

«Спринт-проектирование на уроках английского языка»

Алькатрани Виктории Михайловны
Учителя английского языка
МАОУ Лицей №1
г. Балаково

2024 год

Методическое описание

«Спринт-проектирование на уроках английского языка»

Вопрос об привнесении новых образовательных технологий в образовательный процесс остается актуальным и по сей день. Сейчас, форматы некоторых конференций, тренингов и мастер-классов в бизнес-сфере стали адаптивными и нашли свое применение в образовательном процессе.

Одним из таких форматов является Sprint project или Спринт-проектирование. Оно, в свою очередь, может стать частью «Проектного обучения» (project-based learning) - подхода, позволяющего осваивать образовательную программу непосредственно в процессе создания разных типов проектов (например: долгосрочных, краткосрочных). В российских научных кругах данный тип проекта еще не изучен, однако он внедрен и активно применяется в зарубежных образовательных программах обучения иностранному языку.

Спринт-проектирование» - уникальный и универсальный формат краткосрочных проектов. Он фокусируется на одной ключевой области и выполняется с творческим подходом (например, с помощью мозгового штурма, с помощью проблемно-ориентированного подхода, быстрого прототипирования (создание макетов).

Отличительными особенностями и преимуществами Спринт-проекта является:

1. адаптивность — реализовывать такие проекты можно на любом типе урока и в любом формате (на основе игрового подхода, моделирования, проблемного обучения и т.п.);
2. универсальность — данный формат применим на всех этапах обучения (младший, средний и старший этап);
3. экономичность — для выполнения такого проекта понадобятся наименьшие затраты (как и времени, так и материалов). Среднее время на создание проекта — от 45 до 90 минут;
4. валидность — проектирование способно оценить конкретные навыки и уровень знаний в определенной области (например, в английском языке — знание лексики по пройденной теме);
5. аутентичность — проектирование предполагает использование аутентичных источников информации для создания проекта (использование зарубежных онлайн-ресурсов, социальных сетей, учебника);

6. Личностно-ориентированный подход — учащиеся развивают личностные качества в процесса создания проекта (лидерство, умение работать в команде, быстро анализировать ситуацию и принимать решения);

Таким образом, предлагается универсальная методическая разработка Спринт-проектирования по теме «Travelling around the world!» — «Путешествуем по миру!».

Актуальность данной темы обусловлена тем, что при в условиях углубленного изучения языка в центрах ДО необходимы совершенно новые средства альтернативного оценивания, позволяющие оценить не только знания, но и исследовательской, творческой, социальной и коммуникативные навыки учащихся.

Целью проекта является создание туристического плаката с помощью различных материалов в группах 3-4 человек.

Задачи проекта:

1. поиск и использование необходимой лексики и грамматических конструкций для создания проекта;

2. предварительное дизайн-моделирование плаката и обсуждение плана написания текстового содержания работы;

3. Распределение обязанностей по выполнению проекта среди участников группы;

4. Создание плаката и его презентация на английском языке (способ презентации зависит от уровня знаний возрастных особенностей).

Содержание проекта может варьироваться от этапа обучения. Для младших школьников необходимо отразить в содержании погодные условия, одежду, которую лучше надеть в этой стране, какие животные там обитают, какие продукты там есть. На среднем этапе можно дополнить плакат достопримечательностями и видами активного отдыха. На старшем этапе обучения, например, стоит добавить исторические факты о какой-либо стране.

Данный формат был апробирован на научной конференции факультета иностранных языков СГУ им. Н. Г. Чернышевского.

Методическое обоснование

В данном разделе прописан пример одного занятия с технологией «спринт-проектирования».

В ходе обучения спринт-проектирование использовано как метод альтернативного оценивания в рамках программы дополнительного образования, который в отличие от суммирующей оценки, помогает полно оценить языковые и творческие способности учащихся и проследить их прогресс в освоении языка. Это и формирует практическую значимость технологии спринт-проектирования в системе ДО.

Тема занятия: «Travelling around the world»

Время выполнения: 90 минут

Возраст учащихся: 8-9 лет

Программа обучения: «Первый шаг в мир английского» на основе Academy stars 1

Педагогические технологии: проектная технология (элемент Project based learning).

Цель: создание туристического плаката по выбранной стране мира.

Задачи проекта:

1. Обобщить знания, полученные в ходе изучения 4 разделов (Еда, Животные, Погода, Действия, Одежда).
2. Создать плакат-аппликацию с помощью имеющихся материалов (вырезок, фотографий, стикеров, цветных карандашей/ маркеров и т.д.) по стране «Индия»;
3. Написать сопутствующие предложения-описания.
4. Применить необходимые грамматические конструкции «It is...», «I/you can...», « There is/are..», «I like...».
5. Применить необходимую лексику по темам: Еда (a mango, a banana, a pineapple, a sundae, apples) , Животные (a tiger , an elephant, foxes, crocodiles, bush baby, birds, a puma, и.д.), Погода (hot, cold, wet) , Действия (to ride a ..., to see a ... to climb the mountain и т.д.), Одежда (trousers, a t-shirt, shorts, shoes, a jumper и т.д.).
6. Представить проект (прочитать написанное и презентовать);
7. Провести рефлексию и работу над ошибками после выступления.

Ход урока:

	Деятельность учащихся	Деятельность педагога	Время	Комментарий
Организационно-подготовительный этап	Учащимся дано время на повторение материала с помощью флеш-карт, обращения к интеллектуальным картам учеников (mind map));	Объявление темы проекта «Welcome to India» — «Добро пожаловать в Индию»	5 минут	ученики заранее не знают о том, какой проект им предстоит выполнить, но знают темы, которые понадобятся для его выполнения
		Повторение необходимой лексики и грамматических конструкций для создания проекта	5 минут	Учащиеся обращаются к флеш-картам с лексикой и интеллектуальным картам
	Учащиеся формируют группы, распределяют обязанности по созданию плаката, формируют идею и методы реализации	Распределение обязанностей при создании проекта учащимися самостоятельно (или с помощью учителя);	5 минут	Учащиеся применяют метод мозгового штурма

	Деятельность учащихся	Деятельность педагога	Время	Комментарий
Поисковый этап	Предварительно проектирование (моделирование) — учащиеся подбирают дизайн, продумывают идею, пишут текст. Начало самостоятельной работы каждой группы.	Предоставление материалов проекта. Консультирование учащихся по содержанию плаката, помощь в оформлении, отслеживание прогресса каждой группы.	55 минут	вырезки из журналов, фотографии, наклейки, карандаши, фломастеры, клей, ножницы, ручки цветные и т.д

	Деятельность учащихся	Деятельность педагога	Время	Комментарий
Итоговый этап	<p>Учащиеся оформляют готовый плакат и презентуют его другим группам</p> <p>Другие учащиеся слушают и отмечают, что им нравится в том или ином проекте.</p>	<p>Учитель помогает завершить оформление и консультирует учащихся по выступлению</p>	15 минут	<p>На данном этапе учащиеся могут уточнить правильность написания слова или его правильного произношения</p> <p>Учащиеся выступают перед другими группами со своим плакатом и читают написанный текст</p> <p>Каждой группе дается 5 минут на презентацию.</p>

	Деятельность учащихся	Деятельность педагога	Время	Комментарий
Этап рефлексии	Учащиеся делятся своими впечатлениями о работе над проектом и о других проектах учащихся Проводят анализ написанного, проверяют правильность написания	Организация рефлексии при помощи фронтального опроса и заполнения листа самопроверки	5 минут	На данном этапе я также использовала листы самопроверки, где ребята отмечали свой прогресс галочками

Результат проекта:

1. Готовый туристический плакат учащихся.
2. Мотивация учащихся к изучению иностранного языка.
3. Самооценка и самоанализ.
4. Развитие лидерских навыков и навыка работы в команде;
5. Обобщение и усвоение полученных знаний и применение их на практике.
6. Развитие навыка проектирования в ограниченных по времени условиях с помощью мозгового штурма и моделирования.

Таким образом, данный формат спринт—проектирования становится универсальным и применимым к любому этапу обучения. Проекты могут видоизменяться внешне и по содержанию в зависимости от целей обучения, уровня языка, программы обучения и т.д.

Пример одного из лучших результатов на младшем этапе обучения (1 год изучения английского языка) :