реализации проекта ребята брали из личного опыта, книг и сборников игр, а так же из Интернета. Все игры были проиграны и обсуждены участниками проекта, самые популярные отобраны в сборник игр для начальной школы. Был создан каталог игр, рекомендованных для занятий в урочной и внеурочной деятельности по предмету английский язык. (См. приложение)

Итоговый этап (апрель-май 2019г.)

Работа над созданием каталога продолжается. Каталог будет регулярно пополняться новыми интересными играми на английском языке, которые помогут младшим школьникам быстрее и качественнее освоиться в мире иностранного языка. Силами творческой группы были проведены игровые занятия на английском языке.

Актуальность проектной деятельности:

Для обучающихся:

дети приобрели опыт самостоятельной деятельности, способность работать в команде, принимать решения, находить и использовать различные источники информации. Научились анализировать свою деятельность, рефлексировать, приобрели способность к планированию своей деятельности. Обогатили свой словарный запас за счет разучивания и проведения английских игр.

Для родителей:

включение в образовательное и воспитательное пространство учреждения, заинтересованность в обратной связи, общее совместное занятие с детьми.

Для педагога:

освоение новых форм образовательной деятельности, умение видеть результаты деятельности на практике и проектировать образовательные события.

Результативность проекта:

- Учащимся нравятся игры и игровая деятельность, поэтому игры на английском языке будут поддерживать интерес к предмету.
- Игры и игровые ситуации обогащают словарный запас младших школьников, улучшают произношение английской лексики.
- Непонимание отдельных слов и выражений способствует повышению познавательной активности детей.
- Создание каталога и играми на английском языке помогает учащимся чувствовать общественную значимость собственной деятельности и мотивирует к дальнейшему изучению английского языка.
- Проведение игровых занятий с первоклассниками способствует повышению их интереса к изучению предмета английский язык в дальнейшем.

Приложение.

1. Пальчиковые игры.

• «5 little monkeys»

Five little monkeys

Jumping in the bed. One fell off

And bumped his head.

Momma called the doctor

And the doctor said, "No more monkeys
jumping in the bed!"

Repeat with:

Four little monkeys jumping in the bed.

Three little monkeys jumping in the bed.

Two little monkeys jumping in the bed.

One little monkey jumping in the bed.

• «The Family»

This is mama, kind and dear. (*point to the thumb*)

This is papa, standing near. (*point to pointer finger*)

This is brother, see how tall! (*point to middle finger*)

This is sister, not so tall. (*point to ring finger*)

This is baby, sweet and small. (*point to little finger*)

This is the family one an all. (*wiggle all fingers*)

• **Where is Thumbkin?**

Where is Thumbkin? Where is Thumbkin?

Here I am! Here I am!

How are you today, friend?

Very well, I thank you.

Run away. Run away.

Where is Pointer? Where is Pointer?

Here I am! Here I am!

How are you today, friend?

Very well, I thank you.

Run away. Run away.

Where is Middleman? Where is Middleman?

Here I am! Here I am!

How are you today, friend?

Very well, I thank you.

Run away. Run away.

Where is Ringman? Where is Ringman?
Here I am! Here I am!
How are you today, friend?
Very well, I thank you.
Run away. Run away.

Where is Pinkie? Where is Pinkie?
Here I am! Here I am!
How are you today, friend?
Very well, I thank you.
Run away. Run away.

2. Подвижные игры.

- **"What's the time, Mr. Wolf?"**

Количество игроков от 3.

Ход игры:

Из группы детей выбирается "волк".

Учитель дает детям команды:

— Mr. Wolf sleeps.

(Ребенок- волк делает вид, что он спит)

Дети подходят к волку и спрашивают:

— What's the time Mr. Wolf?

Ребенок-волк просыпается и отвечает:

— It is time for lunch!

Дети разбегаются, волк их ловит.

- **Будь внимателен.**

Каждому участнику раздается карточка с определенным словом. Дети сидят в кругу. Учитель называет одного из ребят. Как только учащийся слышит свое слово, он должен встать, пробежать круг и вернуться на свое место. Те, кто проворонил свою очередь, выбывает.

- **«Brother James»**

Are you sleeping? Are you sleeping?

Brother James, brother James?

Morning bells are ringing,

Morning bells are ringing,

Ding, ding, dong! Wake up!!!

(в процессе песни дети «спят», встать с места можно только под реальный звон колокольчика игра на внимание)

3. Настольно-дидактические игры.

3. «Лотерея»

Представители двух команд по очереди достают из коробки карточки с названиями предметов и помещают их под заголовками. Например: «Clothes» и «Shoes» или «Healthy and Unhealthy food».

• Игра «Снежный ком».

T: cat

P1: cat, dog

P2: cat, dog, horse

P3: cat, dog, horse, tiger

P4: cat, dog, horse, tiger, bear

P5: cat, dog, horse, tiger, bear, lion.

T: I have got a hare.

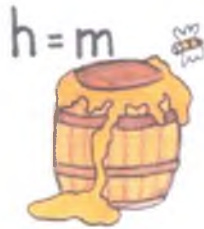
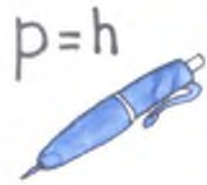
P1: I have got a hare, a bear.

P2: I have got a hare, a bear, and a squirrel.

P3: I have got a hare, a bear, a squirrel, and a hippo.

P5: I have got a hare, a bear, a squirrel, a hippo, and a lion.

• «Ребусы»



**M
DAY**

