

Использование дидактической игры на уроках английского языка как способ повышения языковых компетенций обучающихся.



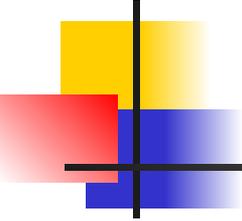
Автор:
Илясова Ольга Александровна,
учитель английского языка МОУ
«ООШ №2» города Котовска
2010 год



Актуальность

- Данный проект направлен на формирование языковых компетенций обучающихся, повышение уровня мотивации к обучению, развитие творческих способностей через использование дидактических игр в урочной и внеурочной деятельности.

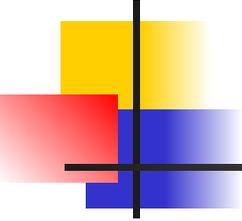
Цель:

- 
- **повышение языковых компетенций обучающихся путем использования в образовательном процессе дидактической игры.**

Задачи:

- развить любознательность и творческую активность;
- сформировать самостоятельность при изучении языка;
- повысить мотивацию к изучению иностранного языка;
- стимулировать самоконтроль;
- повысить качество обучения;
- получить конкретный образовательный продукт в течение 2009-2010 учебного года.

Гипотеза



Языковые компетенции обучающихся повысятся, если использовать дидактические игры при изучении английского языка.

Противоречия:

- между природной любознательностью ребенка и его фактической пассивностью на уроке;
- между необходимостью приобретать знания и несформированностью навыков самостоятельной работы;
- между необходимостью индивидуального подхода к школьникам и сложностью осуществления этой задачи в рамках традиционного урока;
- между запросами быстро развивающегося общества и индивидуальными возможностями личности;
- между сложностью материала и недостаточным количеством времени на его закрепление.

Новизна проекта:

- Дидактическая игра как одно из составляющих повышения коммуникативных компетенций в процессе обучения иностранному языку
- Сбалансированное обучение устным и письменным формам общения
- Социокультурная направленность процесса обучения
- Учет опыта работы обучающихся в изучении родного языка
- Личностно-ориентированный характер обучения
- Широкое использование современных образовательных технологий обучения



Проблемы:

- создание ситуации предвосхищения будущего результата познания как необходимого условия в процессе формирования системы знаний и умений обучающихся по английскому языку;
- обязательное (добровольное) включение обучающихся в процесс познания и активное в нем участие на максимальном для каждого ребенка уровне успешности;
- отличие эмоциональной сферы школьников при восприятии ими учебного материала;
- обеспечение перевода учебно-познавательной деятельности на продуктивно-творческий уровень.

Схема взаимодействия

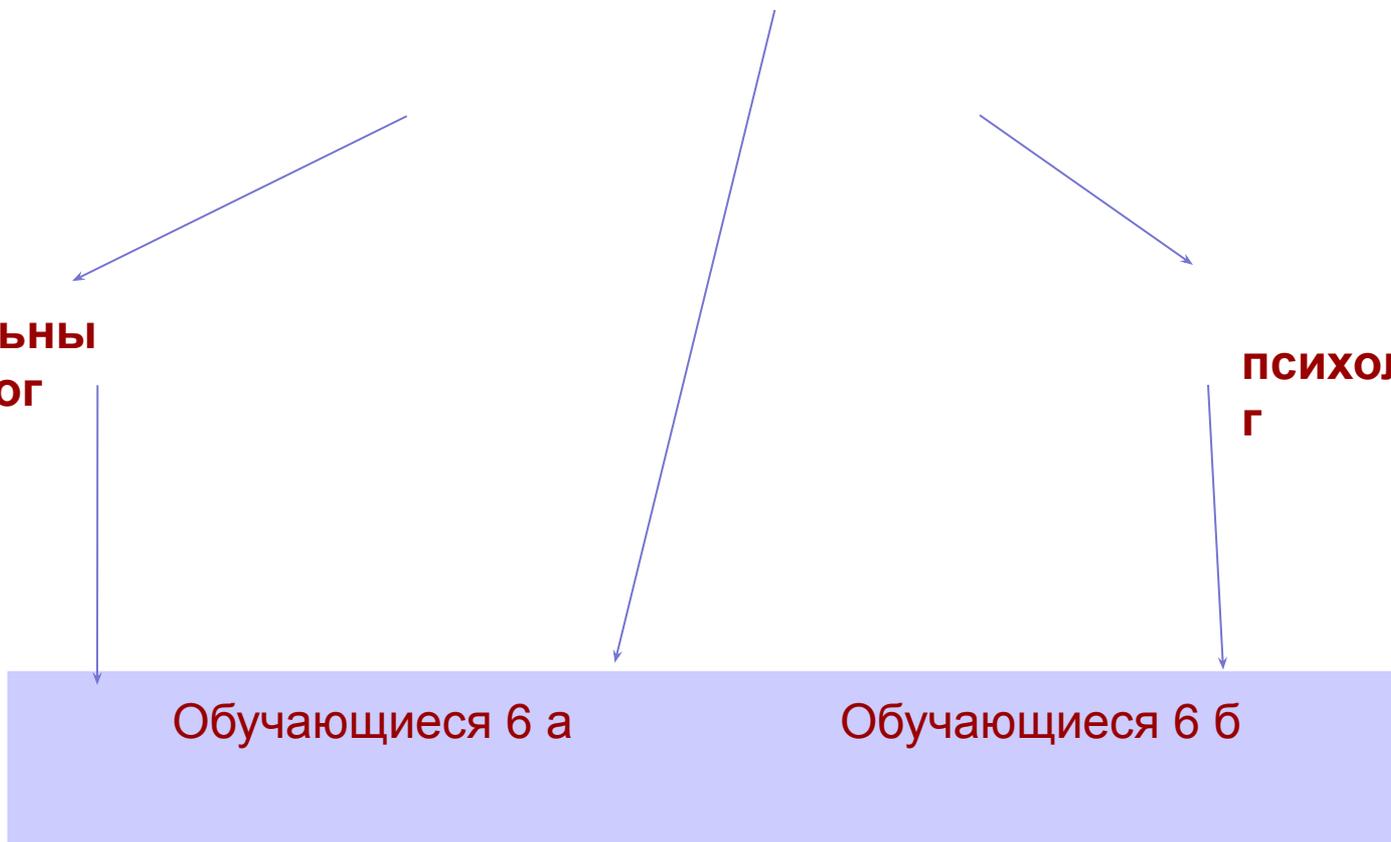
Учитель и классные руководители

**социальны
й педагог**

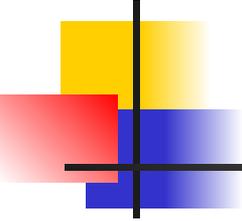
**психоло
г**

Обучающиеся 6 а

Обучающиеся 6 б



Сроки реализации проекта



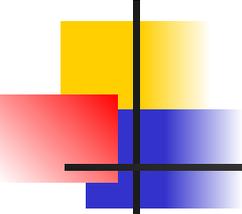
**Проект рассчитан
на 1 учебный год (2009-2010)**

Объект исследования: образовательный (учебно-воспитательный) процесс, ориентированный на формирование языковых компетенций.

Предмет исследования: использование дидактической игры в учебно-воспитательной работе.

Состав участников проекта:
обучающиеся 6А и 6Б классов

- 1 этап подготовительный: с 1 по 30 сентября
- 2 этап основной: с 1 октября по 30 апреля
- 3 этап заключительный (или аналитический): с 1 по 31 мая 2010 года



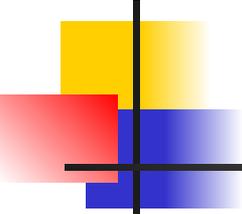
Ожидаемые результаты:

- повышение языковых компетенций обучающихся;
- формирование устойчивой мотивации познания обучающихся на уроках английского языка в системе инновационного обучения;
- повышение самостоятельности школьников в обучении;
- повышение качества обучения по английскому языку, развитие любознательности и творческой активности;
- получение конкретного образовательного продукта в течение 2009-2010 учебного года.



1 этап – подготовительный

1. Создание рабочей группы.
2. Разработка плана.
3. Изучение теоретической базы и научно-методической литературы.
4. Разработка и проведение необходимых диагностик с целью выявления уровня языковых компетенций обучающихся.
5. Разработка критериев эффективности проекта.



Критерии эффективности:

Успех выполнения проекта зависит от:

- содержания учебного материала;
- формы проведения занятий;
- формы сочетания использования дидактических игр и применяемых методов обучения;
- уровня развития у обучающихся интеллектуальной, мотивационной и других сфер;
- уровня методического мастерства преподавателя.



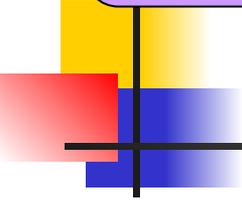
2 этап – основной **Реализация проекта:**

1. **Коррекция используемых учителем форм и методов работы.**
2. **Отслеживание промежуточных результатов.**
3. **Активизация познавательной деятельности обучающихся.**



План деятельности:

- Анализ уровня мотивации познания обучающихся.
- Конструирование содержания образования: включение в конспекты уроков заданий с дидактическими играми для формирования устойчивой мотивации познания.
- Подбор диагностических методик, соответствующих целям и задачам проекта.



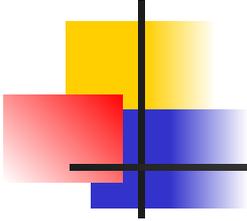
Механизмы реализации проекта

Учебно-методическая литература

Урочная деятельность

Внеклассная работа

НОУ



**Методы
и
приёмы**

**Страте
гии
обучения
аудирова
нию**

**Словар
ная
работа с
текстом**

**Используй
вание
различ
ных
видов
чтения**

**Составле
ние
рассказа
с
использо
ванием
новой
лексики**

**Иллюстри
рование
рисунками
или
фотографи
ями
значений
слов**

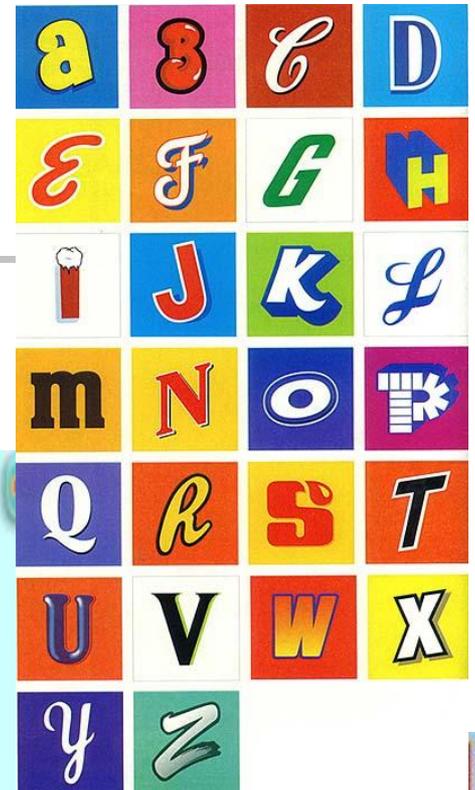
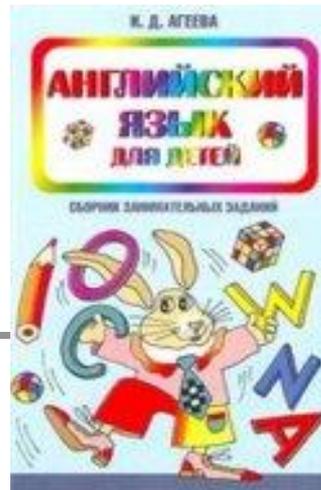
Спектр применения дидактических игр:





Виды дидактических игр





Type in the missing letters.

© Издательство «Просвещение» Москва, 2009 г.



Использование дидактических игр во внеклассной работе



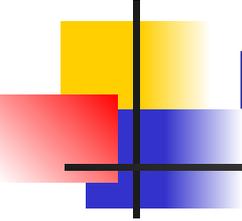
Использование дидактических игр в работе научного общества обучающихся





3 этап – заключительный:

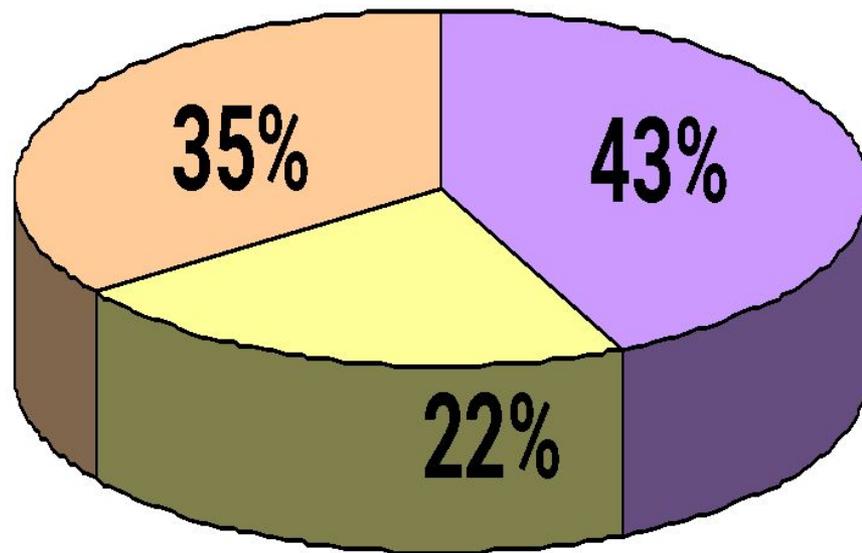
1. Подведение итогов.
2. Определение результативности.
Анализ полученного образовательного продукта.



Способы диагностики познавательного интереса:

- Анкетирование обучающихся по изучению познавательного интереса к предмету на начало проекта.
- Диагностика уровня сформированности языковых компетенций обучающихся на начало проекта.
- Анкетирование обучающихся на выявление интереса обучающихся к видам дидактических игр
- Изучение уровня познавательной активности обучающихся (сравнительный анализ).
- Диагностика уровня сформированности языковых компетенций обучающихся после реализации проекта.

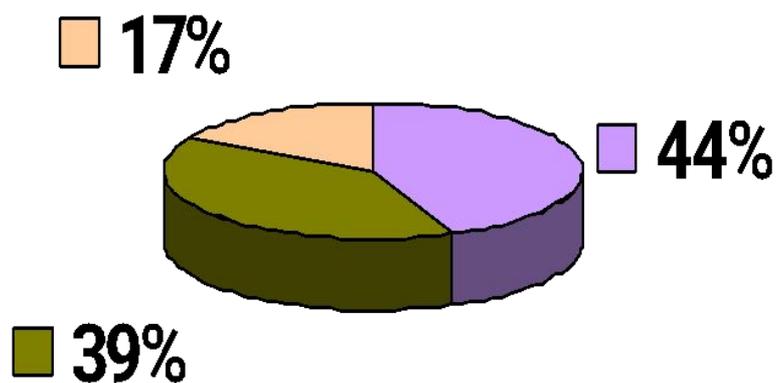
Предварительная диагностика



■ Интерес к предмету ■ Сознательность ■ Принуждение

Предварительная диагностика

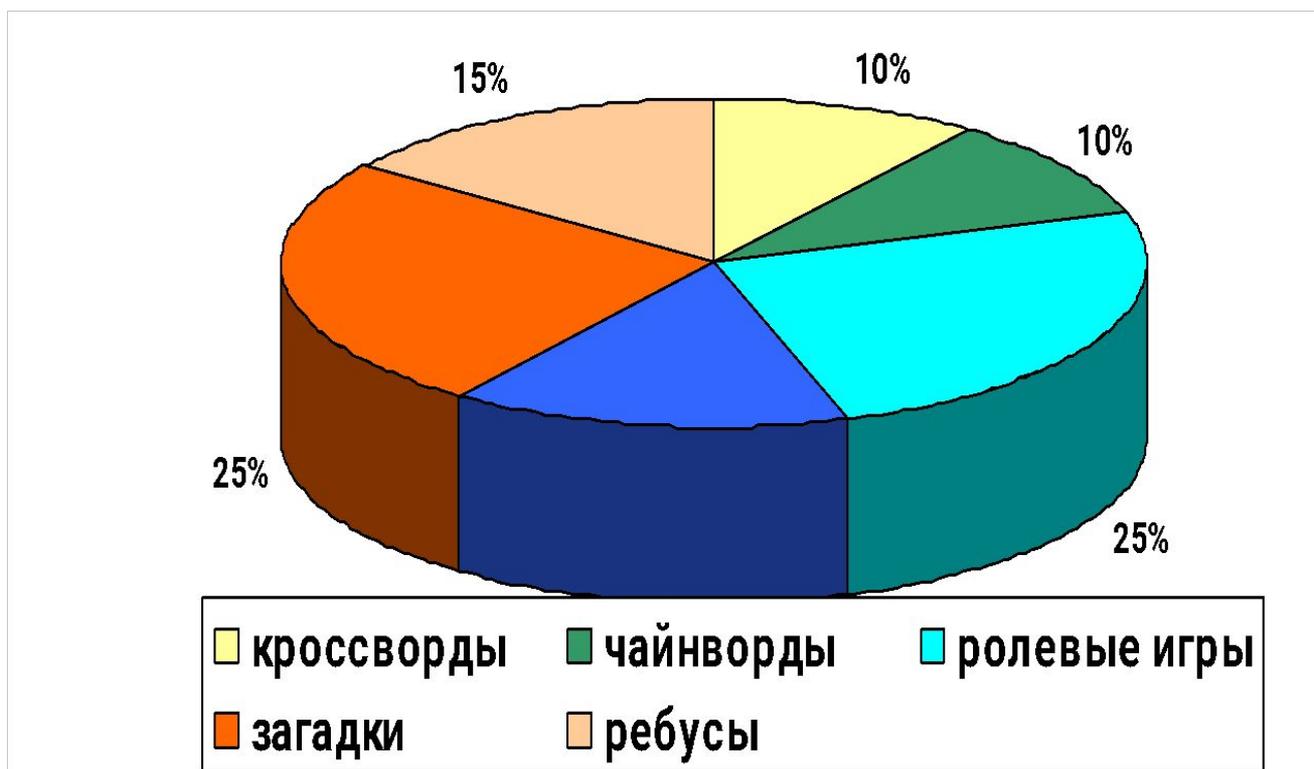
Результаты оценивания уровня сформированности языковых компетенций на начало проекта



- Менее развитый уровень
- Более развитый уровень
- Незрелый уровень

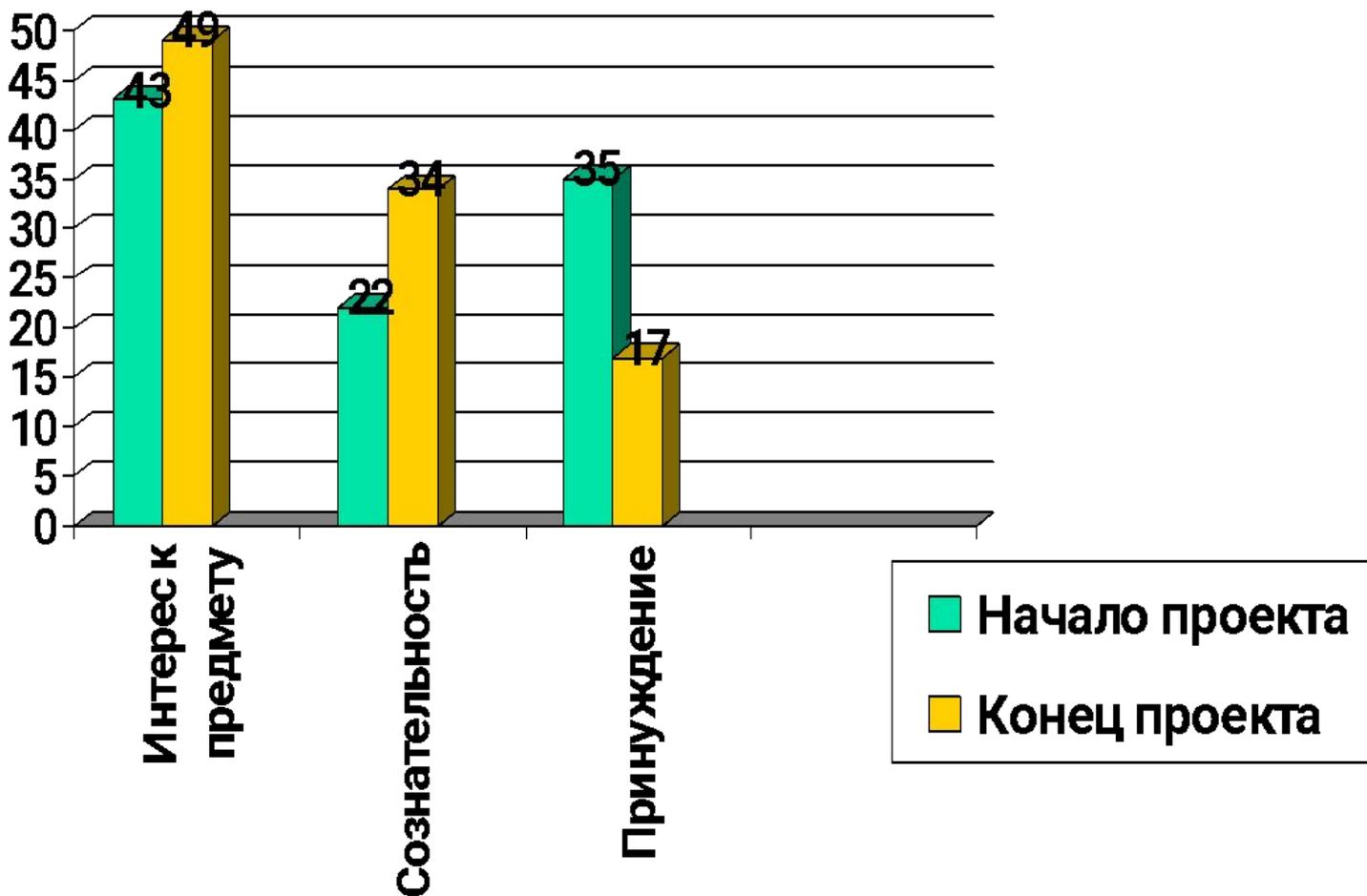
Анкетирование обучающихся

(выявление интереса обучающихся к видам дидактических игр)



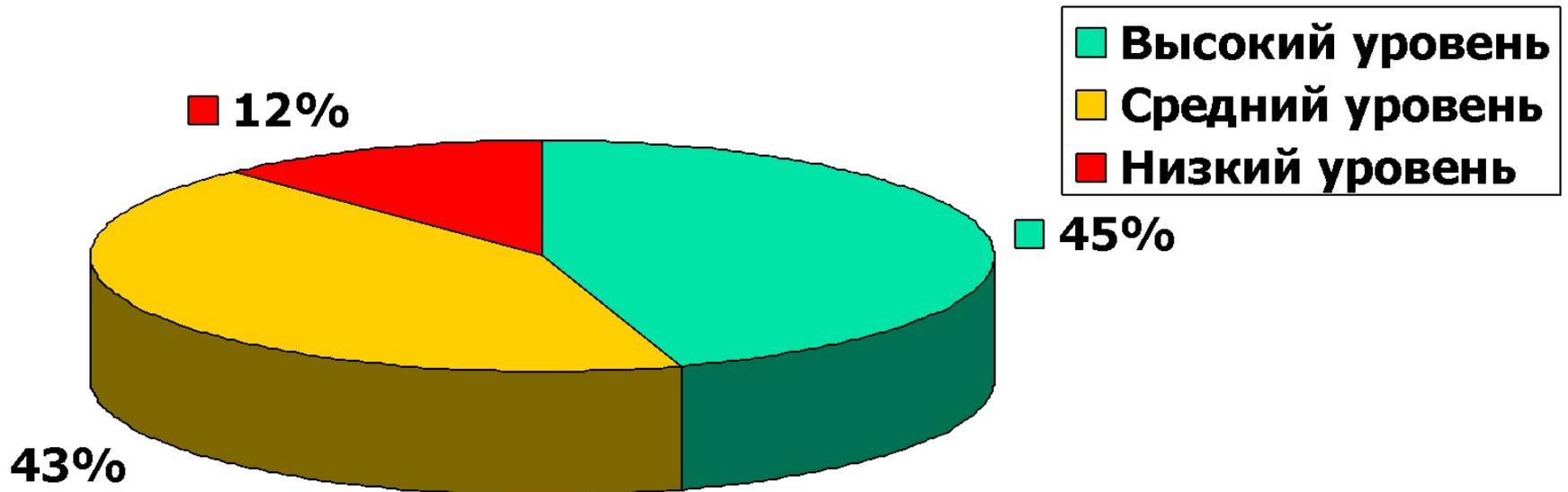
Результаты проекта

Сравнительный анализ



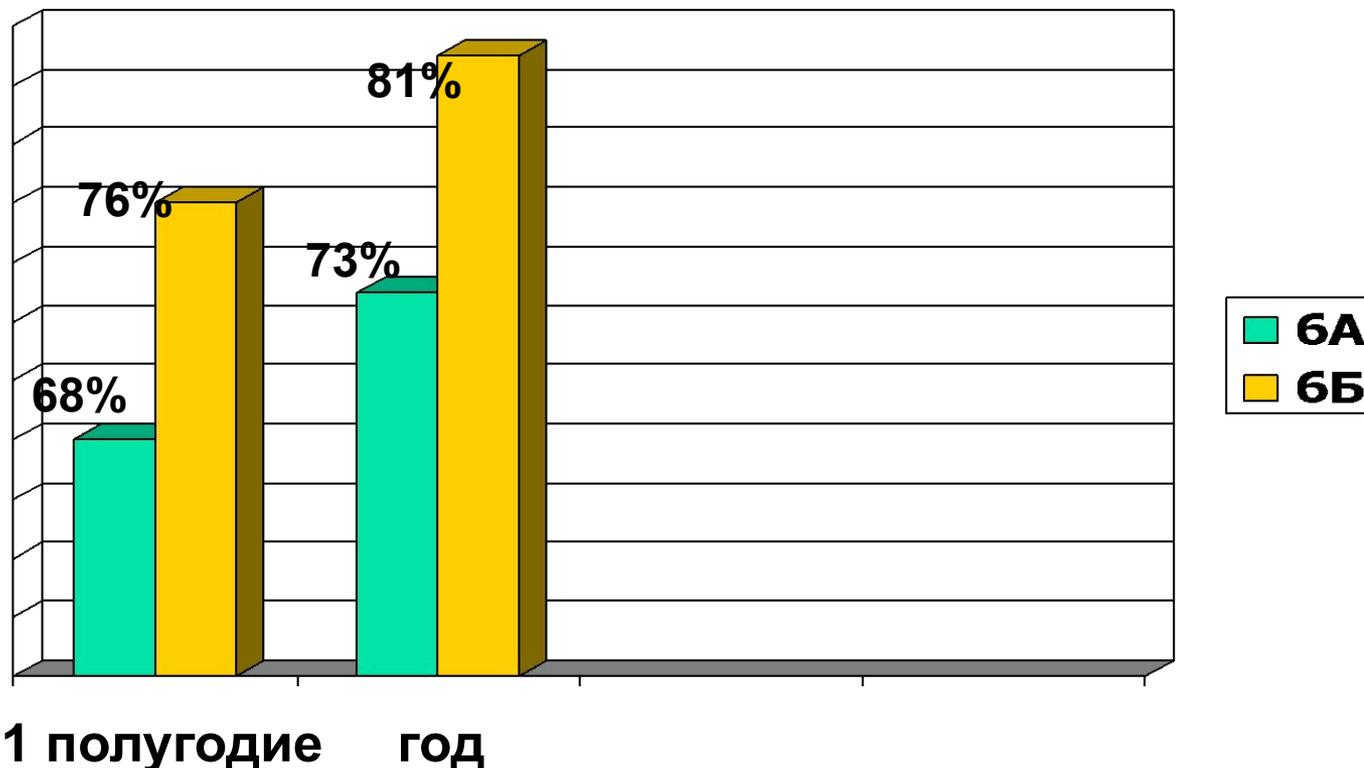
Результативность

- Результаты оценивания уровня сформированности языковых компетенций после проекта



Проведенная работа дала следующий результат:

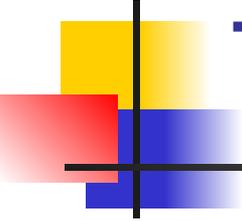
- повышение уровня внутренней мотивации среди учащихся при изучении английского языка;
- значительное повышение уровня коммуникативных навыков;
- повышение уровня самостоятельности учащихся,
- повышение общего интеллектуального развития учащихся;
- развитие творческих способностей учащихся;
- повышение уровня владения языковым материалом.



Результаты проекта:

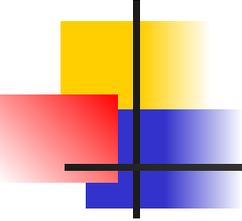


- Сформированы языковые компетенции обучающихся;
- Сформированы навыки познавательной мотивации обучающихся по английскому языку
- Повысился уровень активности обучающихся на уроках и во внеурочной деятельности
- Снизился уровень психологической напряженности обучающихся
- Участие в школьном этапе Всероссийской олимпиады школьников по английскому языку- победители и призеры
- Участие в городском мониторинге по английскому языку – качество знаний - 88%
- Участие обучающихся в работе НОУ (выступления на школьных и городских конференциях НОУ)



Трудности:

- сложность технической организации урока, большие временные затраты на подготовку урока с компьютерной презентацией,
- слабая включенность обучающихся в процесс познания,
- несформированность механизмов творческой деятельности,
- разный уровень подготовленности обучающихся в классе.

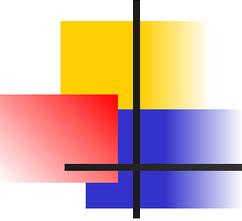


Вывод:

- Таким образом, полученные результаты позволяют сделать вывод о том, что поставленная цель достигнута. Выдвинутая гипотеза: если использовать дидактические игры при изучении английского языка, языковые компетенции обучающихся повысятся, доказана.

Научно – методическая обеспеченность проекта

- http://macmillan.ru/forteacher/method/meth_it/
- <http://www.iteach.ru> – сайт программы Intel ® «Обучение для будущего»
- <http://edu.iatp.ru> – «Обучение в сотрудничестве: российско-американский диалог через Интернет» коллекция методических материалы программы Project Harmony
- Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебные планы для средней школы и программы подготовки преподавателей. – М. изд. ИНТ. 2005 – 168с.
- Моисеева М. В., Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Нежурина М. И. Интернет – обучение: технологии педагогического дизайна/ Пол ред. кандидата педагогических наук М. В. Моисеевой. – М.: Издательский дом «Камерон», 2004. – 224 с.
- Новые педагогические и информационные технологии в системе образования//Под ред. Е.С. Полат. – М.: «Академия», 2000. – 272с.
- Обухов А.С.№4 2003г. Исследовательская работа школьников
Исследовательская позиция и исследовательская деятельность: что и как развивать? с.22
- Полат Е.С. Метод проектов / Intel "Обучение для будущего". Электронное приложение к учебному пособию, Intel Corporation



- *Спасибо за внимание!*