**МАОУ «Березниковская СОШ им.М.Г.Имашева»**

Образовательный проект

**«Игровые технологии при обучении лексике и грамматике на уроках английского языка в 4 классе»**

**Габдукаева Алина Рамиловна,**

учитель английского языка

МАОУ «Березниковская СОШ

им. М.Г.Имашева»

Бардымского района

Пермского края

Березники, 2021

**Аналитическое обоснование необходимости проекта**

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный*

*мир ребенка вливается живительный поток представлений,*

*понятий об окружающем мире.*

*В.А.Сухомлинский*

Каждый учебный предмет важен в образовании и воспитании школьников, в формировании их личности. Основная цель занятий по английскому языку, согласно стандартам ФГОС, - это формирование коммуникативной компетентности. Это означает способность осуществления межличностного и межкультурного общения на иностранном языке.

Коммуникативная компетентность включает в себя предметные компетенции: языковую, речевую, компенсаторную, социокультурную, учебно-познавательную. Основой все же служит речевая компетенция. В свою очередь, речевая компетенция включает в себя четыре вида деятельности, которые помогают развивать коммуникативные умения: говорение, аудирование, чтение, письмо.

Учащийся получает возможность пользоваться языком в его коммуникативной функции, прежде всего на уроке, поэтому внимание ученых, методистов и учителей направлено на поиск резервов для совершенствования урока иностранного языка, на повышение его эффективности, действенности. **[2]**

На первый взгляд, учителя английского языка вряд ли могут пожаловаться на отсутствие мотивации у детей и их родителей знать и изучать язык. Действительно, на первых занятиях у младших школьников есть огромное желание уметь общаться с носителями языка во время заграничных поездок, через Интернет, понимать тексты любимых иностранных песен, компьютерных игр. Однако, как только начинается сам процесс овладения иностранным языком, многие учащиеся сталкиваются с разного рода трудностями.

Любовь к предмету в младшем возрасте очень тесно связана с ощущением психологического комфорта и радости, которые испытывает ребенок на уроке. Успех обучения и отношение учащихся к предмету во многом зависят от того, насколько интересно и эмоционально учитель проводит занятия.

Удивление как реакция на новое – один из механизмов формирования устойчивой мотивации обучения. За этим следует попытка исследовать предмет самостоятельно или спросить взрослого о его природе, то есть познать его. Игровые технологии являются одним из факторов удивления. **[8]**

Игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Учащиеся тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности. **[4]**

Выбор данной технологии еще объясняется и тем, что использование игровых технологий в преподавании английского языка обладает позитивными и рациональными сторонами:

1. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Способность к творчеству заложена в детях самой природой. Они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. Детское творчество быстро увядает, если к нему не проявляется интерес со стороны окружающих. Совместные игры сближают взрослых и детей. [1]
2. Игра – наиболее комфортный способ познания для ребенка. Он может безо всяких ограничений применять свою фантазию для «решения» игровых задач, используя свойства своего характера и темперамента для достижения своих целей, т.е. подсознание, разум, фантазия ребенка «работают» синхронно.
3. В процессе игры можно диагностировать, познать, ободрить, одобрить ребенка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психологические свойства.
4. Игра активизирует мыслительную деятельность. В процессе игры у ребенка часто возникает желание принять решение (как поступить, как сказать, как выиграть). А если ребенок будет думать на иностранном языке, конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Дети, однако, над этим не задумываются. Для них, игра – это, прежде всего, увлекательное занятие. [9]

Кроме того, в свете современных подходов в преподавании иностранного языка учебная игра представляется уникальным методическим приемом. Всем известная аббревиатура 4Сs уже стала основополагающей в методике преподавания иностранного языка в настоящее время. **[10]**

Critical thinking (критическое мышление)

Communication (общение)

Collaboration (сотрудничество)

Creativity (творчество)

4Cs – это универсальное решение этой проблемы, т.к. именно они являются основой всех метапредметных требований современных ФГОС.

Таким образом, исходя из перечисленных субъективных и объективных причин, мною был разработан педагогический проект, который позволяет осуществить системный подход во внедрение игровых технологий в образовательный процесс.

Другая основная идея моего проекта заключается в том, чтобы на примере собственного опыта работы по организации игровой деятельности учащихся показать преимущества данной технологии, проанализировать результаты и предложить использовать учителям иностранных языков, желающим по-новому взглянуть на свою работу.

**Объектом** исследования является познавательная деятельность учащихся при изучении материала на уроке английского языка.

**Предметом** исследования является игровая технология как одна из форм познавательной деятельности при изучении материала на уроках английского языка.

**Целевая аудитория:** учащиеся 4 класса.

**Партнеры:** Администрация и учителя –наставники МАОУ «Березниковская СОШ им. М.Г.Имашева», учащиеся и родители, РМО учителей английского языка.

**Гипотезой** исследования является предположение о том, что использование игровых технологий на уроках английского языка будет способствовать активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний. Применение последних повысит прочность и качество усвоения знаний учащихся, если:

- игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков;

-игры используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала;

-игры четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся.

**Цели и задачи проекта**

**Цель** исследования заключается в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении материала на уроке английского языка.

**Задачи** исследования:

1. Изучить научно-методическую и психолого-педагогическую литературы с целью выявления сущности игры.
2. Опробовать применение метода игровых технологий на уроке английского языка и во внеурочной деятельности.
3. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках английского языка.

Научная **новизна** проекта состоит:

-в определении теоретических основ развития позитивной мотивации к обучению учащихся иностранным языкам: подходы, закономерности, содержание и его компоненты, критерии, показатели;

-в выявлении совокупности факторов, влияющих на развитие позитивной мотивации к обучению (социальных, побудительных, образовательных, организационных, коммуникативных, психологических);

-в разработке методики развития позитивной мотивации к обучению учащихся иностранным языкам через игровые технологии, позволяющий дифференцировать обучение с учетом познавательных потребностей, ближайших интересов и актуального состояния мотивации учащихся к обучению.

**Основное содержание проекта**

Методы исследования:

1. Изучение и анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы по проблеме исследования.
2. Наблюдение, сравнение, обобщение, анкетирование.
3. Отслеживание достижений.

Для реализации данного проекта в учебном процессе за основу я выбрала программу курса английского языка, рекомендованную Министерством образования РФ авторов О. В. Афанасьевой, И. В. Михеевой, Н. В. Языковой, Е. А. Колесниковой "Rainbow English" для 4 класса общеобразовательных учреждений, а так же игровые технологии, представленные Степичевым П.А. Игровые технология могут быть применены в любых темах и разделах английского языка 4-5 классов.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно.

Исходя из теории М.Ф.Стронина, обучающие игры на уроках английского языка подразделяются на следующие категории:

1. Лексические игры;
2. Грамматические игры;
3. Фонетические игры;
4. Орфографические игры;
5. Творческие игры. **[7]**

В **структуру** игры как деятельности личности входят этапы:

-целеполагания;

-планирования;

-реализации цели;

-анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В **структуру** игры как процесса входят:

-роли, взятые на себя играющими;

-игровые действия как средства реализации этих ролей;

-игровое использование предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

-реальные отношения между играющими;

-сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.**[5]**

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. **[11]**

Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже не может говорить наравне со всеми.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. **[3]** Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке. Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным. **[6]**

Данный проект рассчитан на один год - с августа 2021 года по август 2022 года.

В подготовительный этап я буду готовиться к внедрению проекта в образовательную деятельность: изучу теоретические материалы, подготовлю нормативно-локальные акты.

В основном этапе проекта я организую работу по освоению игровых технологий. Будут разработаны дидактические и методические материалы, а именно комплекс игр по английскому языку для учащихся 4 класса.

В аналитическом этапе я обобщаю итоги реализации педагогического проекта, анализирую результаты и планирую дальнейшую свою работу, делаю выводы по подтверждению или опровержению гипотезы.

**Рабочий план реализации проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы проекта** | **Основное содержание работы** | **Ресурсы** | **Сроки выполнения** | **Ответствен-ные** |
| Подготовительный этап | Изучение концептуальных основ и современные подходы введения новых образовательных стандартов в контексте преподавания английского языка. | Информационные | Август 2021 г. | Габдукаева А.Р. |
| Изучение особенностей технологии организации игровой деятельности учащихся. | Информационные | Август 2021 г. | Габдукаева А.Р. |
| Корректировка рабочих программ по английскому языку с учетом использования на уроке игровой деятельности | Организационные | Август 2021 г. | Габдукаева А.Р. |
| Определение содержания внеурочной и внеклассной деятельности с учетом использования на уроке игровой деятельности | Организационные | Август 2021 г. | Габдукаева А.Р. |
| Проведение контрольной работы по остаточным знаниям по английскому языку. | Организационные | Сентябрь, 2021 г. | Габдукаева А.Р.  учащиеся |
| Основной этап | Освоение технологии организации игровой деятельности учащихся (Игровые технологии Степичева П.А.). | Собственные | 2021-2022 уч.года | Габдукаева А.Р. |
| Разработка банка дидактических и методических материалов по использованию игровых технологий при обучении английскому и во внеурочной деятельности. | Финансовые  Собственные Информационные | В течение всего периода реализации проекта | Габдукаева А.Р.  актив учащихся |
| Разработка папки с комплексом игр и уроков для учащихся 4 класса. | Финансовые  Собственные Информационные  Организационные | 2021-2022 уч.г. | Габдукаева А.Р. |
| Организация игровых технологий | 2021-2022 уч.г. | Габдукаева А.Р. |
| Проведение итоговой контрольной работы по английскому языку. | Май, 2022 г. | Габдукаева А.Р.  учащиеся |
| Проведение диагностики по выявлению преимущества применения игровых технологий в обучении английскому языку. | Собственные Организационные | Начало и конец 2021-2022 уч.года | Габдукаева А.Р. |
| Аналитический этап | Обобщение результатов применения игровых технологий на уроках английского языка. | Собственные Организационные | 2021-2022 уч.г. | Габдукаева А.Р. |

**Критериями оценки результативности реализации педагогического проекта являются:**

* наличие системы работы по интеграции игровых технологий в образовательный процесс в контексте преподавания английского языка;
* наличие банка дидактических и методических материалов по игровым технологиям;
* повышение качества знаний учащихся по предмету английский язык;
* положительная динамика роста доли ударников и отличников по предмету английский язык;
* востребованность опыта работы по использованию игровых технологий среди других учителей-предметников.

**Риски реализации педагогического проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| **Возможные риски** | **Пути их преодоления** |
| Нехватка информационных ресурсов, знаний, практического опыта | Самосовершенствование педагога, чтение специальной литературы. Пройти курсы повышения квалификации.  Проводить мониторинг для анализа эффективности работы. |
| Трудность обеспечения включенности в группе каждого участника в игровую деятельность. | Продумать индивидуальную ответственность каждого.  Обучать навыкам общения и информационного обмена, работы в команде. |
| Опережение или запаздывание отдельных учеников в развитии. | Диагностировать результаты работы на разных этапах реализации проекта. Использование дифференцированного подхода. |

**Перспективы развития проекта**

Перспективы развития опыта:

* продолжить работу с учащимися 5-6 классов по усилению гуманитарной направленности обучения английскому языку через игровую деятельность;
* освоение новых игровых технологий по Степичеву П.А.

Перспективы использования опыта:

* проведение мастер-класса, семинара по обмену на школьных МО и РМО учителей английского языка;
* публикация опыта работы и представление его на конкурс инновационных проектов.

**Литература**

1. Винникова И.В. Игры на развитие психических процессов. Начальная школа. – 2002. - № 3. – С.25-28).
2. Искрин С.А. Моделирование ситуаций общения в процессе обучения иностранномй языку / С.А.Искрин // Иностранные языки в школе. – 2004. - №2. – С.40-44.
3. Ловчева Л.В. К вопросу о применении игровых образовательных технологий на практических занятиях по английскому языку в целях формирования познавательного интереса студентов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 40. – С. 39-41. – URL: <http://e-concept.ru/2016/56896.htm/>
4. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г.Челябинск, октябрь 2011 г.). T.I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
5. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 2003. – 584 с.
6. Петручик И.И. Еще раз об игре// Иностр. языки в школе. – 2008. - №2.
7. Сатюкова А.А., Фоминых М.В. Современная классификация игр (на основе теории М.Ф.Стронина) // Молодой ученый. – 2016. – №7.5. – С. 71-71. – URL <https://moluch.ru/archive/111/26916/>
8. Степичев П.А. Тактика ведения морского боя на уроках английской грамматики // English – Первое сентября. – № 12/2005.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978г.
10. Greenwood J. “Activity Book”. – Cambridge, 2004.
11. Klippel F. “Activity Book”. – Cambridge, 2004.

**Приложение**

**Приложение №1. Промежуточные результаты исследования**

***Диагностика учащихся 4 класса МАОУ «Березниковская СОШ им. М.Г.Имашева» (проверка остаточных знаний)***

**Приложение №2. Комплекс игр Степичева П.А. для решения образовательных задач**

1. **Лексические игры**

**УЧЕБНЫЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ**

Организация учебных карточных игр на уроке

Учебная карточная игра является разновидностью групповой деятельности на уроке.

Для начала игры группе необходимо иметь:

1) учебную колоду карточек;

2) общий стол, за которым игроки могли бы разместиться лицом друг к другу;

3) тетрадки и ручки для записи новых слов (особенно при первой игре).

Продолжительность любой игры в среднем составляет 10–15 минут, причем игра тем дольше, чем меньше количество участников. Продолжительность игры можно контролировать, объявляя победителем того, у кого остается наименьшее количество карточек через отведенное время. Можно играть до первого победителя или до нескольких победителей.

Оптимальная группа для игры – от двух до десяти человек. Расчет количества участников базируется на двух основных принципах. Во-первых, количество игроков ограничено количеством карточек в учебной колоде (54 штуки); во-вторых, при игре по очереди, когда участники выкладывают карточки со словами один за другим, при увеличении числа игроков увеличивается время ожидания своего хода. Соответственно, чем меньше игроков, тем динамичнее игра, тем больше самостоятельных учебных решений принимает каждый играющий. Поэтому рекомендуется разделять класс на несколько небольших подгрупп (обычно это две подгруппы по 6–9 человек в зависимости от количества учеников в классе).

Для контроля восприятия материала в каждой группе должен присутствовать игрок, знающий слова и следящий за тем, чтобы участники игры правильно произносили и переводили слова на карточках, которые они кладут. Произношение и перевод слов на карточках – обязательное условие эффективности предлагаемых игр. В большинстве описываемых игр перевод на русский язык не является обязательным условием победы, так как игры построены на особенностях грамматических форм английских слов, однако произнесение и перевод лексики учащимися повышает эффективность запоминания материала.

**Verbal Cards**

**(играем в английские глаголы)**

Дидактическая цель игры: выучить 20 английских неправильных глаголов в трех формах.

Количество карт в колоде – 54 (17 глаголов в 3- х формах и 3 глагола, одинаковых во всех формах).

Над одинаковыми формами глагола стоят стрелки. Стрелка влево озна- чает первую из двух повторяющихся форм, а стрелка вправо – вторую. Это выглядит следующим образом:

teach – taught – taught

come – came – come

beat – beat – beaten

Правила игры: Каждый участник берет из колоды по пять карт. Таким образом, у каждого игрока оказывается пять разных форм неправильных глаголов. Одна карта из колоды кладется как первая. Следующий участник должен положить карточку с той же формой другого глагола (карточку с инфинитивом на инфинитив, Past Simple на Past Simple, Past Participle на Past Participle), либо этот же глагол в другой форме (например, на карту gone кладем либо go/went, либо любой Past Participle). Аналогично поступает следующий игрок, по очереди. Если у игрока нет нужной карты, он может воспользоваться особым глаголом (в карточной терминологии – джокером). Это глагол, у которого все формы повторяются. В любой учебной колоде три таких карточки. Положивший джокер указывает следующему за ним игроку, карточку с какой формой глагола следует положить (например, если до этого разыгрывалась форма Infinitive, владелец джокера может попросить Past Simple или Past Participle). В случае, если нужной карты нет, приходится тянуть из колоды одну карту, и, если она не подходит, пропускать ход.

**Цель игры** – избавиться от своих карт. Победителем считается тот, у кого раньше всех закончатся карты. При этом во время игры карты не добираются, кроме того случая, когда нужной карты нет. Время можно контролировать, если победителем будет не тот, у кого кончились карты, а тот, у кого их осталось меньше на определенное время.

Рекомендуется разделить глаголы по уровню сложности: 1. Beginner; 2. Elementary; 3. Pre-intermediate; 4. Intermediate; 5. Intermediate.

1. ***Beginner***

be – was/were – been (быть)

begin – began – begun (начинать)

come – came – come (приходить) do – did – done (делать)

drink – drank – drunk (пить)

eat – ate – eaten (есть)

get – got – got (получать)

give – gave – given (давать)

go – went – gone (идти)

have – had – had (иметь)

run – ran – run (бегать)

say – said – said (говорить, сказать)

see – saw – seen (видеть)

sit – sat – sat (сидеть)

speak – spoke – spoken (говорить)

take – took – taken (брать)

tell – told – told (рассказывать)

***Special cards (jokers):***

cut – cut – cut (резать)

put – put – put (класть)

read – read – read (читать)

1. ***Elementary***

become – became – become (становиться)

buy – bought – bought (покупать)

feel – felt – felt (чувствовать)

fly – flew – fl own (летать)

forget – forgot – forgotten (забывать)

hear – heard – heard (слышать)

hide – hid – hidden (прятаться)

keep – kept – kept (держать, хранить)

know – knew – known (знать)

leave – left – left (покидать)

make – made – made (делать)

show – showed – shown (показывать)

sing – sang – sung (петь)

sleep – slept – slept (спать)

swim – swam – swum (плавать)

think – thought – thought (думать)

write – wrote – written (писать)

***Special cards (jokers):***

cost – cost – cost (стоить)

hurt – hurt – hurt (причинить боль, ранить)

shut – shut – shut (закрывать, захлопывать)

1. ***Pre-intermediate***

bring – brought – brought (приносить)

build – built – built (строить)

catch – caught – caught (ловить)

choose – chose – chosen (выбирать)

draw – drew – drawn (рисовать)

dream – dreamt – dreamt (мечтать, видеть сны)

drive – drove – driven (водить машину)

fall – fell – fallen (падать)

find – found – found (находить)

grow – grew – grown (расти)

lose – lost – lost (терять)

meet – met – met (встречать)

sell – sold – sold (продавать)

spend – spent – spent (тратить)

stand – stood – stood (стоять)

understand – understood – understood (понимать)

win – won – won (выигрывать)

***Special cards (jokers):***

hit – hit – hit (ударять)

let – let – let (позволять, разрешать)

set – set – set (устанавливать)

1. ***Intermediate***

blow – blew – blown (дуть)

burn – burnt – burnt (гореть)

break – broke – broken (разбивать)

feed – fed – fed (кормить)

fight – fought – fought (драться)

hold – held – held (держать)

lead – led – led (вести)

mean – meant – meant (значить)

pay – paid – paid (платить)

ride – rode – ridden (кататься, ехать верхом)

ring – rang – rung (звонить)

send – sent – sent (посылать)

shake – shook – shaken (трясти)

spoil – spoilt – spoilt (портить)

teach – taught – taught (учить)

throw – threw – thrown (кидать)

wear – wore – worn (носить)

***Special cards (jokers):***

broadcast – broadcast – broadcast (транслировать)

spread – spread – spread (распространять)

upset – upset – upset (опрокидывать, нарушать)

1. ***Intermediate***

arise – arose – arisen (возникать, появляться)

bite – bit – bitten (кусать)

dig – dug – dug (копать)

forgive – forgave – forgiven (прощать)

freeze – froze – frozen (замораживать)

lend – lent – lent (одалживать)

lie – lay – lain (лежать)

light – lit – lit (зажигать)

rise – rose – risen (подниматься)

seek – sought – sought (искать)

shine – shone – shone (светить)

shoot – shot – shot (стрелять)

steal – stole – stolen (красть)

stick – stuck – stuck (приклеивать)

sweep – swept – swept (мести)

tear – tore – torn (рвать)

wake – woke – woken (просыпаться)

***Special cards (jokers):***

burst – burst – burst (взрываться)

split – split – split (раскалывать, расщеплять)

shed – shed – shed (проливать слезы/кровь, ронять, излучать)

После игры рекомендуется проверить себя, закрыв листом бумаги колонку с формами глаголов или переводом.

**Adjectival Cards**

**(играем в английские прилагательные)**

***Дидактическая цель игры:*** выучить 20 английских прилагательных в трех формах. Количество карт в колоде – 54 (включая относительные прилагательные в трех формах и два качественных прилагательных, не имеющих степеней сравнения). Правила игры: Каждый участник берет из колоды по шесть карт. Таким образом, у игроков оказывается по шесть разных форм прилагательных (позитивная, сравнительная и превосходная). Одна карта из колоды кладется как первая. Первый участник должен положить карточку с той же формой другого прилагательного (например, карточка greater кладется на happier – оба прилагательных в сравнительной степени), либо это же прилагательное в другой форме (например, на карту greater кладется great или greatest). Аналогично поступает следующий игрок, по очереди. В случае, если нужной карты нет, нужно вытянуть из колоды одну карту, и, если она не подходит, пропустить ход.

**Цель игры** – избавиться от своих карт. Победителем считается игрок, у которого раньше всех закончатся карты. При этом во время игры карты не добираются, кроме того случая, если нужной карты нет.

Примечания:

1. Мы намеренно отказались от употребления артикля the в превосходной степени на карточке, так как по этому признаку игроки могут определить форму прилагательного, даже не читая само слово. С грамматической точки зрения опущение определенного артикля также оправдано, так как возможны случаи употребления прилагательного, например, с притяжательным местоимением, например, по образцу my best friend.
2. В целях повышения информационной ёмкости учебной колоды мы включили в ее состав качественные прилагательные glass и perfect, а так- же прилагательные, имеющие несколько вариантов степеней сравнения, в зависимости от значения слова (например, old – older/elder). Данные карточки в игре подчиняются общим правилам. Так, на карточку glass можно класть любую позитивную форму прилагательного, а на карточку old выкладывается любая из его возможных форм (older, elder, oldest, eldest). Полезно побуждать игроков к произнесению, переводу и комментированию своего хода, поднимая во время игры тему качественных и количественных прилагательных, вопросы формообразования и словоупотребления.

**Состав учебной колоды прилагательных**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **перевод** | **положительная степень** | **сравнительная степень** | **превосходная степень** |
| плохой | **bad** | **worse** | the **worst** |
| большой | **big** | **bigger** | the **biggest** |
| сложный | **difficult** | **more difficult** | the **most difficult** |
| хороший | **good** | **better** | the **best** |
| великий | **great** | **greater** | the **greatest** |
| счастливый | **happy** | **happier** | the **happiest** |
| честный | **honest** | **more honest** | the **most honest** |
| мало (неисчисл.) | **little** | **less** | the **least** |
| старый, старше | **old** | **elder** | the **eldest** |
| старый, старее | **old** | **older** | the **oldest** |
| далеко, дальше | **far** | **farther** | the **farthest** |
| далеко, дальнейший | **far** | **further** | the **furthest** |
| быстрый | **quick** | **quicker** | the **quickest** |
| тонкий | **thin** | **thinner** | the **thinnest** |
| прекрасный | **wonderful** | **more wonderful** | the **most wonderful** |
| мало (исчисл.) | **few** | **fewer** | the **fewest** |
| интересный | **interesting** | **more interesting** | the **most interesting** |
| серьезный | **serious** | **more serious** | the **most serious** |
| стеклянный | **glass** | не имеет степеней сравнения | |
| совершенный | **perfect** | не имеет степеней сравнения | |

Жирным шрифтом выделены прилагательные, которые непосредственно присутствуют на карточках; стандартным шрифтом представлена дополнительная информация (перевод, транскрипция, артикль the).

После игры рекомендуется проверить себя, закрыв листом бумаги ко- лонку с прилагательными или переводом.

**Numerals and Colours**

**(играем в английские числительные и цвета)**

***Дидактическая цель игры:*** выучить 48 английских числительных и 6 цветов (red, green, blue, yellow, white, black). Количество карт в колоде – 54 (числительные разного цвета). Правила игры: Каждый участник берет из колоды по пять карт. Одна карта из колоды кладется как первая. Задача первого игрока – положить карточку с большим числительным или с любым числительным того же цвета. При этом самым бóльшим числительным является 1000, на эту карточку можно положить либо такую же другого цвета, либо самую малень- кую карточку – 0 (zero). В случае, если нужной карты нет, необходимо тя- нуть из колоды одну карту и, если она не подходит, пропускать ход. Цель игры – избавиться от своих карт. Победителем считается игрок, у которого раньше всех закончатся карты. Во время игры карты не добираются, кроме того случая, если нужной карты нет.

**Состав учебной колоды**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **red** | green | blue | yellow | white | black |
| 0 | 0 | 21 | 30 | 40 | 60 |
| 1 | 2 | 50 | 50 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 3 | 4 | 11 | 12 |
| 18 | 17 | 9 | 10 | 14 | 13 |
| 19 | 20 | 16 | 15 | 33 | 35 |
| 24 | 23 | 22 | 26 | 27 | 28 |
| 53 | 63 | 29 | 67 | 76 | 89 |
| 80 | 70 | 90 | 44 | 51 | 25 |
| 100 | 100 | 100 | 1000 | 1000 | 1000 |

Игрокам рекомендуется называть числительные, которые кладутся на кон.

**Vocabulary Cards: A Pile**

**(играем в английские слова)**

***Дидактическая цель игры:*** выучить 54 английских слова. Количество карт в колоде – 54 (6 тем по 9 слов в каждой). Правила игры: Вся колода раскладывается в “беспорядочном порядке” перед игроками. На начало игры у ее участников карты отсутствуют. Игроки по очереди вытягивают карты из колоды и кладут в стопку. Стопка увеличивается до тех пор, пока тема, к которой относится слово на карте, вытянутой из колоды игроком, не совпадёт с темой предыдущей карточки. В этом случае участник забирает все карточки, выложенные до него, оставляя последнюю положенную.

Например:

Игрок 1 вытягивает и кладет на стол: a cat (тема «Животные»);

Игрок 2 вытягивает и кладет на стол a sofa (тема «Мебель») Æ ход иг- рока 2 закончен, игра продолжается;

Игрок 3 вытягивает и кладет на стол a head (тема «Части тела») Æ ход игрока 3 закончен, игра продолжается;

Игрок 4 вытягивает и кладет на стол a foot (тема «Части тела») Æ игрок 4 забирает все выложенные до этого карточки, оставляя на кону лишь свою карту (в данном случае a foot), игра продолжается, но на кону только одна карта.

Игрок, забравший карты, в свой следующий ход не вытягивает новые карточки из колоды, а выбирает и выкладывает слова из своего запаса. Так происходит до тех пор, пока карты на руках у игрока не заканчиваются. В этом случае, он снова тянет слова из общей колоды.

Выигрывает тот, у кого не остается карт (или остается меньше всех) на тот момент, когда заканчиваются доступные для вытягивания карты или когда учитель останавливает игру по соображениям времени. Проигравшим можно предложить составить предложения или ситуации со словами на карточках, которые у них остались.

**Примеры учебных комплектов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Комплект «Travelling» | Land | Water | Compass |
| Transport | Money | City |

**Money**

1. a bill – счет, вексель 6. a fi ne – штраф

2. cash – наличные деньги 7. a payment – платеж

3. a change – сдача 8. a price – цена

4. a coin – монета 9. a salary – зарплата

5. currency – валюта

**Land**

1. a continent – материк 6. a peninsula – полуостров

2. a desert – пустыня 7. a plain – равнина

3. a hill – холм 8. a relief – рельеф

4. an island – остров 9. a volcano – вулкан

5. a mountain – гора

**Water**

1. a bay – залив, бухта 6. a pool – заводь, лужа

2. a channel – пролив, канал 7. a river – река

3. a lake – озеро 8. a sea – море

4. an ocean – океан 9. a stream – ручей

5. a pond – пруд

**Transport**

1. a boat – лодка 6. a ship – корабль

2. a bus – автобус 7. a train – поезд

3. a car – машина 8. a tram – трамвай

4. a coach – маршрутка, вагон 9. a trolleybus – троллейбус

5. a plane – самолет

**A City**

1. a building – здание 6. a monument – памятник

2. a church – церковь 7. a square – площадь

3. a city – город (большой) 8. a town – город (маленький)

4. a drugstore – аптека 9. a street – улица

5. an embankment – набережная

**A Compass**

1. the North – север 6. southern – южный

2. the South – юг 7. eastern – восточный

3. the West – запад 8. western – западный

4. the East – восток 9. compass – компас

5. northern – северный

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Комплект **«Eating»** | Types of Dishes | Meat | Eating Out |
| Cooking Food | Cutlery | Meals |

**Types of Dishes**

1. an appetizer – закуска 6. pastry – выпечка

2. drinks – напитки 7. poultry – домашняя птица

3. fi sh – рыба 8. soups – супы

4. main course – основное блюдо 9. starters – закуски

5. meat – мясо (перед горячими блюдами)

**Cooking Food**

1. to boil – кипеть, кипятить 6. to grate – натирать (на терке)

2. to chop – рубить 7. to heat – разогревать

3. to cook – готовить 8. to slice – резать ломтиками

4. to cut – резать 9. to stew – тушить

5. to fry – жарить (ся)

**Meat**

1. beef – говядина 6. pork – свинина

2. beef-steak – бифштекс 7. ravioli – пельмени

3. ham – ветчина 8. shish kebab – шашлык

4. meat balls – фрикадели 9. veal – телятина

5. mutton – баранина

**Cutlery**

1. a cup – чашка 6. a napkin – салфетка

2. cutlery – столовые приборы 7. a plate – тарелка

3. a fork – вилка 8. a spoon – ложка

4. a glass – стакан 9. a ladle – половник

5. a knife – нож

**Eating Out**

1. to book – заказывать, бронировать 6. a restaurant – ресторан

2. a cafe – кафе 7. a waiter – официант

3. a chef – шеф-повар 8. an order – заказ

4. a doorman – портье 9. to serve – подавать на стол

5. a menu – меню

**Meals**

1. breakfast – завтрак 6. a meal – прием пищи

2. lunch – второй завтрак, ленч 7. a coffee break – перерыв на кофе

3. tea – чай 8. fast food – быстрое питание

4. dinner – обед 9. a snack – легкая закуска

5. supper – ужин

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Комплект «Linguistic»** | Punctuation | Phonetics | Stylistic Devices |
| Parts of Speech | Lexicology | Grammar Categories |

**Punctuation**

1. full stop – точка 6. dash – тире

2. comma – запятая 7. brackets – скобки

3. semi-colon – точка с запятой 8. inverted commas – кавычки

4. apostrophe – апостроф 9. exclamation mark – восклицательный знак

5. hyphen – дефис

**Parts of Speech**

1. noun – существительное 6. adverb – наречие

2. verb – глагол 7. article – артикль

3. adjective – прилагательное 8. numeral – числительное

4. pronoun – местоимение 9. conjunction – союз

5. preposition – предлог

**Grammar Categories**

1. tense – время 6. gender – род

2. aspect – вид 7. case – падеж

3. Passive Voice – пассивный залог 8. number – числительное

4. Active Voice – активный залог 9. mood – наклонение

5. person – лицо

**Stylistic Devices**

1. metaphor – метафора 6. allusion – аллюзия

2. comparison – сравнение 7. irony – ирония

3. epithet – эпитет 8. personi fication – персонификация

4. hyperbole – гипербола 9. repetition – повтор

5. gradation – градация

**Phonetics**

1. sound – звук 6. intonation – интонация

2. consonant – согласный 7. stress – ударение

3. vowel – гласный 8. rhythm – ритм

4. pronunciation – произношение 9. syllable – слог

5. phonetics – фонетика

**Lexicology**

1. word-building – словообразование 6. antonym – антоним

2. suffix – суффикс 7. homonym – омоним

3. pre fix – префикс 8. borrowing – заимствование

4. stem – основа 9. polysemy – полисемия,

5. synonym – синоним многозначность

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Комплект «Technology»** | Computer | Internet | TV |
| Telephone | Energy | Car |

**Car**

1. trunk – багажник 6. exhaust pipe – выхлопная труба

2. rear window – заднее окно 7. fuel tank – бензобак

3. windscreen – ветровое стекло 8. brake pedal – тормоз

4. headrest – подголовник 9. battery – аккумулятор

5. steering wheel – руль

**Computer**

1. hardware – детали компьютера 6. mouse pad – коврик для мыши

2. mainboard – материнская плата 7. screen – экран

3. application – приложение 8. DVD drive – привод DVD дисков

4. keyboard – клавиатура 9. modem – модем

5. loudspeakers – колонки

**Telephone**

1. phone – телефон 6. cord – шнур

2. mobile – мобильный 7. message – сообщение

3. dial – набирать номер, звонить 8. incoming calls – входящие звонки

4. battery charger – зарядное 9. outgoing calls – исходящие звонки устройство

5. handset – телефонная трубка

**TV**

1. TV-set – телевизор 6. satellite – спутник

2. programme – программа 7. TV guide – телепрограмма

3. channel – канал 8. TV screen – телеэкран

4. remote control – пульт управления 9. broadcast – транслировать

5. antenna – антенна

**Internet**

1. web site – сайт 6. connection – соединение

2. search engine – поисковая система 7. dial-up – дозвон

3. e-mail – электронная почта 8. net – сеть

4. password – пароль 9. browser – браузер

5. broadband – широкополосный доступ в Интернет

**Energy**

1. coal – уголь 6. renewable energies – возобновляемые источники энергии

2. oil – нефть 7. hydroelectric station – гидроэлектростанция

3. power plant – электростанция 8. nuclear power station – атомная электростанция

4. pipeline – нефтепровод 9. fi lling station – заправочная станция

5. petroleum refinery – нефтеочистительный завод

**ДИДАКТИЧЕСКИЙ МОРСКОЙ БОЙ**

**Лексический морской бой**

Для начала игры каждый участник получает поле морского боя, в котором по вертикали и по горизонтали отмечены лексические единицы или грамматические формы. Учитель в произвольном порядке расставляет свои корабли на своем поле, заштриховывая соответствующие клетки (см. табл. 1). Количество играющих в учебный морской бой может составлять от двух до пятнадцати и более человек. Большое число играющих предопределяет односторонний характер игры, при котором только учитель располагает корабли на поле, а цель учащихся – обнаружить эти корабли, составляя предложения. При этом учащиеся не расставляют свои корабли, а учитель не составляет предложения. Количество кораблей, которые можно расположить на поле, увеличивается прямо пропорционально его размеру (сравните таблицы 1 и 2).

Таблица 1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **body** | **thing** | **where** |
| **some** |  |  |  |
| **any** |  |  |  |
| **no** |  |  |  |

На поле отмечено 2 корабля: одинарный и двойной.

Таблица 2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **body** | **one** | **thing** | **where** |
| **some** |  |  |  |  |
| **any** |  |  |  |  |
| **no** |  |  |  |  |

На поле отмечено 3 корабля: одинарный, двойной и тройной.

Таблица 3.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **body** | **thing** | **where** |
| **some** | **Somebody** is here | I have **something** for you. | It should be **somewhere**. |
| **any** | Is **anybody** here? | Do you have **anything** for me? | It can be **anywhere**. |
| **no** | **Nobody** is here. | He has **nothing** for me. | I can’t see it **anywhere**. |

Предложения, составленные учащимися, должны содержать слова, составленные из частей по вертикали и горизонтали поля. В таблице 3 представлены примеры таких предложений, жирным шрифтом выделены слова, позволяющие определить «координаты предложения».

Учитель должен иметь в виду две взаимосвязанные цели, которые характеризуют предлагаемый морской бой как учебное действие и игровую деятельность:

1) обнаружить все корабли противника (внешняя мотивационная цель для учащихся);

2) построить определенное количество предложений, определяемое задачами урока (внутренняя дидактическая цель для учителя).

Этими целями определяются требования к реакции учителя на предложения-выстрелы учащихся. Нужно констатировать, с одной стороны, является ли предложение правильным с точки зрения английской грамматики, а с другой стороны, является ли заданное правильное предложение попаданием в цель. При этом учитель исправляет неправильно составленные предложения, но не отмечает попадание на своем поле, даже если автор предложения целился в нужный квадрат. Неправильные предложения не учитываются в игре с формулировкой “You miss because your sentence is incorrect”. В случае, если предложение составлено правильно, но не яв- ляется попаданием, можно комментировать это в ключе “It’s a good try” или “Your sentence is correct but it’s a miss”. Учащиеся обязательно должны знать, является ли отсутствие попадания результатом ошибки или просто неудачи, поэтому реакция учителя по принципу “yes”/“no” недостаточна. Если учащийся составил правильное предложение и в то же время угадал координаты корабля, он получает дополнительный ход. Возможно получить несколько дополнительных ходов подряд.

Победителями игры можно считать всех учащихся, составивших правильные предложения, координаты которых совпали с расположением кораблей на поле учителя, или можно считать победителем одного учащегося, составившего последнее верное предложение.

Целесообразно ограничить количество попыток учащихся составлять предложения (ходов). При этом ходов должно быть тем меньше, чем меньше поле для игры. Ограничение количества попыток создает азартную игровую ситуацию, так как у учителя появляется шанс выйти из игры победителем. В противном случае рано или поздно все преподавательские корабли будут обнаружены. С другой стороны, ограничение количества попыток учащихся повышает внимательность при составлении предложений, а также позволяет контролировать время игры. Возможна ситуация игры-блиц, когда у учащихся есть только один шанс. Такие игры можно проводить в самом конце урока.

Возможности организации командной игры.

Форма морского боя предоставляет несколько вариантов для организации командных игр.

1) Можно использовать предлагаемые правила, но объединить учащихся в группы по 2–3 человека.

2) Можно организовать игру двух команд против друг друга. В таком случае каждая команда получает два поля морского боя. В одном отмечаются корабли противника, а в другом – свои собственные.

3) В большой группе более приемлема форма командной игры. Оптимальный вариант – 2–3 команды по 4–5 человек. При этом игровое поле есть у каждого члена команды. Игрок имеет право выбрать цель и направить свое предложение против любого игрока команды соперника. Члены одной команды помогают друг другу.

4) Можно организовать парную дуэль капитанов кораблей, когда ребята, разбившись на группы по два человека, обмениваются предложениями- выстрелами. Однако при этом существует вероятность, что игроки могут неправильно строить фразы или вообще перейти на русский язык, так как учитель не в состоянии проконтролировать работу всех пар.

**Методический потенциал игры в морской бой**

Морской бой как учебный прием дает учителю иностранного языка инструментарий для реализации трех взаимосвязанных целей на уроке.

Во-первых, необычная интерпретация знакомой ребятам игры в морской бой повышает мотивацию к изучению темы. Во время игры все учащиеся сознательно и с большим интересом формулируют множество предложений. Ситуация, когда вся группа отвечает преподавателю задание, обычно присуща фронтальному опросу. Однако во время игры вектор активности на уроке смещен: не учитель задает вопросы и получает ответы, а ученики «бомбардируют» учителя ответами, а он «обороняется» и даже может проиграть, если ответы будут удачными. К такой деятельности более применимо выражение «фронтальный ответ» нежели «фронтальный опрос».

Формат игры позволяет учителю варьировать учебное содержание, де- лая акцент на тех или иных аспектах темы: достаточно расположить корабли в определенных клетках. Можно расположить корабли таким образом, что победа учащихся становится невозможной без формулирования предложений на определенные правила.

Во-вторых, игра предоставляет учителю возможность более детально изучить своих учеников, уровень их притязаний, стратегию поведения – с одной стороны, и дает достаточно объективное представление о знания каждого ученика в группе – с другой. Для того, чтобы реализовать эту функцию, учителю следует во время игры записывать имена авторов предложений в те клетки, которые они выбирают для своего хода (см. табл. 4).

Таблица 4.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | body | thing | where |
| some |  | Элеонора А. | Альгиз К. |
| any | Артур А. |  |  |
| no |  | Аделина Я. |  |

Сопоставительный анализ таблиц за несколько уроков отвечает на следующие вопросы:

1) какие аспекты изученной темы воспринимаются учащимися легко, а какие вызывают трудности;

2) какие ученики выбирают определенные аспекты темы и избегают других;

3) в каких аспектах допускается наибольшее количество ошибок;

4) какие ученики выбирают любые аспекты темы, руководствуясь только целью победить, а не выбирая самые легкие клетки на поле.

В соответствии с полученными результатами учитель может ненавязчиво корректировать учебный процесс. Морской бой является формой обратной связи между учителем и учеником, при которой ученик не испытывает чувства тревожности, как в ситуации проверки знаний в форме контрольной работы. В то же время учитель получает информацию не только о знании-результате ученика, но и о его предпочтениях. Учитель судит не по количеству правильных ответов, а по тем выборам, которые ученик делал во время игры. Таким образом, морской бой интересен не только ученикам как альтернатива традиционным формам закрепления и контроля, но и учителю – как средство получения более достоверной информации о знаниях и склонностях своих учеников.

Третьим аспектом, важным для учителя иностранного языка, организующего игру в морской бой, является создание ситуации сознательной дисциплины на уроке, когда ученики стремятся к самостоятельной работе с одной стороны, и в то же время внимательно слушают своих одноклассников – с другой. Сознательность учащихся предопределяется самой сутью предлагаемой игры: для победы необходимо отмечать на поле ответы одноклассников, чтобы не придумывать предложение, которое уже было сказано до этого. Практика показывает, что в ходе игры учащиеся внимательно следят за ответами друг друга и реакцией на эти ответы учителя. При этом каждый хочет произнести свое предложение, рассчитывая, что именно оно окажется правильным.

**Типы морского боя**

**Поле 1. Sea battle. Indefinite pronouns**

**Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **body** | **one** | **thing** | **where** | **how** |
| **some** |  |  |  |  |  |
| **any** |  |  |  |  |  |
| **no** |  |  |  |  |  |
| **every** |  |  |  |  |  |

***Дидактическая цель игры:*** изучить неопределенные местоимения.

На более легком этапе можно составлять местоимения из предложенных частей. Составленное местоимение будет определять координаты корабля. Например, nobody, everything. На более сложном этапе составляются предложения с использованием местоимений. Нужно обратить внимание учащихся, что согласование с подлежащим, выраженным неопределенным местоимением, происходит в единственном числе: Everybody is happy.

До игры полезно предложить учащимся заполнить два дополнительных одинаковых поля.

В первом случае поле заполняется на английском языке:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **body** | **one** | **thing** | **where** | **how** |
| **some** | somebody | someone | something | somewhere | somehow |
| **any** | anybody | anyone | anything | anywhere | anyhow |
| **no** | nobody | no one | nothing | nowhere | nohow |
| **every** | everybody | everyone | everything | everywhere | everyhow |

Во втором случае поле заполняется на русском языке:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | body | one | thing | where | how |
| some | кто-то | кто-то | что-то | где-то | как-нибудь |
| any | кто-нибудь | кто-нибудь | что-нибудь | где-нибудь, куда-нибудь | каким то ни было образом |
| no | никто | никто | ничто | нигде | никак |
| every | каждый | каждый | всё | везде | всячески |

**Поле 2. Sea battle. An adjective + a noun**

**Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **news** | **deed** | **story** | **book** | **event** |
| **good** |  |  |  |  |  |
| **bad** |  |  |  |  |  |
| **great** |  |  |  |  |  |
| **serious** |  |  |  |  |  |
| **interesting** |  |  |  |  |  |

**Дидактическая цель игры:** изучить предлагаемые учителем прилагательные и существительные.

На более легком этапе можно составлять словосочетания из предложенных частей. Составленное местоимение будет определять координаты корабля. Например, a good book. На более сложном этапе составляются предложения с использованием составленных выражений.

**Sea battle. A verb + an adverb**

**Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **quietly** | **loudly** | **quickly** | **rarely** | **well** |
| **speak** |  |  |  |  |  |
| **run** |  |  |  |  |  |
| **play** |  |  |  |  |  |
| **announce** |  |  |  |  |  |
| **move** |  |  |  |  |  |

**Дидактическая цель игры:** изучить предлагаемые учителем глаголы и наречия.

На более легком этапе можно составлять словосочетания из предложенных частей. Составленное местоимение будет определять координаты корабля. Например, Bob speaks well. На более сложном этапе составляются предложения с использованием составленных выражений.

**Поле 3. Sea battle.**

**Phrasal Verbs Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **at** | **out** | **away** | **through** |
| **look** |  |  |  |  |
| **go** |  |  |  |  |
| **play** |  |  |  |  |
| **call** |  |  |  |  |

**Дидактическая цель игры:** закрепить знание фразовых глаголов.

На более легком этапе можно составлять фразовый глагол из предложенных частей. Например, look at.

На более сложном этапе составляются предложения с использованием составленных выражений. Например, Don’t look at me.

На данном поле отсутствует клетка call through, так как такого фразового глагола не существует. У учителя всегда есть возможность вкладывать в морской бой различное содержание и изменять форму поля в зависимости от условий игры и целей урока.

Играя в морской бой с фразовыми глаголами, полезно обратить внимание учащихся на похожие значения, которые передаются частицами, употребляемыми с разными глаголами.

**Поле 4. Sea battle.**

**Ordinal numerals Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| **January** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **February** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **March** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **April** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **May** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **June** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **July** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **August** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **September** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **October** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **November** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **December** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Дидактическая цель игры:*** закрепить знание месяцев и порядковых числительных, закрепить умение называть дату на английском языке.

1. учащиеся называют дату по определенному образцу.

Например, It’s the second of March today.

1. учащиеся составляют предложения с использованием дат.

Например, My friend’s birthday is on the third of April. Everybody goes to school on the fi rst of September.

**Поле 5. Sea battle. Complex Object**

**Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **walk** | **run** | **fly** | **listen** | **do** |
| **see** |  |  |  |  |  |
| **watch** |  |  |  |  |  |
| **hear** |  |  |  |  |  |
| **notice** |  |  |  |  |  |

***Дидактическая цель игры:*** закрепить знания по теме «Сложное дополнение», повторить определенные глаголы, предложенные учителем в верхней строке.

**Sea battle. Complex Object**

**Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **help** | **sing** | **dance** | **study** | **wash** | **eat** | **go** |  |
| **want** |  |  |  |  |  |  |  | **you** |
| **make** |  |  |  |  |  |  |  | **him** |
| **let** |  |  |  |  |  |  |  | **her** |
| **would like** |  |  |  |  |  |  |  | **us** |
| **expect** |  |  |  |  |  |  |  | **them** |
| **watch** |  |  |  |  |  |  |  | **Bob** |

***Дидактическая цель игры:*** закрепить знания по теме «Сложное дополнение», повторить определенные глаголы, предложенные учителем в верхней строке.

В данной игре используются три параметра для составления предложений.

**Поле 6. Sea battle. Modals.**

**Week Shoot and mark your shoots with dots, mark the ships of your opponent with a cross.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **can** | **could** | **must** | **have to** | **may** | **ought to** | **need** |  |
| **on Monday** |  |  |  |  |  |  |  | **I** |
| **on Tuesday** |  |  |  |  |  |  |  | **you** |
| **on Wednesday** |  |  |  |  |  |  |  | **he** |
| **on Thursday** |  |  |  |  |  |  |  | **she** |
| **on Friday** |  |  |  |  |  |  |  | **it** |
| **on Saturday** |  |  |  |  |  |  |  | **we** |
| **on Sunday** |  |  |  |  |  |  |  | **they** |
|  | **go** | **swim** | **watch** | **leave** | **visit** | **help** | **learn** |  |

***Дидактическая цель игры:*** закрепить знания по теме «Модальные глаголы», повторить дни недели с употреблением соответствующего предлога времени.

В данной игре используется четыре параметра для составления предложений. Возможны два варианта игры. В одном случае учащиеся должны использовать все координаты для составления предложения. (Например, He has to leave on Wednesday). В таком случае основной задачей учащихся становится соблюдение порядка слов и выбор правильной грамматической формы. В другом случае учащимся разрешается использовать любые два из предложенных параметров, что открывает больший простор для творчества.

В целом надо заметить, что формат морского боя придает творчеству учащихся на уроке определенный грамматический или лексический вектор.

С помощью методики морского боя можно также организовать закреп- ление грамматического материала: времена английского глагола, модальные глаголы, выражение будущего времени.

1. **Грамматические игры**

**Конструктивные особенности модели ГрамИК**

**(патент Степичева П.А. 140112)**

***Модель «ГрамиК»*** (грамматический кубик) представляет собой четыре вращающихся кубика, соединенные общим стержнем. На первом кубике представлены смысловые глаголы. Они составляют основу любого предложения, которое можно построить с помощью модели. На втором кубике размещены местоимения I, we, you, they. В сочетании с глаголами они дают утвердительные предложения в настоящем времени. Отсутствие в этом ряду местоимений третьего лица единственного числа дает возможность не добавлять к глаголам окончание "-s". Третий кубик - вспомогательные глаголы do, did, will и модальный глагол can. Эти глаголы отвечают за времена группы Simple: настоящее, прошедшее и будущее и за модальное значение возможности соответственно. Используя все три элемента, можно строить общие вопросы. и, наконец, четвертый кубик содержит вопросительные слова. Особенность конструкции позволяет перевести с русского на английский 364 предложения разного типа, включая повелительные предложения, утвердительные предложения в настоящем времени, общие и специальные вопросы в настоящем, прошедшем и будущем временах:

- для построения предложения, содержащего приказ или просьбу, используется кубик № 4, а остальные закрываются рукой;

- для построения утвердительного предложения используются кубики № 3 и № 4 (остальные кубики закрываются);

- для построения общих вопросов используются все кубики, кроме кубика № 1;

- для построения специальных вопросов используются все элементы модели.

При этом с введением в действие каждого нового элемента растет количество комбинаций предложений, которые можно построить с помощью модели. Следует особо отметить, что при построении любого из предложений на одной из граней на других гранях также получаются грамматически правильные предложения.

Это особенно важно для тех учащихся, которые при столкновении с иностранным языком бояться сделать ошибку, чувствуют тревожность и стараются избежать критики в свой адрес. Тот факт, что все предложения грамматически правильные, но просто разные, дает возможность смелее строить фразы, пробовать различные варианты.

Модель «ГрамиК» может быть использована как взрослыми в зарубежных поездках для формулировки базовых

Ключевые слова: игровая деятельность, мотивация, грамматика, моделирование.

вопросов и просьб, так и в обучающих целях на занятиях для детей.

В частности, эффективность использования модели на занятиях с младшими школьниками обеспечивается следующими фактами:

- ведущий вид деятельности младших школьников - игра, а «ГрамиК» может быть использован в качестве обучающей игрушки;

- возраст младшего школьника характеризуется высокой долей непроизвольного внимания. «ГрамиК» замещает собой статичные таблицы и графики, которые сложны для восприятия детей. Модель можно повертеть в руках, изменить положение кубиков по отношению друг к другу и сразу же оценить результат своих действий;

- более трети всех школьников относятся к кинестетикам, т.е. воспринимают информацию через прикосновения. Еще большее количество школьников - визу-алы, воспринимающие информацию зрительно. «ГрамиК» отвечает потребностям и тех, и других, а комбинация каналов восприятия делает обучение еще более эффективным;

- мышление младшего школьника -наглядно-действенное, опирающееся на непосредственное восприятие предметов, реальное преобразование в процессе действий с предметами. «ГрамиК» представляет собой наглядно-действенную модель предложения. Для выражения некой абстрактной мысли школьнику достаточно совершить предметно-манипулятивные действия с моделью (среднее время построения предложения с помощью модели - 5 секунд).

Имеет значение и цвет элементов «ГрамиКа». В соответствии с исследованиями в области психологии цветовос-приятия, использование разноцветных слов оказывает положительное влияние на когнитивные процессы и эмоциональную сферу учащегося, что способствует более эффективному запоминанию материала.

Цвета кубиков № 2 и № 4 должны соотноситься друг с другом, чтобы показать неразрывную связь между вспомогательными и смысловыми глаголами. Выбор красных оттенков обусловлен необходимостью подчеркнуть центральную

роль глагола в высказывании, а также привлечь внимание к той части предложения, которая традиционно вызывает трудности учащихся.

Подлежащее на кубике № 3 зеленого цвета символизирует стабильность, необходимость данного элемента в предложении, не вызывает резких эмоций.

Вопросительное слово на кубике № 1 серого цвета, что позволяет в меньшей степени заострять внимание на данном элементе. Ошибки в порядке слов в отношении вопросительных слов практически не встречаются, поэтому важнее показать, что сначала нужно строить основу предложения из кубиков № 2-4, а только затем добавлять слово на кубике № 1.

**Перевод граней ГрамИКа**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Кубик 1 | Кубик 2 | Кубик 3 | Кубик 4 |
| Where (Где? Куда?) | do (для настоящего времени) | I (я) | read (читать ) |
| Why (Почему?) | did (для прошедшего времени) | you (ты, Вы) | help (помогать) |
| When (Когда?) | will (для будущего времени) | we (мы) | eat (есть, кушать) |
| How(Как?) | can (могу, умею) | they (они) | play (играть) |

***Типы предложений***

Приказ или просьба: закройте рукой все кубики, кроме кубика 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Where | do | you | read (читай, читайте) |

Утвердительное предложение (Present Simple): закройте рукой кубики 1, 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Where | do | you | read |

Ты читаешь

Общий вопрос: закройте кубик 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Where | do | you | read |

Ты читаешь?

Специальный вопрос: покажите все грани ГрамИКа

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Where | do | you | read |

Где ты читаешь?

*Модели****ГрамИК****Степичева П.А.*

**Классический ГрамИК**



(Модель 1: do, I, you, they;

Модель 2: does, he, she, it, Bob)

*Список предложений к ГрамИКу*

***Повелительные:***

*1. Читай!*

*2. Помоги!*

*3. Ешь!*

*4. Играй!*

*5. Читайте!*

*6. Помогите!*

*7. Ешьте!*

*8. Играйте!*

***Утвердительные:***

*9. Я читаю каждый день.*

*10. Ты читаешь каждый день.*

*11. Они читают каждый день.*

*12. Мы читаем каждый день.*

*13. Я играю каждый день.*

*14. Ты играешь каждый день.*

*15. Они играют каждый день.*

*16. Мы играем каждый день.*

*17. Я помогаю каждый день.*

*18. Ты помогаешь каждый день.*

*19. Они помогают каждый день.*

*20. Мы помогаем каждый день.*

*21. Я ем каждый день.*

*22. Ты ешь каждый день.*

*23. Они едят каждый день.*

*24. Мы едим каждый день.*

**Дидактическая цель игры** Grammar Box такая же, как и «ГрамиКа» - сформировать навык составления вопросительных и отрицательных предложений в настоящем (Present Simple), прошедшем (Past Simple), будущем (Future Simple) временах, с модальным глаголом can, а также повелительных предложений в настоящем и будущем.

В игровом наборе представлены: вопросительные слова (серого цвета), вспомогательные глаголы (красного цвета), существительные и местоимения в роли подлежащих (зеленого цвета), смысловые глаголы (розового цвета), а также карточки "not" для отрицательных предложений и "any word", заменяющая любое слово (синего цвета). Выбранные цвета соответствуют цветам граней «ГрамиКа». Карточки со словами снабжены переводом. Общее количество потенциально возможных предложений из слов на карточках - более тысячи.

**Ход игры:**

Игроки берут по 5 карт. Сначала каждый обменивает по одной своей карте с ближайшими игроками, стараясь избавиться от повторяющихся членов предложения. Затем из имеющегося набора нужно сложить наиболее длинное предложение с учетом того, что каждое использованное слово - это 1 балл. Это может быть:

1) повелительное предложение (например, Read) - 1 балл;

2) утвердительное предложение (например, I read) - 2 балла;

3) общий вопрос в одном из времен группы Simple (например, Do you read?) - 3 балла;

4) специальный вопрос в одном из времен группы Simple (например, When do you read?) - 4 балла;

5) отрицательное повелительное предложение в одном из времен группы Simple (например, Do not read) - 3 балла;

6) отрицательное предложение в одном из времен группы Simple (например, You will not read) - 4 балла.

Запрещается создавать несколько маленьких предложений. Если получа-

ется несколько, следует выбрать большее из возможных.

Каждый игрок записывает составленные им предложения, а в конце игры подсчитываются все слова в своих предложениях, которые и составляют общий балл игры. Игрок, набравший максимальное количество баллов, побеждает.

Продолжительность любой игры в среднем составляет 10-15 минут, причем игра тем дольше, чем меньше количество участников.

Оптимальная группа для игры - от двух до десяти человек. Расчет количества участников базируется на двух основных принципах. Во-первых, количество игроков ограничено количеством карточек в учебном наборе (54 штуки), во-вторых, при игре по очереди, когда участники выкладывают карточки со словами один за другим, при увеличении числа игроков увеличивается время ожидания своего хода. Соответственно, чем меньше игроков, тем динамичнее игра, тем больше самостоятельных учебных решений принимает каждый играющий. Поэтому рекомендуется разделять класс на несколько небольших подгрупп (обычно это две подгруппы по 7-9 человек).

**Фонетические игры**

**Игра «Фонетическая битва»**

**Варианты игры:**

***Принцип игры «переводной и подкидной дурак»:***   
1) Участникам раздаем по 5 карт   
2) Первый участник кладет одну или несколько карт с одинаковым гласным звуком, например, «bag, bad» (закрытый слог)   
3) Следующий игрок может побить эти карты, положив слова с противоположным звуком (т.е. с открытым слогом ), например, «lake, cake», либо перевести ход другому игроку, добавив к картам «bag, bad» любое слово с таким же звуком, например, «laptop». Таким образом, следующему игроку нужно будет уже побить три карты и т.д.   
4) Другие игроки могут подкидывать карты не в свой ход.   
5) Если игрок не может ответить на ход соперника он забирает все карты.   
6) После каждого хода карты добираем до 5 шт   
7) В игре есть «козыри» - слова с сочетанием a+ll.   
8) Также присутствуют многосложные слова. Выбор звука зависит от пожелания участника, т.е. слово «laptop» одинаково подходит для «lake» и «no».   
9) Если на руках нет подходящей карты, игрок добирает из колоды.   
10) Выигрывает участник, первый избавившийся от всех карт на руках.

1. **Орфографические игры**



**Варианты игры:**   
***Вариант 1. Игра «Строчная - прописная». Количество игроков 2-12 человек.***  
***Цель:*** запомнить соответствие строчных и прописных букв   
1) Колоду перемешиваем и раскладываем карточки на столе рубашкой вверх.   
2) Игроки по очереди переворачивают по две карты, пытаясь найти совпадения «A - a», «B - b», «M - m»   
3) Если игрок нашел совпадения, он забирает эти карты себе (это заработанные очки)   
4) Если карты не совпали –переворачивает их, и ход переходит к следующему участнику.   
5) Побеждает тот, кто собрал большее количество пар.   
  
***Вариант 2. Игра «Алфавитная цепочка». Количество игроков 2-12 человек.***  
**Цель** – выучить буквы и порядок их следования в алфавите.   
1) В начале игры кладем карту с буквой «M (m)» на середину стола.   
2) Игрок берет карту. Если ему попалась одна из букв, которые стоят в алфавите рядом «M (m)» , т.е. одна из букв «Ll» или «Nn», он кладет ее рядом (в таком порядке, в каком буквы стоят в алфавите).   
3) В первом раунде в свой ход каждый участник берет одну карту из колоды. Если попавшаяся буква соответствует цепочке алфавита, он кладет ее в ряд, если нет – забирает себе.   
4) В последующие ходы карты можно брать как из колоды или из руки.   
5) Игра проходит на время. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт на руках   
  
***Вариант 3. Игра «Алфавитный следопыт».***   
**Цель** – выучить буквы и порядок их следования в алфавите. Количество игроков 2-10 человек.   
1) Перемешиваем колоду и кладем буквами вверх   
2) Каждый участник берет одну карту.   
3) Игроки переворачивают карту и на рубашке пытаются отыскать две недостающие буквы алфавита.   
4) После того, как игрок выяснил, каких букв не хватает на рубашке его карты, ему необходимо найти эти буквы в остальной колоде карт.

Творческие игры. Обучающие игры на уроках английского языка (Часть 1,2,3)

**Приложение №3. Конспекты уроков**

**Урок английского языка в 4-м классе по теме “Степени сравнения прилагательных"**

**Цель урока:** введение и первичное закрепление грамматического материала по теме «Степени сравнения прилагательных», совершенствование навыков диалогической и монологической речи.

**Тип урока:** урок формирования знаний.

**Задачи урока:**

* *Практические*:
  + формировать лексико-грамматические навыки по данной теме;
  + совершенствовать умение диалогической речи (диалог - расспрос);
  + совершенствовать навыки чтения
  + развитие навыков аудирования
* *Воспитательная*: способствовать воспитанию вежливости и культуры учащихся.
* *Образовательная*: способствовать расширению филологического кругозора.
* *Развивающая*:  способствовать развитию внимания, мышления, воображения, догадки.

**Универсальные учебные действия:**

* *Личностные УУД*: осознание мотивационной основы учебной деятельности при повторении изученного материала, освоение личностного смысла учения, желание продолжать учебу.
* *Познавательные УУД*: формирование умения в освоении речевых норм и формул этикета. формирование умения отличать основные значения изученных единиц.
* *Коммуникативные УУД*:  формирование умения понимать основное содержание небольших и несложных аутентичных текстов, относящимся к разным коммуникативным типам речи с использованием языковой догадки и прогнозированием содержания.
* *Регулятивные УУД*: умения адекватно использовать речевые средства для решения различных задач, умение корректировать выполнение задания в дальнейшем, анализ допущенных ошибок.

**Оборудование:**

* Ноутбук, аудиозапись, игровые карточки П.А.Степичева.

**Ход урока**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока и его цель** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающегося** | **Формирование УУД** | | | |
| **Личностные** | **Регулятивные** | **Коммуникативные** | **Познавательные** |
| **Организационный**  Создание благоприятного психологического настроя на работу | Приветствие.  The weather is fine,  The sky is blue.  Good morning children,  I am glad to see you.  Sit down, please  Tell me: “How are you?”  And let's begin our lesson.  Now look at the blackboard. Let’s remember this poem. Listen to me very attentively.  *Spring is green,*  *Summer is bright,*  *Autumn is yellow,*  *Winter is bright.*  Now, let’s read it together. Repeat after me. Ruslan, read, please. Liza, try, please. OK , very good. | Слушают и отвечают на приветствие.  “ Good morning teacher”  Повторяют за учителем | Формирование мотивации изучения иностранных языков и стремление к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык» | Формирование умения  планирования своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане. | Формирование умения  работы в паре и группе в соответствии с нормами общения, взаимопонимания, правилами поведения и этикета.  Развитие умения учебного сотрудничества с учителем, осознанно строить речевое высказывание в устной форме. | Формирование умения выделять необходимую информацию; Делают выводы в результате совместной работы класса и учителя; овладевают при поддержке учителя учебно-организационными, учебно-информационными и учебно-коммуникативными умениями. |
| **Актуализация знаний**  Проверка домашнего задания. Актуализация опорных знаний. | Let`s check your home work. What was your homework?  Позвольте проверить ваше домашнее задание. Что было задано? | Обучающиеся отвечают на заданный вопрос. |  |  |  |  |
| **Формулирование темы урока, постановка цели урока.**  Обеспечение мотивации учения детьми, принятие ими цели урока. | Используя вопросы, подвожу учащихся к теме и цели урока. *Look at the pictures on the board. What can you see? (There are four seasons and different weather in some parts of the country.) What is the theme of our lesson? Yes, you are right. Thank you. Today we will speak about the weather*  Тогда давайте сформулируем цель нашего урока. | Обучающиеся  говорят о том, что они видят на картинках и пытаются сформулировать тему урока. | Формирование умения  самостоятельно выделить и сформулировать цель урока. | Формирование способности принимать учебную цель и задачу. | Формирование умения  оформлять   свои мысли в устной форме. | Формирование умения  использовать в учебной деятельности знаково-символические средства. |
| **Совершенствование знаний**  Установление правильности и осознанности изучения темы. | Tiny is going to travel. And he wants to know what the weather will be in different countries and cities.  Тайни собирается в путешествие по разным странам. И он решил узнать какая погода будет в городах, которые он собирается посетить. Давайте послушаем диалог.  Let’s listen to the dialogue.  Now open the books at page 37 and find exercise number 14 and read the dialogue. Listen to me and repeat after me.  Now, let’s work in pairs.  Представьте, что вы собираетесь в путешествие, и, чтобы знать какую одежду взять с собой, вам необходимо знать какая будет погода. И вы звоните в бюро прогноза погоды.  Now, look at the blackboard. You can see different cities. Let’s read and translate them.  *St.Petersburg- Санкт- Петербург*  *Rome-Рим*  *Berlin-Берлин*  *London-Лондон*  *Omsk-Омск*  *Krasnodar-Краснодар*  *Paris-Париж*  *Moscow-Москва*  *Menzelinsk-Мензелинск*  А какой вопрос мы зададим, чтобы узнать какая погода в том или ином городе ?  What is the weather like in…?  А какая погода может быть?  *It’s cloudy.*  *It’s sunny.*  *It’s windy.*  *It’s warm. и т.д.*  *А как мы* отреагируем на то, какая погода будет в городе.  *What a pity.*  *Fantastic.*  *Wonderful.*  *Great.*  *It’s fine.*  Using these words make up dialogues.  Now find exercise № 16. Let’s read this short conversation. Listen to me and repeat after me. Now let’s translate it.  И так, почему попугаю не нравится погода в этих краях? – Потому что здесь **не тепло.**  Какую погоду любит попугай?- **Теплее.**  А какая погода в Африке?- **Самая тёплая.**  Цепочка слов:  Тёплый-теплее- самый тёплый  Warm- warmer- the warmest  Тёплый- это какая часть речи?- **Прилагательное.**  А как изменяется слово тёплый ( теплее-самый тёплый)? Т.е. мы **сравниваем.** Мы показываем **степень** различия качества предмета.  На доске висят три слова «Степени сравнения прилагательных».  А кто мне скажет как мы образуем степени сравнения прилагательных? Правильно, мы добавляем окончание –er и –est.  Now, open your work-books and write down the date and the theme of the lesson. | Слушают диалог, повторяют за учителем, а затем читают его в парах  Работают в парах: задают и отвечают на вопросы  Используя данные выражения составляют диалоги  Выполняя упражнение №16, объясняют образование степеней сравнения прилагательных |  | Формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей. | Формировать умение слушать друг друга и вступать в диалог. | Формирование умения извлекать необходимую информацию из диалога; знаково-символические действия |
| **Проверка знаний** | Ok, now let’s play a game with these cards and remember adjectives.  Каждый участник берет из колоды по шесть карт. Таким образом, у игроков оказывается по шесть разных форм прилагательных (позитивная, сравнительная и превосходная). Одна карта из колоды кладется как первая. Первый участник должен положить карточку с той же формой другого прилагательного (например, карточка greater кладется на happier – оба прилагательных в сравнительной степени), либо это же прилагательное в другой форме (например, на карту greater кладется great или greatest). Аналогично поступает следующий игрок, по очереди. В случае, если нужной карты нет, нужно вытянуть из колоды одну карту, и, если она не подходит, пропустить ход. | Обучающиеся выполняют задания через игровую технологию, используя **игровые карты П.А.Степичева** | Формировать самооценку на основе успешности учебной деятельности, мотивацию учебно-познавательной деятельности.  Формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях | Формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей. | Формирование умений использования речевых, опорных и наглядных средств для выполнения задания**.** | Осуществление и актуализация новых лексических единиц, основываясь на учебную ситуацию и личный опыт. |
| **Динамическая пауза**  Смена деятельности, обеспечение разгрузки для глаз обучающихся | Now I see that you are a little bit tired. Let's relax and dance.  А сейчас я смотрю, что вы немного устали. Давайте расслабимся и потанцуем. | Обучающиеся танцуют и поют песню. | Формирование положительной мотивации  к обучению и целенаправленной познавательной деятельности. | Формирование умения  осуществлять совместные действия, ориентированные на позицию партнера в общении и взаимодействии. | Формирование умения  согласовывать свои действия с одноклассниками, контролируют свои действия, понимают на слух и поизносят слова песни. | Формирование умения  использовать  услышанную информацию. |
| **Закрепление**  Установление правильности и осознанности изучения темы. | Now, let’s read the story «The Sun and the Wind» and answer the question « Which is stronger?»  Посмотрите иллюстрацию к тексту и попробуйте догадаться кто сильнее: ветер или солнце?  Давайте познакомимся с новыми словами, с которыми мы встретимся в этом тексте.  Take off-снимать  Coat-пальто  Using these words make up sentences.  Now, let’s read the story. Listen to me and repeat after me.  После прочтения текста кто изменил своё мнение о том кто сильнее.  Let’s act it out. Please, read the dialogue. | Обучающиеся читают диалог в учебнике и отвечают на вопросы; знакомятся с новым лексическим материалом; читают диалог в парах |  | Формирование умения оценивать действия  других с  целью обнаружения отклонений и отличий. | Формирование умения слушать друг друга и оформлять свои мысли в устной форме. | Формирование умения извлекать информацию из диалога. |
| **Подведение итогов урока**  Самооценка результатов своей деятельности и всего класса | Сегодня мы с вами познакомились с новыми городами. В какой стране находится Берлин, Кпаснодар, Омск, Мензелинск, Москва, Лондон?  А как мы узнаем какая погода в том или ином городе?-What is the weather like in …?  А как образуются степени сравнения прилагательных? – Добавляется окончание –er и- est.  Today we have good work. Thank you for the lesson. Good buy. | Обучающиеся отвечают и делают выводы. | Формирование адекватной мотивации учебной деятельности, понимание значения знаний для человека. | Формирование  умения  оценивать правильность выполнения действий на уровне адекватной ретроспективной оценки. | Формирование  умения высказывать свою точку зрения при подведении итогов урока. | Формирование  умения  делать выводы. |
| **Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению**  Обеспечение понимания детьми цели, содержания и способов выполнения домашнего задания. | Please write down your home work.  Рабочая тетрадь: упр. 3, 4 на стр. 38, упр. 3 на с. 55. | Обучающиеся записывают домашнее задание |  |  |  |  |
| **Рефлексия.**  Инициирование рефлексии детей по поводу психоэмоционального состояния, мотивации их собственной деятельности и взаимодействия с учителем и другими детьми в классе | Did you like the lesson? What did you like best of all? *(Учащиеся делятся впечатлениями)*  Our lesson is over. Good bye. Have you a nice day. You may go out. | Обучающиеся отвечают на вопрос и прощаются с учителем. |  | Формирование умения осуществлять познавательную и личностную рефлексию;  умение оценивать процессы и результаты своей  деятельности. |  | Формирование умения осуществлять познавательную и личностную рефлексию;  умение оценивать процессы и результаты. |

**План – конспект урока английского языка**

**Предмет:** Английский язык

**Класс: 4**

**Тема**: Домашние обязанности

**Тип урока:** открытие нового знания (первый урок по теме)

**Цель урока:** введение лексических и совершенствование грамматических навыков устной речи.

Задачи:

1. Коммуникативные (практические):

- развитие слухопроизносительного навыка,

- развитие умений устно осуществлять общение (монологическая и диалогическая речь)

- совершенствование грамматического навыка говорения,

- совершенствование орфографического навыка

2) развивающие

- развитие психических процессов: слуховая память, зрительная память; внимание,

- положительные эмоции, настрой, готовность к коммуникации.

2) воспитательные

- воспитание чувства помощи родителям

- формирование интереса к предмету «иностранный язык»

- воспитание вежливости и речевого этикета на примере диалога

**Формирование УУД:**

*Личностные действия*: самоопределение, смыслообразование, нравственно-эстетическая ориентация

*Регулятивные действия*: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.

*Познавательные действия*: общеучебные, логические, постановка и решение проблемы

*Коммуникативные действия*: планирование учебного сотрудничества, постановка вопросов, умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации

**Методы обучения**: урок построен на методе сказкотерапия (погружение в сказочную ситуацию, решение поставленных проблем, счастливый конец) а так же присутствуют: показ, объяснение, организация тренировки и применения, коррекция, оценка.

**Формы работы:**  - индивидуальная; - фронтальная;- работа в парах- работа в группах

**Оснащение урока**: учебник английского языка для 4 класса под редакцией М.З.Биболетовойиздательство «Титул»,раздаточный дидактический материал - ГраМИк, игровые карточки П.А.Степичева, компьютер, колонки.

**Ход урока**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока и его цель** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающегося** | **Формирование УУД** | | | |
| **Личностные** | **Регулятивные** | **Коммуникативные** | **Познавательные** |
| **Организационный**  Создание благоприятного психологического настроя на работу | Приветствие.  The weather is fine,  The sky is blue.  Good morning children,  I am glad to see you.  Sit down, please  Tell me: “How are you?”  And let's begin our lesson.  Ok, and now please, let’s do some phonetic exercises.  Listen and repeat after me.  The sound [w] – we, was, were, sweep, to sweep the floor, a wife, water, to water the flowers, wind, to wind, to wind the clock  The sound - she, sure, a dish, to wash, to wash a dish, washing dishes,  a shop, go shopping;  The sound [r] - to read, to read a book, to repair, to repair a bike, to repair a car,  a room, to tidy up the room;  The sound [h] - a house, to clean the house, help, to help, a hand, a helping hand;  Excellent!  We were watching window washers  wash Washington windows with warm water  while we were walking | Good morning, teacher!  My name is ….  Nice to meet you too.  - we, was, were, sweep, to sweep the floor, a wife, water, to water the flowers, wind, to wind, to wind the clock  she, sure, a dish, to wash, to wash a dish, washing dishes,  a shop, go shopping;  - to read, to read a book, to repair, to repair a bike, to repair a car, a room, to tidy up the room;  - a house, to clean the house, help, to help, a hand, a helping hand; | Формирование мотивации изучения иностранных языков и стремление к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык» | Формирование умения  планирования своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане. | Формирование умения  работы в паре и группе в соответствии с нормами общения, взаимопонимания, правилами поведения и этикета.  Развитие умения учебного сотрудничества с учителем, осознанно строить речевое высказывание в устной форме. | Формирование умения выделять необходимую информацию; Делают выводы в результате совместной работы класса и учителя; овладевают при поддержке учителя учебно-организационными, учебно-информационными и учебно-коммуникативными умениями. |
| **Актуализация знаний**  Проверка домашнего задания. Актуализация опорных знаний. | Let`s check your home work. What was your homework?  Позвольте проверить ваше домашнее задание. Что было задано? | Обучающиеся отвечают на заданный вопрос. | Формирование умения к преодолению препятствий |  | Формирование умения выражать свое мнение | Формирование умения перерабатывать, систематизировать информацию |
| **Формулирование темы урока, постановка цели урока.**  Обеспечение мотивации учения детьми, принятие ими цели урока. | - We have guests today. They are Disney princesses.  - Oh, no. She is cruel Ursula. She took princess’ colorful dresses. We have a letter from her. Let’s read it. Who wants to read the letter?  - Thank you. Will you help Disney princess?  - Let’s help them. | Обучающиеся смотрят видеоролик  P1 - If you want to return princess’ colorful dresses you should do eight exercises.  P2 - 1. Learn new words  P3 - 2. Say what Ted and Mag usually do at home  P4 - 3. Do and remember the form of regular and irregular verbs  P5 - 4. Complete the text. Say how Mag helped her mum last Sunday. Read the text for teacher  P6 - 5. Do physical exercises and sing a song  P7 - 6. Watch two videos and say what Cinderella and Tangled usually do at home  P8 - 7. Read and act out some dialogues  P9 - 8. Say how you will help your mum and dad next week  Cruel Ursula   * Yes, of course. | Формирование умения  самостоятельно выделить и сформулировать цель урока. | Формирование способности планировать последовательность деятельности. | Формирование умения  оформлять   свои мысли в устной форме. | Формирование умения  перерабатывать, систематизировать информацию. |
| **Совершенствование знаний**  Установление правильности и осознанности изучения темы. | - Look at the blackboard. We have the first exercise from Ursula. There are some new words here. Listen, repeat, remember them:  *to make the bed*  *to lay the table*  *to do the washing up*  *to answer the phone calls*  *to clean the room*  *to feed the pеt*  *to water the flowers*  *to take a pet for a walk*  *to repair one’s bike*  *to go shopping* | Whole class:  - to make the bed  - to lay the table  - to do the washing up  - to answer the phone calls  - to clean the room  *-*to feed the pеt  - to water the flowers  - to take a pet for a walk  -to repair one’s bike  - to go shopping  **-** застилать постель ….  … - ходить за покупками | Формирование у учащихся конкретных знаний | Формирование умения к преодолению препятствий (волевая саморегуляция). | Формирование умения участия в коллективном обсуждении; владения всеми видами речевой деятельности. | Формирование умения строить логическую цепь рассуждения. |
| **Проверка знаний** | We have the next exercise from Ursula.  Look at the pictures and say what Mag and Ted usually do at home. What else can he/she do? (use the phrases of ex.17 p.71).  Make up your own sentences according to the examples.  When we speak about the actions in the past we use the Past Simple.  - Listen, read and remember.  Wash-washed do-did  Help-helped go-went  Repair-repaired lay-laid  Clean-cleaned make-made  Answer-answered feed-fed  Water-watered say-said  Cook-cooked take-took  Let’s play a game. Using these playing cards we will revise and remember the irregular verbs. | Составляют монологическое высказывание  P1: Mag usually does her homework.  P2: Alex goes shopping.  P3: Alex makes his bed.  P4: Mag usually lays the table.  P5: Alex usually cleans his room.  P6: My mother cooks breakfast. I water the flowers.  Читают и запоминают неправильные глаголы. Используя **игровые карты П.А.Степичева**, играют в игру, способствующую запоминанию 20 неправильных глаголов. **Цель игры** – избавиться от своих карт. Победителем считается тот, у кого раньше всех закончатся карты. При этом во время игры карты не добираются, кроме того случая, когда нужной карты нет. Время можно контролировать, если победителем будет не тот, у кого кончились карты, а тот, у кого их осталось меньше на определенное время. | Формировать самооценку на основе успешности учебной деятельности, мотивацию учебно-познавательной деятельности.  Формировать навыки сотрудничества в разных ситуациях  Whole class:  Wash-washed do-did  Help-helped  go-went  Repair-repaired  lay-laid  Clean-cleaned make-made  Answer-answered  feed-fed  Water-watered say-said  Cook-cooked take-took | Формирование умения выполнять учебные действия в соответствии с поставленной задачей. | Формирование умений выражать свои мысли с полнотой и точностью; адекватное использование речевых средств для решения коммуникативных задач; достижение договоренностей и согласование общего решения в группах**.** | Анализ, синтез, сравнение, обобщение; подведение под понятие; осознанное и произвольное построение речевого высказывания. |
| **Динамическая пауза**  Смена деятельности, обеспечение разгрузки для глаз обучающихся | Now I see that you are a little bit tired. Let's relax and dance.  А сейчас я смотрю, что вы немного устали. Давайте расслабимся и потанцуем. | Обучающиеся танцуют и поют песню. | Формирование положительной мотивации  к обучению и целенаправленной познавательной деятельности. | Формирование умения  осуществлять совместные действия, ориентированные на позицию партнера в общении и взаимодействии. | Формирование умения  согласовывать свои действия с одноклассниками, контролируют свои действия, понимают на слух и поизносят слова песни. | Формирование умения  использовать  услышанную информацию. |
| **Закрепление**  Установление правильности и осознанности изучения темы. | Now you know how to make sentences in the Past Simple Tense and some verbs. Let’s play the following play with GraMIk. Riaz and Arsen, come to the blackboard, please. You task is to make as many sentences as you can in a minute in the Past Simple Tense.  Say what you did at home last Sunday. Did you help your mum or dad? How?  (Учащиеся работают в парах, задавая друг другу вопросы, как они помогали вчера родителям)  -We have the next exercise from Ursula.  You should watch two videos and say what Cinderella and Tangled usually do at home  - Read and act out some dialogues  - Say how you will help your mum and dad next week.  - We helped Disney princess.  Какую оценку вы поставите себе за сегодняшнюю работу на уроке?  - Disney princess invite us to their party. Let’s dance. | Используя дидактический материал **П.А.Степичева «ГраМИк»,** обучающиеся составляют предложения в Past Simple (за одну минуту)  P1: Did you help your mother yesterday?  P2: Yes, I did.  P1: Did you go shopping yesterday?  P2: Yes, I did.  P1: Did you feed your pet?  P2: Yes, I did.  P1: Did you make your bed?  P2: Yes, I did.  P1: Did you water the flowers?  P2: Yes, I did  P1: Did you answer phone calls?  P2: No, I didn’t.  P1: Cinderella feeds her pets.  P2: Cinderella washes the floor.  P3: Tangled makes her bed.  P4: Tangled sweeps up the floor.  P5: Tangled waters the flowers.  P6: …  P7: …  (обучающиеся читают диалоги и выбирают, кто будет диалоги проигрывать)  P1: I’ll help my mum to clean the room  P2: I’ll help my mum to tidy the room  P3: I’ll help my mum to go shopping  P4: I’ll help my mum to make a bed  P5: I’ll help my mum to sweep the floor  P6: I’ll help my mum to lay the table  P7: I’ll help my mum to feed the pets  (ответы детей)  (ребята по очереди выходят и делают несколько танцевальных движений) |  | Формирование умения оценивать действия  других с  целью обнаружения отклонений и отличий. | Формирование умения слушать друг друга и оформлять свои мысли в устной форме. | Формирование умения извлекать информацию из диалога. |
| **Подведение итогов урока**  Самооценка результатов своей деятельности и всего класса | Сегодня мы с вами познакомились с некоторыми неправильными глаголами и вспомнили образование времени Past Simple.  When do we use the Past Simple Tense? And verbs do we use in this tense? – Когда мы используем простое прошедшее время? Как оно образуется,  What irregular verbs do you know? – Какие неправильные глаголы вы знаете,  Today we have good work. Thank you for the lesson. Good buy. | Обучающиеся отвечают и делают выводы. | Формирование адекватной мотивации учебной деятельности, понимание значения знаний для человека. | Формирование  умения  оценивать правильность выполнения действий на уровне адекватной ретроспективной оценки. | Формирование  умения высказывать свою точку зрения при подведении итогов урока. | Формирование  умения  делать выводы. |
| **Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению**  Обеспечение понимания детьми цели, содержания и способов выполнения домашнего задания. | Alright, thank you. According to the results of your work you get the following marks… Your home task is learning new words.  (ex.6 page 48)  Thank you very much for your work in the lesson. You are so active and it’s great. That’s all for today.  Goodbye, everyone. | Обучающиеся записывают домашнее задание |  |  |  |  |
| **Рефлексия.**  Инициирование рефлексии детей по поводу психоэмоционального состояния, мотивации их собственной деятельности и взаимодействия с учителем и другими детьми в классе | Did you like the lesson? What did you like best of all? *(Учащиеся делятся впечатлениями)*  Our lesson is over. Good bye. Have you a nice day. You may go out. | Обучающиеся отвечают на вопрос и прощаются с учителем. |  | Формирование умения осуществлять познавательную и личностную рефлексию;  умение оценивать процессы и результаты своей  деятельности. |  | Формирование умения осуществлять познавательную и личностную рефлексию;  умение оценивать процессы и результаты. |