

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 17
Василеостровского района
Санкт-Петербурга

Е. А. Ничай

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА ПО
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ
ШКОЛЕ НА ТЕМУ:

«What colour? Step 4»



2019-2020 учебный год

Технологическая карта урока английского языка
3 класс
«What colour? Step 4»

Тема: What can animals do? Что умеют животные?

Цель: Активизировать иноязычную речь учащихся для передачи информации о животных и их умениях.

Задачи:

- повторить лексику по теме «Животные»;
- повторить глаголы действия и модальный глагол «can» ;
- изучить новые глаголы действия;
- повторить построение предложений с глаголом «can»;
- практиковать построение предложений с модальным глаголом «can» и глаголов действия в устной речи;
- развивать умение использовать приложение дополненной реальности QR-code.

УМК Rainbow English («Радужный английский —3 Step 4. Unit 3»)

Оснащение: мобильные устройства, карточки с QR-кодами, изображения по теме, карточки с глаголами действия и модальным глаголом «can»;

Предварительная работа (дома): подготовка и распечатка QR-кодов, создание ссылок на тематические картинки к игре и привязок к QR-кодам, установка приложения “QR-code ” на моб.устройствах, распечатка картинок животных, глаголов действия и глагола «can».

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Время	Оснащение	УУД
Организационный	Приветствует учащихся.	Приветствуют учителя, готовятся к уроку.	2		<u>Регулятивные</u> Умение организованно начинать учебную деятельность после отдыха на перемене.

Проверка домашнего задания	Now let's check your homework. You should ask your classmates 4 questions about colours of school items they might have. Let me see your questions in your workbooks. Проверяет д.з. в тетрадях, слушает и корректирует учеников, оценивает выполнение д. з.	Работают в парах, задают друг другу вопросы и отвечают на них.	5		<u>Регулятивные:</u> Умение осуществлять самопроверку и взаимопроверку.
Мотивация к учебной деятельности	Look at the board. You can see a tongue-twister. Now let's say this tongue twister about the animals. «The birds can fly but can't bark». Who can say it faster than others?	Проговаривают скороговорку, соревнуясь в скорости, вспоминают значение глагола «can», осознают способ построения фразы с данным глаголом.	3		Регулятивные Умение определять цель деятельности, планировать деятельность.
Целеполагание	So what is the aim of today's lesson?	Называют цель урока.	1		
Учебно-познавательный а) повторение	Показывает картинки животных. Просит назвать имена животных по памяти. Let's remember the names of animals. Look at the pictures and name the animal.	Называют животных памяти.	2	Карточки с изображениями животных Классная доска	Познавательные: Умение работать с вербальными и невербальными опорами;

б) активизация лексики по теме	Обращает внимание детей на опору-предложение на доске. What each animal can do. Look at sentence on the board and the pictures of animals and say a sentence.	Проговаривают предложения, используя опору на доске.	4		
Интеллектуально-преобразовательный	Вводит новую лексику, следит за ходом выполнения задания. Now on the board you can see the pictures of the animals and the verbs. Some of the verbs you know and some you don't. Can you guess what new words mean? Write the phrases under each picture what this animal can or can't do using these verbs.	Догадываются о значении некоторых глаголов, остальные значения называет учитель, записывают новые слова в тетрадь. Выходят к доске, составляют фразы.	10	Карточки с изображениями животных.	<u>Регулятивные:</u> умение следовать поставленной цели; <u>Коммуникативные:</u> Адекватно использовать речевые средства для представления результата. <u>Познавательные:</u> рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; <u>Личностные:</u> осваивать новые виды деятельности.
Рефлексия	Проговаривает алгоритм действий и правила игры.	Разделяются на группы, выбирают капитана, играют, составляют фразы,	15	Карточки с QR-кодами, карточки по теме,	<u>Регулятивные:</u> Умение вносить необходимые коррективы

	Now we can check your memory and play an interesting game. You should work in groups. Each group can use smartphone to scan QR-codes that you see on the board. You will see a picture of an animal. You should use the card on the desk and compose a sentence what this animal can/can't do. To win this game you should use all the verbs on the board and make the correct sentences with the verb faster than the other group.(Приложение) Побуждает учеников высказать чему они научились на уроке.	закрепляют понимание значений новых слов в устной речи.		мобильные устройства с приложением «QR-code reader»	В свои речевые действия на основе их оценки – умение видеть ошибку и умение исправить ее как с помощью, так и без помощи взрослого.
--	--	---	--	---	---

Потребуется:

1. Карточки с картинками животных;
2. Карточки с мод.глаголами can/can't;
3. Карточки с глаголами действия;
4. Карточки с QR кодами выводящими на картинки животных;
5. 2-3 пустые желательные первые парты.

Правила игры:

Учитель делит детей на 3 команды и кладёт на первые парты смартфоны с запущенным приложением QR-code для каждой из команд. Объясняет, как пользоваться приложением QR-code.

Учитель заранее крепит карточки с кодами на доску и объясняет детям, что каждый из кодов ведёт к картинке с животным в интернете. Кладёт картинки с животными на парты картинкой вниз, глаголы can-can't и глаголы действия в разноряд, а также записывает их в 3 столбика на доске(1 столбик для 1 команды).

По команде дети по очереди подбегают к телефону, берут его, сканируют картинку и попадают на картинку с животным в интернете. После чего они пытаются найти картинку с соответствующим животным на парте. После того как ребёнок нашёл картинку с животным, ему необходимо, используя модальный глагол can(can't) и глаголы действия составить правильное предложение, прочитать вслух и перевести. Ребёнок, правильно сказавший предложение вслух, перечёркивает такой же глагол на доске, чтобы не запутать других игроков из своей команды.

После чего, ход переходит к другому ученику из той же команды. Команда, которая быстрее остальных составила по одному предложению с каждым из глаголов и перечёркнула все глаголы, побеждает.

can

can't

can

can't

can

can't

jump

crawl

bark

fly

paint

swim

climb

sing

talk

walk









