

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 5»



2019-2020 учебный год

Технологическая карта урока английского языка
3 класс
«Unit: What colour? Step 5»

Тема: А ты можешь описать людей и животных? Can you describe people and animals?

Цель: активизировать иноязычную речь учащихся для описания людей, животных и неодушевлённых предметов.

Задачи:

- изучить новые л. е. для описания людей и животных;
- изучить правило и контекст употребления новых л. е. ;
- тренировать произношение новых л. е.;
- практиковать чтение словосочетаний с новыми словами;
- развивать умение использовать ИКТ-ресурсы с технологией дополненной реальности;
- развивать умение в устной речи в контексте описания людей и животных.

УМК Rainbow English («Радужный английский — 3») (Unit 3, Step5)

Оснащение: учебники, доска, мобильные устройства, карточки с QR-кодами, картинки людей и животных.

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 мобильном устройстве, распечатка картинок людей и животных.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Время	Оснащение	УУД
Организационный	Приветствует учащихся.	Приветствуют учителя, готовятся к уроку.	1		<u>Регулятивные</u> Умение организованно начинать учебную деятельность после отдыха на перемене.

Проверка домашнего задания	Проверяет и комментирует д. з. At our last lesson we discussed different tasks to do at home. Open your notebooks and let me see what you did at home.	Открывают тетради. Демонстрируют д. з. и свою подготовку к уроку.	5	Рабочие тетради	<u>Регулятивные:</u> Умение осуществлять самопроверку, взаимопроверку и коррекцию д. з.
Целеполагание	Учитель показывает картинки с разными людьми и животными. Look at the pictures. Can you tell the difference in these pictures? Знакомит учеников с новыми словами для описания людей и животных.	Смотрят на картинки и пытаются подобрать слова для описания. Ощущают нехватку языковых средств.	4	Картинки людей и животных Классная доска	Регулятивные Умение определять цель деятельности, планировать деятельность.
Учебно-познавательный б) изучение новых л. е., их произношения и контекста употребления	Проговаривает слова вслух. Выписывает слова на доску с переводом. Listen and repeat! Write down the words into your notebooks with translation. Объясняет контекст употребления новых слов. We use the word «fat» with animals and the word «thick» with things.	Проговаривают слова вслух за учителем. Списывают слова с доски в тетрадь с переводом. Слушают учителя. Записывают правило. Задают вопросы.	10	Классная доска Учебники, классная доска, картинки	<u>Познавательные:</u> Умение работать с невербальными и вербальными опорами; <u>Регулятивные:</u> умение систематизировать информацию сопоставлять произношение слова с его написанием и цветом.

в) активизация новой лексики в чтении	For example: A cat is fat. A book is thick. You cannot say. A book is fat. It's incorrect. Open your book on the page 65. Look at ex.5 part 2. Can you see the words? Let's read and translate them in turn!	Открывают учебники. Находят упражнение. Читают и переводят словосочетания.		людей и животных.	
Интеллектуально-преобразовательный	Объясняет алгоритм действия и правила игры. Знакомит с приложением QR-code. Следит за ходом игры, слушает и корректирует учеников, объявляет победителей. Let's play a game! You need to choose the character and the right word then connect the word with the character and say a sentence. After that you can use the mobile phone to scan the QR-code and see the picture. (Приложение)	Слушают правила игры и алгоритм работы с приложением на смартфоне. Придумывают названия для своих команд и выбирают капитана. Пользуются опорами на доске, проговаривают предложения.	20	Смартфон, карточки с QR-кодами, картинки людей и животных	<u>Регулятивные:</u> умение следовать поставленной цели; <u>Коммуникативные:</u> Умение принимать мнение партнеров; Умение слушать; <u>Познавательные:</u> установление межпредметных связей (Природоведение).

Рефлексия и домашнее задание	Спрашивает, есть ли вопросы по изученному материалу. Спрашивает мнение детей по игре и уроку. Do you have any questions about today's lesson? Did you like the game? When can you use the new words you learnt today? You HW is: 1. Learn the new words 2. Book page 66 ex.7 — write in your notebooks 3. WB page 47 ex.2	Делятся впечатлениями с учителем об игре. Обсуждают детали урока и домашнее задание. Высказывают идеи о ситуациях, в которых они могут использовать изученные на уроке л. е.	5		<u>Регулятивные:</u> Умение следовать поставленной цели; <u>Личностные:</u> Стремление к применению имеющихся знаний и умений в реальной жизни.
------------------------------	---	---	---	--	---

Правила игры bombs/hearts/cannons + QR codes

Учитель рисует на доске таблицу и заполняет её картинками и словами.

В самом левом столбике он располагает картинки людей и животных.

В самой верхней строке пишет прилагательные на английском.

Остальные клетки таблицы он в произвольном порядке заполняет картинками/рисунками сердечка, бомбы или пушки. Всего 9 картинок по 3 изображения каждого объекта.

	Young/old	Weak/strong	Fat/Thin
Frank 	+QR code сверху 	+QR code сверху 	+QR code сверху 
Ron 			

Queen



+QR code сверху



+QR code сверху



+QR code сверху



Sally



+QR code сверху



+QR code сверху



+QR code сверху



Horse



Turtle



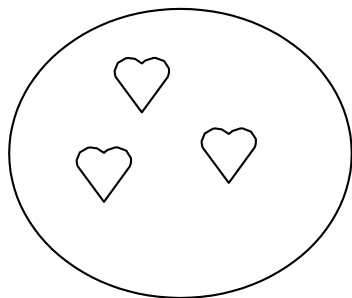
Нарисованные картинки он сверху закрывает QR-кодами так, чтобы не было видно, что именно нарисовано под кодом.

На другой части доски учитель пишет предложение-опору для учеников.

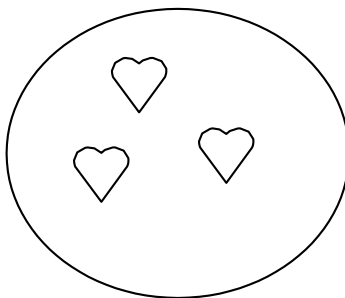
This is _____. _____ is _____.

Учитель разбивает детей на 3 команды и даёт каждой из команд по 3 жизни. Указывает это на отдельной части доски.

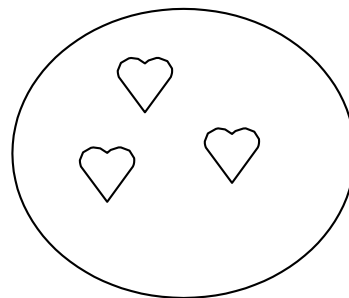
Cats



Dogs



Robots



В каждой команде выбирается капитан, который будет определять, кто из игроков в его команде будет отвечать.

Оговаривается заранее, что один и тот же игрок не может отвечать дважды.

Для капитанов команд учитель пишет опору-ответ на доске. После вопроса учителя: Who is speaking? капитан должен либо ответить самостоятельно, сказав при этом фразу:

I'm speaking , либо выбрать одного из членов своей команды и назвав его имя произнести следующую фразу:

Egor/Anna/Andrey is speaking!

После чего определяется, какая из команд ходит первой и начинается игра.

Дети выбирают человека или животное в одной части таблицы и прилагательное в другой, после чего крест на крест соотносят картинки и сходятся в одной точке на каком-то из QR-кодов.

Чтобы увидеть к чему ведёт QR-код, детям нужно произнести предложение по образцу.

Например: This is Ron. Ron is weak.

Далее при помощи телефона сканируют QR-код и им попадаетея одна из картинок: пушка, сердечко или бомба. Пушка позволяет забрать жизнь у любой из команд по выбору, сердечко даёт ещё одну жизнь команде или другой команде по желанию отвечающих, бомба забирает жизнь у отвечающей команды. После того, как отвечающий просканирует QR-код и увидит, какая картинка выпала ему, он показывает её остальным командам и открывает QR-код на доске, под которым учителем мелом или маркерам заранее продублирована и та же картинка.

Учитель контролирует ход игры и при необходимости редактирует количество жизней у каждой из команд. Побеждает та команда, у которой в конце игры остаётся наибольшее количество жизней — сердечек.

Что понадобится:

1. Смартфон с установленной программой QR Code Reader;
2. Картинки с изображением людей и животных упрощ.вариант 3 шт (услож.вариант 6 шт);
3. Файлообменник с загруженными картинками сердца, бомбы и пушки;
4. Распечатанные QR Коды — 9 шт, ведущие к изображениям сердца, бомбы и пушки в интернете;
5. Доска + мел/маркеры.

