

Интеллектуальная игра как результат проектной деятельности

Андреева Юлия Владимировна, Подчасская Елена Сергеевна,
учителя английского языка ГБОУ гимназия №61
Выборгского района Санкт-Петербурга

В настоящее время индивидуальная (парная) итоговая работа представляет собой учебный проект, выполняемый обучающимся в рамках одного или нескольких учебных предметов с целью продемонстрировать свои достижения в самостоятельном освоении содержания и методов избранных областей знаний и/или видов деятельности и способность проектировать и осуществлять целесообразную и результативную деятельность (учебно-познавательную, конструкторскую, социальную, художественно-творческую).

Выполнение проектной деятельности обязательно для обучающихся 8-11 классов, при этом тема записывается в аттестат о среднем образовании по окончании 11 класса.

Обучающиеся самостоятельно выбирают тему, обосновав целесообразность её выполнения. Различают 2 типа итоговых работ – исследование (исследовательская работа) и проект (проектная работа).

Формы представления результатов проектной деятельности (продукт деятельности): - макеты, модели, рабочие установки, схемы, план-карты; - постеры, презентации; - альбомы, буклеты, брошюры, книги; - реконструкции событий; - печатные статьи, эссе, рассказы, стихи, рисунки; - результаты исследовательских экспедиций, обработки архивов и мемуаров; - документальные фильмы, мультфильмы; - выставки, игры, тематические вечера, концерты.

Видеоигры давно уже вошли в нашу жизнь и крепко в ней укоренились. Благодаря им люди зарабатывают деньги, делают бизнес, расслабляются, обучаются, по ним снимают фильмы и, в конце концов, развлекаются, а также существуют обучающие игры, в теоретической части и для изучения английского языка. Представляем итоговый проект, результатом которого было создание учебной видеоигры «Мы учим английский».

Целью работы является создание видеоигры «Мы учим английский» для 7-8-х классов.

В ходе выполнения проектной работы были реализованы следующие задачи:

1. Изучить теорию и проанализировать материал
2. Подобрать и проанализировать методы работы
3. Подобрать и проанализировать теоретический материал
4. Составить схему игры
5. Создать видеоигру
6. Провести апробацию игры на параллелях 7-8-х классов

Схема видео игры

1. Главное меню (Кнопка Играть)
2. Выбор уровня
 - 2.1 Неправильные глаголы
 - 2.2 Грамматика
 - 2.3 Кроссворды на английском
 - 2.4 Загадки на английском
3. Меню выхода

Игра успешно прошла апробацию, широко применяется обучающимися для повторения при подготовке к контрольным и проверочным работам.