

УРОК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА «ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА В 3 КЛАССЕ ПО УЧЕБНИКУ «SPOTLIGHT»

Коблова Наталья Сергеевна

учитель английского языка МОУ «Бородино», г.о. Подольск, Московская область

Тип урока: урок обобщение тем (комбинированный).

Форма урока: урок-игра

Цели урока:

образовательная:

- закрепить полученные знания, умения и навыки по практическим действиям;
- продолжить развитие умений рассуждать, обобщать, делать выводы;
- расширять представление об окружающем мире.

развивающая:

- развивать коммуникативные навыки через работу в командах по взаимоконтролю;
- развивать навыки по взаимодействию со сверстниками.

воспитательная:

- воспитывать организованность, ответственность, самостоятельность;
- формировать творческую активность, дисциплину, внимание.

Метапредметные связи: рисование, математика.

Оборудование: видеоматериал, проектор, карточки с заданиями, ситуационные задачи, тесты, контурные карты, надпись на доске, фишки.

Этапы урока

1.Организационный момент.

Учитель:

Good morning, boys and girls! (Good morning, teacher!)

How are you? (Fine, thanks.)

Who's away today?

2.Фонетическая разминка

Let's say our tongue-twister.

In the magic garden there are lots of oranges on the green mango tree. (Дети повторяют скороговорку хором.) Say it as quickly as you can.

(Дети повторяют скороговорку как можно быстрее хором и индивидуально, при этом учитель следит за правильным произношением звуков.)

Проверка домашнего задания

(Ученики читают вслух и проверяют выполнение упр. 3 и 4 затем читают мини-диалоги в упр. 4 в парах. После этого организуется выставка рисунков «My favourite drinks and snacks». Ученики по очереди комментируют свои рисунки.) [2].

I like chicken and potatoes. My favourite drinks are orange juice and Coke.

(Учитель может задавать дополнительные вопросы.)

Do you drink Coke every day?

Do your parents like chicken, too?

Who likes orange juice, too?

Do you often eat potatoes?

Вспоминают лексику, изученную на предыдущих уроках, тренируют память

Использование анализа написанных слов [1].

Слушают и понимают речь учителя;

учатся высказывать предположения о теме урока.

Контролирование своих действий и высказываний других учащихся.

Слушают и читают в соответствии с целевой установкой.

Самостоятельно ставить новые учебные цели и задачи

3 этап – актуализация полученных ранее знаний и снятие языковых трудностей

Цель: Готовность к мышлению и осознание потребности к построению нового способа действий (15 мин.)

3.Активизация употребления изученных лексико-грамматических структур.

Слушают, извлекают нужную информацию, соотносят верные и ложные утверждения.

Овладение навыками понимания речи на слух.

Достижение поставленной цели за счет собственных ресурсов, памяти, мышления.

Отвечают на поставленный вопрос, строят логические высказывания.

Восприятие информации на слух. Осознанно воспринимать и воспроизводить информацию на основе правила; обмениваться мнениями.

Слушают других участников. Распределяют время, необходимое для выполнения заданий.

Принятие учебной задачи, внесение нужных корректив при выполнении упражнения

4. Организация динамической паузы.

Физкультминутка. (3 мин.)

Цель: снять усталость

Динамическая пауза

Let's have a break and do exercise.

We'll jump so high, high, high,

We'll touch the sky, sky, sky.

5. Активизация пройденного лексического материала по темам: «Цвета», «Счет», «Части тела», «Животные», «Который час?»

Активизация пройденного грамматического материала по темам: глагола «to be» в Present Indefinite», глагола «to have» в «Present Indefinite», модального глагола «can» в настоящем времени.

Проведение игр: «Pictures», «Animals», «Who is who?», «Where is he now?», «Часики» («Clocks»), «У кого предмет» («Who has the item?»), «Отгадай моё слово» ("Guess my word") – (см. Приложение 1).

6. Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению (2 мин.)

Литература:

1. Английский язык. Книга для учителя. 3 класс - Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д. и др. - М.: Просвещение, 2023

2. Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д. и др. Английский язык. 3 класс. В 2 частях. -М.: Просвещение, 2023.

3. Пучкова Ю. Я. «Игры на уроках английского языка». Методическое пособие. - М.: Астрель, 1987.

4. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка - М.: Просвещение, 1984.

Игры

Игра «Pictures».

После изучения темы «Colors» и «Count» можно предложить детям следующее игровое упражнение «Pictures».

Каждому ребенку распечатка картинки с заданием – прочитать правильно цвета в рамочках, раскрасить рамочки в соответствии с написанным в них цветом. После этого, прочитать примеры по-английски, например: «one plus two is three» и в зависимости от полученной цифры раскрасить картинку цветными карандашами [3].

Игра «Animals».

Эта игра может быть использована как для обработки лексики по теме «Body parts» и

«Animals», так и для повторения possessive form и глагола «look like».

На доске учитель пишет названия животных следующим образом:

MON-KEY, LI-ON, E-LE-PHANT, TI-GER, ZEB-RA, CRO-CO-DILE

и раздаёт учащимся распечатки. Детирезают распечатку по горизонтали и вертикали. Учитель даёт задание: Make your own funny animal. For example, look at my animal E-LI-GER-PHANT.

Дети создают своих животных и дают им имена, которые вслух говорят учителю.

Учитель записывает все имена на доске. На следующем этапе, учитель вызывает двух учеников с заданием одному из них собрать новое животное, дать ему имя и попросить другого ученика собрать такое же животное. Партнёр должен быстро собрать нужное животное. Например: один ребёнок собрал ZEB-KEY-DILE. Другой ребёнок должен найти нужные части картинок, выбрав голову зебры туловище обезьяны и ноги крокодила и рассказать:

It has got a zebra's head.

It has got a monkey's body.

It has got a crocodile's legs.

Можно предложить детям другой вариант игры.

Учащиеся собирают своих животных и описывают их внешний вид, перепутав порядок, например ученик говорит: 'My animal looks like a monkey, an elephant and a lion'.

Его соседи должны догадаться от какого животного какая часть тела:

Has it got a monkey's head? -Yes, it has.

Has it got a lion's body? -No, it hasn't.

Можно повторить цвета, если перед игрой заранее попросить детей раскрасить животных.

«Has it got brown ears? - Yes, it has.

«Has it got a grey tail? - Yes, it has.

Выигрывает тот, кто правильно соберёт животное.

Игра «Who is who?» и «Where is he now?» аналогичны по проведению, это игры типа «Морского боя», который так любят дети. Эти игры направлены на тренировку форм глагола «to be» в Present Indefinite. Игра «Who is who?» также знакомит детей с новыми лексическими единицами-национальностями, а игра «Where is he now?» - с предлогами места и тренирует в их употреблении [4].

«Часики»

Дети вместе с учителем садятся в круг, таким образом, они образуют циферблат. Учитель занимает позицию цифры «12». Затем учитель начинает передавать мяч по кругу по часовой стрелке, рядом сидящему ученику, а он в свою очередь своему соседу. И так, мяч передаётся по кругу. Учитель задаёт вопрос: «What's the time?». Ученик, у которого оказался мяч отвечает: «It's 4 o'clock». Дети по хлопку учителя меняются местами.

Глагол «have got»

Отработка структур «I have got/I haven't got... Have you got...?»

«У кого предмет?»

Все игроки кроме водящего выстраиваются в круг. Они стоят лицом к водящему, который находится в середине круга.

Играющие держат руки за спиной. Учитель даёт одному из учащихся ластик, и дети передают его из рук в руки. По команде учителя дети начинают передавать ластик друг другу до тех пор, пока учитель не скажет «Стоп». Ластик остаётся в руке одного из игроков. Водящий задаёт вопрос: «Have you got the rubber?» Ученик, к которому обратился водящий, показывая руки, отвечает: «Yes, I have / No, I haven't. Если водящий угадал, тогда водящим становится ученик, у которого в руке ластик.

Структуры «I can.. / I can't..»

Учащиеся становятся по кругу. В данной игре используется мячик. В середине круга находится ведущий. Ведущий бросает мяч участникам игры со словами «I can... I can't...»

Ученик, которому брошен мяч, должен поймать и произнести глагол [4].

«Отгадай моё слово»

Учитель ставит на стол коробку. В данной коробке лежат картинки с изображением различных действий. Учитель вызывает к своему столу ученика и просит его достать картинку, посмотреть на неё, не показывая её всему классу, а потом изобразить движениями действие на картинке.

Ученик показывает глагол движениями. Дети угадывают глагол.

Игра «Спаси Винни-Пуха от пчёл!». На доске – рисунок с изображением Винни-Пуха, летящего на шарике. Рядом изображены пчёлы, каждая из которых пронумерована в произвольном порядке. Чтобы «спасти» Винни-Пуха от пчёл, участникам команд нужно «выстрелить» в них – то есть назвать правильный номер каждой пчелы. Кто называет больше правильных номеров, тот «спасает» Винни-Пуха [3].