

Шевченко Светлана Анатольевна

Государственное бюджетное образовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 456»

Колпинского района г. Санкт-Петербурга

**ОБОБЩАЮЩИЙ УРОК-ИГРА
« ENJOY ENGLISH WITH FRIENDS»**

(развитие коммуникативных УУД на уроке английского языка)

Тема: Enjoy English with friends

Предмет: Английский язык

Класс: 2 класс

Форма: Игровой конкурс

Тип урока: Обобщающий урок - игра

Цель: Повышение интереса к английскому языку через обобщение и активизацию изученного материала, развитие коммуникативных УУД.

Задачи:

Обучающие:

- повторить английские букв и звуков, числительные от 1 до 10
- закрепить изученные речевые образцы, грамматические структуры,

лексику

Развивающие:

- развивать языковые, интеллектуальные и творческие способности учащихся.

Воспитывающие:

- воспитывать чувства товарищества, взаимопомощи, ответственности, культуры общения в коллективной деятельности;

Планируемый результат:

- учащиеся уверенно пользуются языковыми клише: Hello! My name is...; I have got...; I(he) can...; свободно считают до 10, называют предметы во множественном числе; сопоставляют английские буквы и звуки;
- умеют договариваться, учитывать интересы друг друга, сдерживать свои эмоции, проявляет доброжелательное внимание к окружающим.
- умеют слушать, принимать чужую точку зрения, отстаивать свою.
- умеют принимать решение и реализовывать его;
- заинтересованы в дальнейшем изучении английского языка.

Форма работы учащихся:

- работа в группах по 6-7 человек

Оборудование для учителя:

- компьютер, проектор, кукла «Тигр», таблица для выставления баллов.

Оборудование (материалы) для учащихся:

- разрезной алфавит (2 комплекта); наборы картинок и заданий, фломастеры, головные уборы для каждой команды.

Пояснительная записка:

По требованиям ФГОС, в рамках системно-деятельностного подхода ученик в образовательном процессе овладевает универсальными учебными действиями: личностными, регулятивными, познавательными и коммуникативными. Основной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие коммуникативной культуры обучающегося. Таким образом, иностранный язык, как учебный предмет, развивает личностные, коммуникативные, познавательные УУД с приоритетом развития коммуникации. В связи с этим задача преподавателя состоит в том, чтобы создать условия для взаимодействия со сверстниками, развивать первоначальные навыки работы в группе, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы проявить личную активность и творчество каждого. В этом успешно помогают современные технологии и, в первую очередь,

игровые и информационно-коммуникативные. В процессе игры учащиеся активно и интенсивно общаются друг с другом, обмениваясь учебной информацией, за счёт чего расширяют знания, совершенствуют умения и навыки; б) между участниками формируются оптимальные взаимодействия и складываются характерные для коллектива взаимоотношения, служащие условием и средством повышения эффективности обучения; в) условием успеха каждого являются успехи остальных.

Данный игровой конкурс проводится для второклассников (первый год обучения английскому языку) примерно в декабре, когда учащиеся уже овладели английским алфавитом, умеют считать до 10, знают названия животных, цвета, глаголы действия, игры, используют в речи такие разговорные клише с глаголами can и have got.

Чтобы игра была успешной, необходимо учесть следующие моменты: при делении на группы следует обратить внимание на то, чтобы группы были равносильны по уровню владения английским языком и учащиеся дружны между собой; конкурсные задания предполагают участие каждого учащегося, и это важно для поддержания и повышения мотивации к изучению английского языка. Эту же цель преследует использование куклы в роли собеседника. «Тигр» - персонаж английской сказки, представитель иноязычной культуры, говорящий только по-английски, учитель же «играет» роль переводчика.

Многие картинки, используемые в конкурсных заданиях, взяты из учебника, т.е. они знакомы учащимся и дают определенную уверенность, но встречаются и новые изображения, которые учат переносить имеющиеся знания и принимать решение.

В конце игры рекомендуется провести рефлексию, т.е. обсудить с детьми, что было удачным во время игры, что не понравилось, кому сказать «спасибо» - это учит самооценке и умению делать выводы.

Подготовительный этап:

Класс делится на 4 команды:

26 июля 2013 г.

Летняя общероссийская конференция 2013 года "Актуальные проблемы теории и практики образования"

“Funny Cats”, “Funny Foxes”, “Funny Bears” и “Funny Rabbits”.

Технологическая карта игры:

№ п/п	Время	Этап занятия	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Оборудование и материалы
1	2-3 мин	Приветствие	Объяснение правил игры.		Музыкальное оформление, кукла, головные уборы для уч-ся.
2	3 мин	Представление команд	При помощи куклы показывает, как представить себя.	Каждый уч-ся здоровается и представляется.	
3	5 мин	Конкурс №1 “What are the letters!”	Показывает, как выполнить задание.	Команды выбирают «колокольчик» и хором называют открывшиеся буквы.	Презентация “The ABC”
4	5 мин	Конкурс №2 “We know the ABC”	Разыгрывает шуточную сценку с Тигром, который путает буквы, затем объясняет задание.	Уч-ся раскладывают буквы в алфавитном порядке, кто быстрее.	Разрезной алфавит, равное количество карточек каждой команде.
5	5 мин	Конкурс №3 “Letters and sounds”	Объясняет задание.	Уч-ся соединяют буквы и звуки.	Листы с заданием для каждой команды.
6	5 мин	Конкурс №4 “How many...?”	Разыгрывает шуточную сценку с Тигром, который плохо умеет считать,	Команды хором после вращения картинки называют количество животных на	Презентация “How many...?”

			затем объясняет задание.	слайде.	
7	5 мин	Конкурс № 5 “I have got...?”	При помощи куклы показывает, как выполнить задание.	Перед уч-ся перевернутые картинки с животными. Каждый уч-ся по очереди берет картинку и говорит: “I have got a cat” или “I have not got a cat.”(если животное на картинке перечеркнуто)	Набор картинок для каждой команды по количеству уч-ся
8	5 мин	Конкурс № 6 “We can do everything”	При помощи куклы показывает, как выполнить задание.	Каждый уч-ся берет карточку с действием, говорит: “He/she can jump and I can jump too. Look!” и выполняет действие.	Карточки для каждого уч-ся.
9	5-7 мин	Подведение итогов	Проводит рефлексию с уч-ся, пока жюри подводит итоги игры.	Уч-ся говорят, что понравилось и что не понравилось во время игры.	Музыкальное оформление, грамоты.

Использованные материалы:

1. А.Г. Асмолова. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли. – М.: Просвещение. 2008 г.
2. М.З. Биболетова, О.А. Денисенко, Н.Н. Трубанева, УМК «Enjoy English 2», Обнинск, Титул, 2011;

3. Г.А.Китайгородская «Методика интенсивного обучения иностранным языкам». – М., 1982.-стр.39-41.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – М.: Просвещение.2010 г.
5. https://edu.tatar.ru/n_chelny/sch32/page514039.htm
6. - <http://pedsovet.su/load/111-1-0-8686>
7. - <http://images.yandex.ru>
8. - <http://festival.1september.ru/articles/571431/>
9. - http://www.englishteachers.ru/files?folder_id=4&backto=0&page=2
10. ([the_abc.rar \(313,18 килобайт\)](#)) презентация-упражнение по теме "The ABC" (может использоваться с любым УМК)