

# МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

учебного занятия по английскому языку для младших школьников

с использованием игровых коммуникативных ситуаций

Зверева Ирина Михайловна

учитель английского языка ГБОУ лицей №623

им. И.П. Павлова Выборгского района Санкт-Петербурга

Тип учебного занятия:

Комплексное применение и совершенствование знаний, умений и навыков.

Цели учебного занятия:

1. Развитие познавательного интереса, творческой и мыслительной активности при изучении английского языка;
2. формирование языковых и речевых умений и навыков;
3. формирование умения использовать языковые средства для выражения мысли, адекватной конкретной ситуации общения;
4. повышение мотивации к дальнейшему изучению английского языка;
5. формирование традиционного миропонимания и мировоззрения;
6. воспитание духовно-нравственных ценностей;
7. осознание уникальности каждого индивида, вне зависимости от внешних различий;
8. развитие системы эталонов чувств и отношений к живому существу, человеку и к себе;
9. восприятие себя как части мира, несущего ответственность за ближнего;
10. формирование навыков работы в группах.

Задачи:

Образовательная:

1. формирование навыка использования в разговорной речи изученных ранее языковых клише, автоматизация их употребления.
2. создание для учащихся проблемной ситуации, которая приведет к необходимости выразить мысли средствами изучаемого языка.

Развивающая:

1. развитие навыков говорения и аудирования;
2. закрепление навыков чтения методом целых слов;
3. развитие грамматических навыков (употребление грамматических структур have got/has got/my favourite food/I like...);
4. развитие памяти, мышления и воображения обучающихся.

Воспитательная:

1. формирование мотивации к изучению английского языка;
2. развитие способностей работать в группе, паре, достигать согласия;

3. расширение кругозора учащихся;
4. формирование стремления младшего школьника к проявлению заботливого отношения к окружающим;
5. формирование уважительного отношения к мнению другого.

Учебное занятие смоделировано с учетом формирования личностных, коммуникативных, познавательных и регулятивных универсальных учебных действий в рамках требований ФГОС.

Содержание учебного материала занятия:

Данное внеурочное занятие актуально тем, что направлено на формирование универсальных учебных действий, необходимых для гармоничного развития личности ребенка, приобретения практических навыков общения на изучаемом языке, а также для формирования основ гуманного отношения к окружающим и гуманного поведения в обществе через игровую деятельность. Занятие проводится в виде игры внутри сформированной группы учащихся, которая делится на команды. Подобранный методический материал направлен на развитие духовно - нравственных ценностей и формирование гуманной этики, с учетом сложившихся интересов учащихся данной возрастной группы в современном обществе. При необходимости, возможно изменить цели личностных результатов путем подбора других тематических персонажей.

Технологии: игровая, групповая, сотрудничество.

Формы организации работы на занятии: в группах, самостоятельная.

Формы и методы диагностики предметных и метапредметных результатов обучающихся на занятии: обсуждение, групповая работа, самопроверка, взаимопроверка, высказывание.

Оборудование: магнитная доска, раздаточный материал для каждого испытания, маркеры, эмблемы для команд, кубик или карточки с изображением эмблем для выбора очереди выступления команды, песочные часы, наборы пазлов для каждой команды.

*Ход занятия.*

#### I. Организационный момент.

Объявляются тема, цели и задачи занятия. Учебная группа разбивается на команды. Разъясняются правила проведения тематической игры.

Организация рабочих мест и рабочих групп в классе: Парты расставлены по три. Количество и состав команд - 4 команды по 5-6 учащихся. На каждом командном рабочем месте размещено изображение с эмблемой команды. На столе учителя разложены идентичные карточки с эмблемами меньшего формата, изображением вниз. Учащиеся, входя в класс, вытягивают карточку с эмблемой, и проходят на командное рабочее место, в соответствии с изображением эмблемы на своей карточке. Таким образом, происходит независимое деление класса на команды. Все учащиеся занимают свои рабочие места.

Деятельность учителя: Учитель разъясняет учащимся правила игры:

*Цель игры* – разгадать пословицы или устойчивые выражения о добре на английском языке, путем составления пазла из фрагментов, которые каждая команда зарабатывает, проходя различные испытания.

Фрагменты пазла можно получить в волшебной стране, жители которой очень не похожи на нас, и умеют говорить только на английском языке. Захотят ли ребята им помогать? Если да, тогда каждой команде предстоит пройти четыре испытания:

1. создать монстрика, и как можно точнее описать его;
2. накормить монстрика, при этом каждое блюдо будет необходимо не только назвать на понятном ему языке – английском, но и доказать, что ребята сами очень любят то, что ему предлагают;
3. защитить монстрика от змей, для чего ребятам придется разобраться, какие английские слова спрятаны у каждой змеи;
4. проводить монстрика к его родителям по тропинке слов, для чего ребятам потребуется правильно прочитать слова.

Каждое испытание подразумевает, что члены команды совместно вырабатывают стратегию правильных ответов в течении фиксированного времени (3 минуты), которое измеряется при помощи песочных часов. По истечении этого времени, учитель дает команду соблюдать тишину и при помощи карточек–эмблем или кубика, определяет очередность выступлений команд. На выступление одной команды в каждом конкурсе отводится 2 минуты, заданное время может также измеряться при помощи песочных часов. За каждые два правильно сформулированные высказывания, команда получает фрагмент пазла. Правильность ответов контролируется не только учителем, но и участниками других команд. В игре побеждает та команда, которая пройдет все испытания, помогая монстрику преодолеть все препятствия и попасть к своим родителям, и первая разгадает зашифрованную пословицу или высказывание о добре и взаимовыручке на английском языке, собрав все кусочки пазла-загадки.

Деятельность обучающихся: слушают учителя, задают уточняющие вопросы по правилам проведения игры.

Деятельность учителя: Are you ready? Let`s go to the Wonderland! Вы готовы? Тогда отправляемся в страну чудес!

## II. Вступление в игру.

Каждая команда хором произносит приветствие, в соответствии со своей эмблемой.

Предполагаемые ответы учащихся:

Команда 1: Hello! We are monkeys!

Команда 2: Hello! We are frogs!

Команда 3: Hello! We are rabbits!

Команда 4: Hello! We are elephants!

Наиболее дружную команду можно поощрить одним элементом пазла.

## III. Первое испытание. Create your own monster!

Деятельность учителя: каждой команде выдает набор для создания монстрика, состоящий из разных частей тела. Отдавая команду «Create your own monster!» переворачивает песочные часы для отсчета времени.

Деятельность учащихся: получают раздаточный материал. Создают чудище, проговаривая вслух, какие части тела они используют. Таким образом, учащиеся готовятся к поединку - описанию созданных монстров.

Деятельность учителя: по истечении заданного времени учитель останавливает обсуждение и переходит к проведению поединка в соответствии с правилами игры.

Деятельность учащихся: поочередно, каждый участник команды дает описание созданного ими монстра, используя известные им грамматические структуры и лексику английского языка.

Предполагаемые ответы учащихся:

Первый ученик команды: - It has got two ears.

Последующие учащиеся: - It has got three eyes.

- It has got two green arms.
- It has got a big nose.
- It hasn't got three legs.
- It hasn't got dark hair.
- It has got fair hair.

Команда получает количество элементов пазла, в соответствии с правилами игры – один фрагмент за два правильных ответа. Если ответы повторяются внутри одной команды, то такие ответы не учитываются.

#### IV. Второе испытание. Feed the monster!

Деятельность учителя: каждой команде выдает комплект карточек с изображением разных продуктов, напитков и блюд. Отдавая команду «Feed the monster!» переворачивает песочные часы для отсчета времени.

Деятельность учащихся: получают раздаточный материал. Обсуждают, все ли названия продуктов им известны, предлагают друг другу возможные структуры для высказываний того, что они эти блюда действительно любят. Таким образом, учащиеся готовятся к поединку – накорми монстрика своим любимым блюдом.

Деятельность учителя: по истечении заданного времени учитель останавливает обсуждение и переходит к проведению поединка в соответствии с правилами игры.

Деятельность учащихся: поочередно, каждый участник команды вытягивает карточку с изображением продукта питания, и делает высказывание, что это его любимая еда, используя известные ему языковые клише.

Предполагаемые ответы учащихся:

Первый ученик команды: - My favourite food is pizza.

Последующие учащиеся: - I like apples.

- My favourite food is honey
- My favourite food is chocolate
- I like bananas.
- My favourite food is burgers.

Команда получает количество элементов пазла, в соответствии с правилами игры – один фрагмент за два правильных ответа. Если ответы повторяются внутри одной команды, то такие ответы не учитываются.

#### V. Третье испытание. Get rid of the snake!

Деятельность учителя: каждой команде выдает по две карточки с изображением змеи, на которой написаны буквы. Во время объяснения учителя, карточки располагаются на парте изображением вниз. Учитель объясняет учащимся, что для того чтобы избавиться от змеи, необходимо разгадать, какие слова на ней написаны. Ребятам необходимо обвести известные им слова маркером. Отдавая команду «Get rid of the snake!», учитель начинает отсчет времени при помощи песочных часов.

Деятельность учащихся: получают раздаточный материал. При команде «Get rid of the snake!» переворачивают карточки изображением вверх и начинают работать в команде, обсуждая и выделяя слова, запрятанные в надписи на змее.

Деятельность учителя: по истечении заданного времени учитель останавливает обсуждение и переходит к проведению поединка в соответствии с правилами игры.

Деятельность учащихся: поочередно, каждый участник команды называет слово и показывает его написание всему классу.

Предполагаемые ответы учащихся:

Первый ученик команды: - pink

Последующие учащиеся: - shelf

- table
- bath
- chair
- circus.....

Команда получает количество элементов пазла, в соответствии с правилами игры – один фрагмент за два правильных ответа.

#### VI. Четвертое испытание. Walk along the footprints!

Деятельность учителя: обращает внимание учащихся на тропинку из слов, и объясняет, что для того, чтобы помочь монстру найти дорогу к своим родителям и разгадать пословицу, ребятам будет необходимо прочитать как можно больше английских слов на тропинке, не допустив при этом ошибок. Каждой команде выдается карточка со словами для тренировки произносительных навыков. Отдавая команду «Start!», учитель начинает отсчет времени при помощи песочных часов.

Деятельность учащихся: получают карточку со словами и по команде старт совместно прорабатывают произношение всех слов, помогая и контролируя друг друга.

Деятельность учителя: по истечении заданного времени учитель останавливает обсуждение и переходит к проведению поединка в соответствии с правилами игры.

Деятельность учащихся: поочередно, каждый участник команды прочитывает слово, написанное на следах тропинки.

*Предполагаемые ответы учащихся:*

Первый ученик команды: - [ ɪf ]

Последующие учащиеся: - [ wɒz ]

- [ ðeə ]

- [ wɪð ]

- [ haʊ ] ....

Команда получает количество элементов пазла, в соответствии с правилами игры – один фрагмент за два правильных ответа.

VII. Подведение итогов. Рефлексия.

Деятельность учителя: предлагает ребятам собрать пазл из заработанных ими элементов и объявить классу, какие пословицы или устойчивые выражения о добре на английском языке они узнали и могут прочитать.

Деятельность учащихся: работая в командах, учащиеся собирают пазл, представляют классу пословицы и выражения.

*Предполагаемые ответы учащихся:*

Первая команда: If you scratch my back, I'll scratch yours.

Делай добро и оно к тебе вернется

Вторая команда: No man is an island.

Один в поле не воин

Третья команда: Always do good for others

Твори добро

Четвертая команда Handsome is as handsome does.

Не тот хорош кто лицом пригож,

а тот хорош, кто для дела гош

Деятельность учителя: объявляет команду победителя на основании того, в чьей команде меньше «дырок» в собранном пазле. Просит каждую команду заполнить карту рефлексии [13], предлагает обсудить итоги занятия:

- какое из испытаний оказалось для вас наиболее интересным?
- какое испытание вызвало наибольшие затруднения?
- было ли достаточно времени на выполнение заданий?
- с каким настроением вы проходили испытания?

- получилось ли у вас применить в реальной жизненной ситуации те знания английского языка, которыми вы уже обладаете?
- удалось ли вашей команде достигнуть поставленной цели?

Деятельность учащихся: Анализируют результаты занятия. Отвечая на вопросы учителя, и работая с критериями карты рефлексии, оценивают свою деятельность на занятии и согласовывают итоги работы в группе.

Деятельность учителя: Благодарит учащихся за активную работу.