

Государственное учреждение образования
«Средняя школа № 25 г. Гомеля имени Б. А. Царикова»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ
УЧАЩИХСЯ»

Джумова Светлана Павловна,
учитель английского языка
+375 29 341 45 74
e-mail: svetulik.m@mail.ru

Гомель 2022

1. Информационный блок

1.1 Название темы опыта

Использование игровых методов на уроках английского языка на I ступени общего среднего образования для повышения познавательной активности учащихся.

1.2 Актуальность опыта

Одной из важных проблем в современном образовательном процессе является недостаточная активность учащегося на уроке. Поэтому нам, педагогам, необходимо искать наиболее эффективные способы обучения, совершенствовать их, тем самым повышая качество знаний учащихся. Если мотивация у учащихся низкая, это приводит к тому, что им неинтересно на уроке. Мы, учителя, должны построить учебное занятие таким образом, чтобы учащимся был интересен сам процесс обучения.

В мастерской каждого учителя существует большое количество разнообразных приёмов и средств, позволяющих поддерживать высокий уровень преподавания и качества знаний учащихся. На мой взгляд, использование игровых методов повышает познавательную активность учащихся на уроке, что, в свою очередь, способствует улучшению качества знаний учащихся.

1.3 Цель опыта

Создание условий для повышения познавательной активности учащихся на уроках английского языка с помощью использования игровых методов.

1.4 Задачи опыта:

1) проанализировать научно-методическую литературу, опыт коллег по проблеме создания условий для повышения познавательной активности учащихся на I ступени общего среднего образования;

2) выявить наиболее эффективные приёмы использования игровых методов в процессе формирования коммуникативной компетенции у учащихся;

3) внедрить в практику педагогической деятельности использование эффективных приёмов игровых методов на определённых уроках английского языка;

4) проанализировать эффективность использования игровых методов как способа повышения познавательной активности учащихся.

1.5 Длительность работы над опытом

Работа над данным опытом проводится с 2019 года по настоящее время. Прежде всего я изучила имеющуюся литературу и Интернет-ресурсы по данной теме, а также изучила и проанализировала опыт коллег. Таким образом, выявив наиболее эффективные приёмы использования современных игровых методов в процессе формирования коммуникативной компетенции у учащихся, я активно использую их в своей педагогической деятельности. Следует также отметить, что параллельно с применением игровых методов проводится диагностика эффективности их использования на уроках.

2. Описание технологии опыта

2.1 Ведущая идея опыта

Мы знаем, что повышение активности познавательной деятельности учащихся на уроках позволяет достичь более высоких результатов в обучении. Одним из эффективных средств в области обучения английскому языку на I ступени общего среднего образования является игра. Характерной психологической особенностью учащихся на данной ступени является подвижность, активность и, вместе с тем, быстрая утомляемость. Специфика же урока английского языка такова, что от учащегося требуется не только внимание, но и быстрая реакция.

Использование игровых методов обеспечивает возможность привести методику обучения иноязычной речевой деятельности в соответствие с психологическими особенностями учащихся этой возрастной группы и, следовательно, сделать урок более эффективным, интересным, увлекательным.

Игровая деятельность на уроке английского языка не только организует процесс общения на этом языке, но максимально приближает его к

естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных учащихся, что положительно сказывается на их успеваемости. Таким образом, учить английский язык совсем не скучно, а очень интересно.

Английский язык является самым распространённым языком в мире. В наших школах он является основным иностранным языком. Начало обучения английскому языку является сложным и ответственным периодом не только для учащихся, но и для учителей. Для учащегося сложность заключается в том, что появляется новый школьный предмет, а перед учителем стоит главная задача – организовать обучение таким образом, чтобы учащиеся не потеряли интерес к изучению английского языка. При обучении дети начинают овладевать учебной деятельностью: запоминать учебный материал, формулировать ответы, выполнять упражнения различного характера. Учащийся обязан делать то, что ему не всегда хочется. Здесь на помощь учителю приходят игровые методы.

Почему же просто необходимо использование игровых методов на уроках английского языка на I ступени общего среднего образования? Традиционная организация обучения часто несёт на себе печать монотонности и однообразия. Ежедневно на уроках повторяется одно и то же: проверка домашнего задания, опрос, объяснение нового учебного материала и серия упражнений по его отработке. Монотонность обучения является одной из причин снижения мотивации к обучению у учащихся. Необходимо оживить и разнообразить урок через внедрение активных методов обучения. Одним из таких методов и является игра [4, с. 3].

2.2 Описание сути опыта

По рассматриваемой теме мною была изучена и проанализирована методическая и педагогическая литература. Вопросы использования игровой деятельности на уроках иностранного языка были рассмотрены в работах таких

педагогов и методистов, как Е. И. Пассов, Е. Н. Соловова, А. В. Конышева, Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская.

Через игру мы учимся выполнять какие-то жизненно важные действия, запоминаем правила поведения в различных бытовых ситуациях, осваиваем непреложные правила социального общения, «примеряем» на себя разные роли, в том числе и профессиональные, а главное, учимся взаимодействовать с партнёрами по игре [7, с. 34].

Данный вид деятельности является не только эффективным способом обучения, но и ведущим способом развития творческой активности учащихся. Использование игры как одного из методов обучения и передачи опыта используют с древности.

Следует отметить, что игра имеет большое влияние на развитие и становление личности учащегося. Использование игровой деятельности позволяет не только разнообразить учебный процесс, но и достичь высоких результатов обучения. Ярким доказательством этому служат слова В. А. Сухомлинского: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [3].

Многие учащиеся сталкиваются с трудностями в общении со своими одноклассниками, учителем. Использование игровых методов помогает устранить эти трудности, так как в игре ребёнок раскрывается, не боится быть самим собой, ведёт себя легко и непринуждённо. С помощью игры можно сделать изучение английского языка нескучным и увлекательным. Также следует отметить, что не стоит применять игровые методы слишком часто. Учащиеся могут отвыкнуть от других видов работы, а игру будут воспринимать уже не как что-то интересное, а как обычный элемент урока.

Функции игровой деятельности весьма разнообразны. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации. Она способствует развитию навыков владения иностранным языком.

Воспитательная функция заключается в воспитании таких качеств, как внимательное, гуманное отношение к партнёру по игре, также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроках, превращении уроков в интересное и необычное событие. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности. Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств.

Все вышеперечисленные функции игры помогают не только в обучении иностранному языку, но также развивают личностные качества учащегося [5, с. 39-41].

Особое внимание хочется уделить использованию игровых методов на I ступени общего среднего образования. С первых уроков дети учатся общаться на английском языке. При этом должны усвоить массу нового лингвистического материала (лексические единицы, грамматические формы, приобрести произносительные навыки). На уроках учащимся приходится много запоминать, говорить, писать, читать, слушать и анализировать информацию, поэтому учитель должен уделять особое внимание играм, способствующим отдыху и вызывающим положительные эмоции, лёгкость и удовольствие. Ведь именно в игре учащиеся забывают о своём психологическом дискомфорте.

На мой взгляд, главной задачей учителя должно стать обеспечение максимально комфортной и благоприятной обстановки и создание у детей положительной эмоциональной настроенности на уроке. Положительные эмоции способны полностью снимать последствия отрицательных воздействий

на организм учащегося. Учитель должен стремиться вызывать положительное отношение к предмету, повышать интерес и мотивацию учащихся. Важно, чтобы у детей не появлялось чувство страха, боязни перед этим предметом.

Игры позволяют поддерживать познавательную активность, повышать учебную мотивацию учащихся, стимулировать развитие мыслительной и творческой деятельности, способствуют развитию основных видов речевой деятельности, что оказывает непосредственное влияние на качество и эффективность процесса образования [1, с. 27].

В соответствии с системой обучения иностранному языку игры можно разделить на подготовительные (обучающие аспектам языка) и речевые (обучающие видам речевой деятельности). Главными составляющими первого вида являются грамматические, лексические, фонетические, орфографические игры. Среди игр второго вида можно выделить аудитивные игры, творческие игры (ролевые) и игры на развитие навыков говорения, чтения и письма.

Следует отметить, что главное – это правильно подобрать форму игры для определённого класса, учитывая индивидуальные особенности учеников и всего классного коллектива. Выбор разновидности игровой деятельности также определяется изучаемым материалом.

Большую сложность для учащихся представляет изучение грамматики, так как многих грамматических явлений нет в родном языке обучаемых. Поэтому очень важно использовать грамматические игры. Например, в III классе при изучении форм глагола *to be* (*am, is, are*) можно использовать игровой метод «Домик» («House»). Я предлагаю учащимся «заселить» эти формы вместе с соответствующими местоимениями в комнаты домика глагола *to be*. Форму *am* отправляли в самую маленькую комнату, так как к этой форме в гости приходит только местоимение *I*. Форма *is* живёт в средней комнате, так как к ней в гости приходят местоимения *he, she, it*. Форма *are* располагается в самой большой комнате, потому что к ней в гости приходит больше всего людей: *we, you, they* – местоимения множественного числа (Приложение 1).

Учащиеся с большим интересом выполняют это задание, стараясь опередить друг друга.

Часто в III классе при изучении алфавита используется игра-пантомима «Покажи букву» («Show the letter»). При изучении темы «My pet» в III и IV классах можно применить игру «Покажи животное» («Show the animal»), в ходе которой учащиеся изображают животное движением, мимикой, голосом, жестами. При изучении темы «Present Continuous Tense» в IV классе используется игра «Что ты делаешь сейчас?» («What are you doing now?»), где учащиеся демонстрируют действие, которое они выполняют в данный момент. При изучении в IV классе темы «My day» в ходе игры «Что ты делаешь утром / днём / вечером?» («What are you doing in the morning / afternoon / evening?») учащиеся показывают действия, которые совершаются обычно в течение дня (Приложение 2). Учащиеся должны догадаться, какое слово или действие показано, и назвать его.

С помощью подвижных игр на уроке английского языка можно провести физкультминутку, «не отходя» от процесса обучения. При изучении алфавита, цифр, названий цветов в III классе мной часто используются игры с мячом: «Какой цвет?» («What colour?»), «Какая буква?» («What letter?») (Приложение 3).

При изучении темы «Food» в III классе можно провести игру «Съедобное – несъедобное» («Eatable – uneatable»). Учащиеся становятся в круг, я называю слово и бросаю мяч. Если слово обозначает съедобное, ученик ловит мяч. Если несъедобное, то роняет мяч.

Совершенствовать знания по данной теме также можно, слушая слова из разных групп (еда и напитки). Если учащиеся слышат название еды, то они хлопают, если напиток – поднимают руки вверх. Если будет название, не относящееся ни к одной из данных групп, то учащиеся топают ногами.

Одной из популярных коммуникативных игр в IV классе является игра под названием «День рождения» («Happy Birthday»). В процессе игры закрепляется лексика по темам «Months», «Numerals», «Prepositions of time»,

тренируется вопрос «When is your birthday?». Учащимся раздаются карточки с изображением подарка, и учащиеся должны написать на них дату своего рождения. Затем я собираю карточки и, перемешав их, снова раздаю учащимся. Задача учащихся – при помощи вопроса «When is your birthday?» найти владельца карточки и вручить ему подарок (Приложение 4).

Одними из наиболее информативных и результативных, с точки зрения восприятия, являются ролевые игры. Например, при изучении тем «At the doctor`s», «At the shop» в IV классе (Приложение 5). Ролевая игра позволяет смоделировать ситуации общения так, чтобы приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации, что так актуально для уроков иностранного языка в условиях отсутствия естественной иноязычной среды [6, с. 51].

В ходе подобных игр учащиеся представляют себя в какой-то определённой роли и ведут себя согласно правилам игры, учатся выражать мысли в их логической последовательности, творчески применять полученные речевые навыки на практике. Роли, которые исполняют учащиеся (продавец, журналист, полицейский, доктор, ветеринар, друзья, члены семьи и др.), способствуют тому, что они учатся действовать в коллективе, общаться и обсуждать вопросы, решать проблемы, находить подходы к другим людям, понимать и оценивать чувства других людей.

На помощь учащимся в овладении лексическим материалом приходят лексические игры. При изучении темы «Clothes» в IV классе перед учащимися раскладывается 10 карточек с изображением предметов одежды. Все учащиеся закрывают глаза, а я забираю одну карточку. Учащиеся должны догадаться, какой карточки не хватает, называя все 10 слов по порядку. В конце карточек не остаётся, но учащиеся называют все слова в правильном порядке. Данная игра способствует развитию памяти и внимания учащихся.

Для формирования навыков установления звуко-буквенных соответствий в III классе используются фонетические игры («Угадай букву» («Guess the letter»), «Найди пару» («Find a pair»). Учащиеся слышат звук и должны найти

букву, соответствующую данному звуку. Можно также подбирать пары: большая – маленькая буква (Приложение 6).

Использование лексических и орфографических игр способствует закреплению изученной лексики и развитию орфографических навыков. Учащимся необходимо из букв составить слово, которое изображено на картинке. В процессе игры «Составь слово» («Make up a word») учащиеся развивают мышление, наблюдательность, память и внимание (Приложение 7). Также можно составлять слова из половинок слов (Приложение 8). Эту игру следует проводить в командах. Выигрывает та команда, которая не только быстрее справится, но и у которой будет больше правильно составленных слов.

Игры в командах занимают особое место в процессе обучения английскому языку, так как учащиеся в весёлой и занимательной форме поддерживают интерес к английскому языку, развивают внимание, память и командный дух. Для проведения игры «Вспомни слово» («Refresh your memory») учащиеся делятся на две команды. На доске для каждой команды пишется слово. Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих первоначальное слово, по вертикали. Выигрывает та команда, которая первая и правильно написала слова (Приложение 9). Так учащиеся совершенствуют лексические и орфографические навыки.

Также в командах можно совершенствовать лексические и орфографические навыки по теме «Food» в III классе. В ходе игры «Ням-ням» («Yum-yum») я держу корзинку с продуктами, каждый из участников достаёт из неё какой-нибудь продукт и записывает его название на доске. Выигрывает та команда, которая не только быстрее справится, но и у которой будет больше правильно записанных слов (Приложение 10).

В ходе лексической игры «Какой цвет?» («What colour?») при изучении темы «Colours» в III классе с использованием кнопочной игрушки *pop it* («пупырки») учащиеся не только изучают цвета, но и развивают мелкую моторику, снимая при этом эмоциональное напряжение (Приложение 11).

Выигрывает тот учащийся, который первый «полопал» кнопочки определённого цвета. Эта игрушка-антистресс пользуется особой популярностью среди младших учащихся. Они получают положительные эмоции, которые облегчают усвоение материала, уменьшают утомление, улучшают психологический климат на уроке.

Таким образом, игровые методы всегда интересны для детей. Применение разнообразных игровых методов в образовательном процессе по английскому языку предоставляет пространство для фантазии и творчества учителя. Использование такого подхода в учебном процессе способствует повышению познавательной активности учащихся.

2.3 Результативность опыта

Так как целью моего опыта является повышение познавательной активности учащихся на уроках английского языка путём использования игровых методов, то в качестве критериев для диагностирования его успешности я взяла средний балл учащихся 3 «А» (11 учащихся), 3 «Б» (9 учащихся) и 3 «В» (12 учащихся) классов в 2020/2021 учебном году и средний балл этих же учащихся в первом полугодии 2021/2022 учебного года.

Результаты показали, что во второй четверти 2020/2021 учебного года наметилась положительная динамика. К концу 2020/2021 учебного года учащиеся вышли на стабильный результат, который в первом полугодии 2021/2022 учебного года приобрел устойчивый характер (Приложение 12).

Эффективность использования мною на уроках игровых методов проявляется не только в повышении уровня успеваемости учащихся. Еще один важный показатель, по моему мнению, – это психологический комфорт на уроках. Учащиеся не боятся приходить на уроки, умеют использовать пройденный ранее материал, с удовольствием выполняют домашние задания.

3. Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что использование игровых методов на уроках английского языка способствует повышению познавательной активности учащихся. Следует помнить, что при всей

привлекательности и эффективности игровые методы необходимо использовать в меру, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Перечень игр, используемых на уроках английского языка на I ступени общего среднего образования, можно пополнять до бесконечности. Более того, одна игра может одновременно нести в себе и лексический, и грамматический, и фонетический материал. Игра может включиться в любой этап урока или пронизывать весь урок. Для учителя же главное – это помнить, что игра – это только элемент урока и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать, какой именно навык, умение тренируется в данной игре.

Подводя итог, можно отметить преимущества использования игровых методов: они способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления; несут здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении, способствуют использованию знаний в новой ситуации, способствуют объединению коллектива и формированию ответственности. Недостатки при использовании игровых методов включают в себя небольшую сложность в организации и иногда проблемы с дисциплиной, а также сложность в оценке работы учащихся.

Таким образом, игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения иностранному языку, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Уроки с использованием игровых методов проходят интересно, эмоционально, с высоким уровнем активности учащихся и в благоприятной психологической обстановке. В игре активизируются мыслительные процессы и повышается познавательная активность учащихся.

Список использованных источников

1. Брацун, Л. В. Игры на учебных занятиях по английскому языку / Л. В. Брацун // Замежные мовы. – 2020. – №2. – С. 27 – 31.
2. Играем на уроках английского языка в начальной школе : пособие для учителей общеобразовательных учреждений / сост. С. С. Яцкова. – Мозырь : ООО ИД «Белый ветер», 2009. – 59 с.
3. Игра. Педагогика В. А. Сухомлинского. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://ps.1sept.ru/article.php?ID=200005602>. – Дата доступа : 28.11.2021.
4. Комаров, А. С. Игры и пьесы в обучении английскому языку / А. С. Комаров. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2009. – 220 с.
5. Коньшева, А. В. Английский язык. Современные методы обучения. – Минск : ТетраСистемс, 2019. – 352 с.
6. Пономаренко, Т. Н. Использование ролевых игр в целях формирования коммуникативной компетенции учащихся на первой ступени общего среднего образования / Т. Н. Пономаренко // Замежные мовы. – 2019. – №1. – С. 51 – 55.
7. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс. – Москва : АСТ, 2010. – 272 с.

Игровой метод «Домик» («House») при изучении глагола *to be*



Игры-пантомимы «Что ты делаешь утром / днём / вечером?» («What are you doing in the morning / afternoon / evening?») и «Что ты делаешь сейчас?» («What are you doing now?»)»



Игры с мячом «Какой цвет?» («What colour?»), «Какая буква?» («What letter?»)»



Игра «День рождения» («Happy Birthday»)



Ролевые игры «At the doctor`s» и «At the shop»

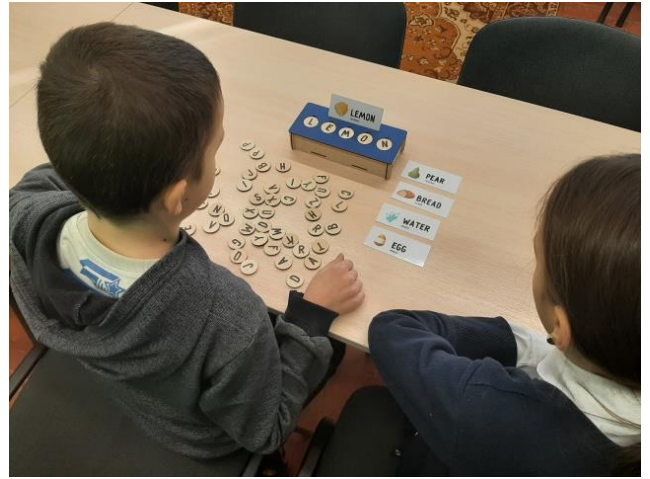


Фонетическая игра «Найди пару» («Find a pair»)



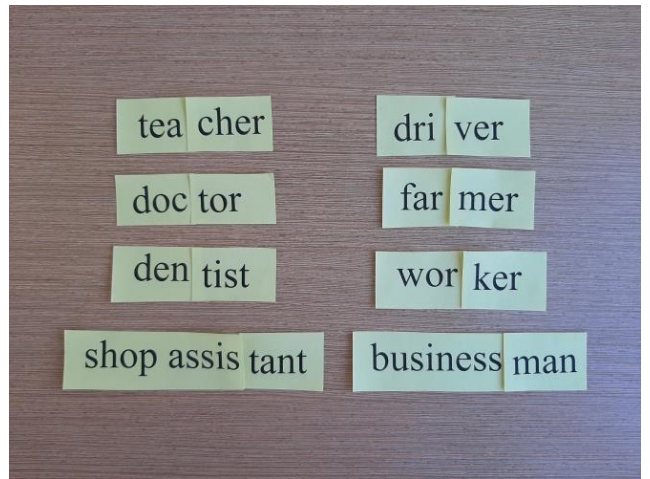
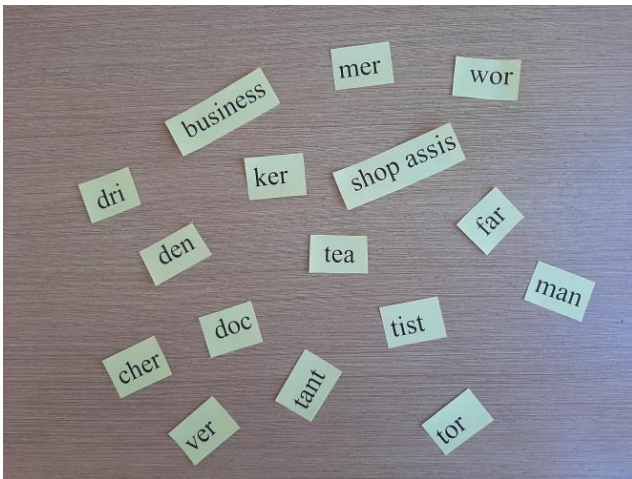
Орфографическая игра «Составь слово» («Make up a word»)





ПРИЛОЖЕНИЕ 8

Лексическая игра «Составь слово» («Make up a word»)



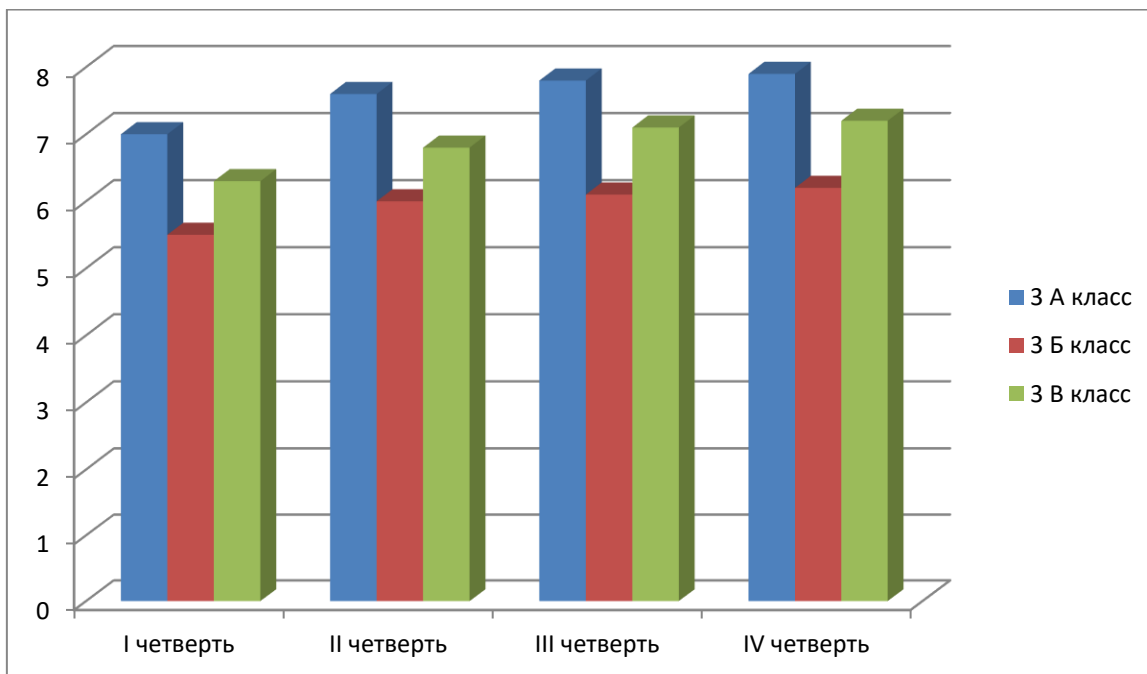
ПРИЛОЖЕНИЕ 9

Игры «Вспомни слово» («Refresh your memory»)

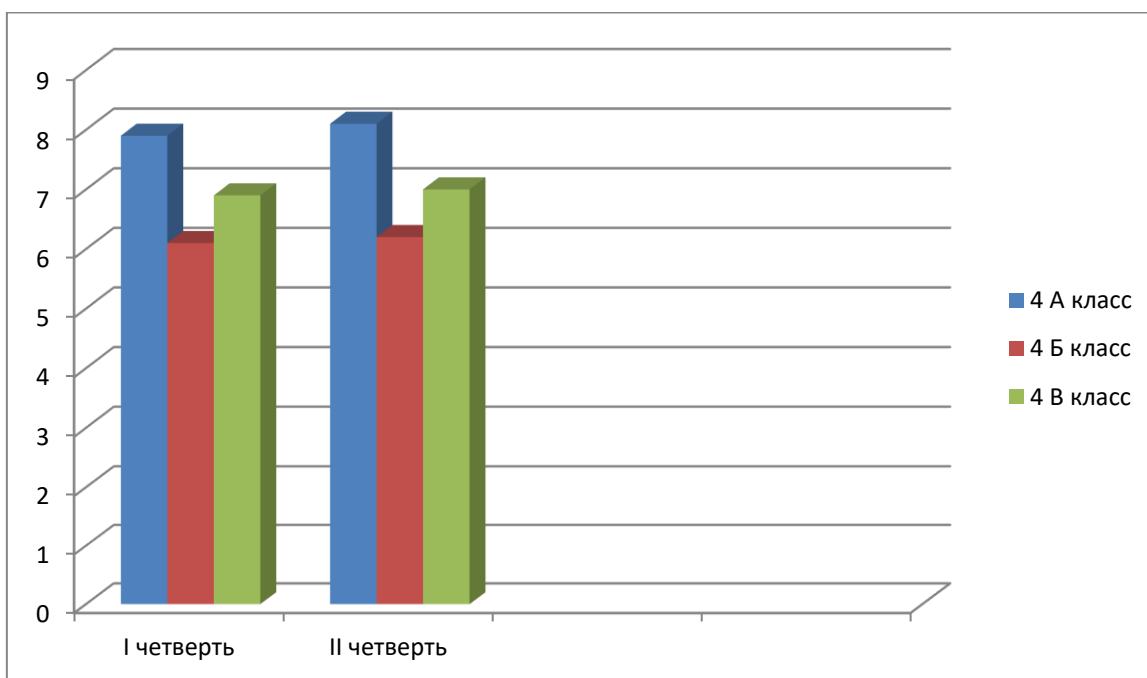


Средний балл

2020/2021 учебный год



I полугодие 2021/2022 учебного года



Урок английского языка в IV классе

Тема урока: «Школьная жизнь» («School life»)

Тип урока: урок совершенствования навыков говорения по теме.

Формы работы: индивидуальная, групповая, парная.

Цель урока: совершенствование навыков говорения по теме.

Задачи: 1. создать условия для отработки навыков в устной и письменной речи; 2. способствовать развитию памяти, наблюдательности и познавательных интересов учащихся, навыков взаимодействия друг с другом; 3. содействовать воспитанию коммуникативной культуры, интереса к общению на английском языке.

Прогнозируемый результат: предполагается, что к концу урока учащиеся будут говорить о школе, используя изученный лексико-грамматический материал.

Используемые методы: коммуникативный, игровой.

Оборудование: интерактивная доска, колонки.

Дидактическое оснащение урока: учебник, наглядный материал, карточки с заданиями.

Ход урока

I. Мотивационно-организационный этап

1. Вступительное слово учителя. Введение в тему урока и определение целей.

Good morning, dear pupils! I hope that we'll have a nice time together, and we'll enjoy our today's lesson. Let's start. How are you? You go to school every day. You can see your friends and teachers there. The topic of our today's lesson is "School life". Today we'll speak about our school, sing the song, read the text about school, role-play the dialogues and do some exercises.

II. Операционно-деятельностный этап

1. Фонетическая зарядка. Совершенствование фонетических навыков и навыков чтения.

Let`s do a phonetic exercise.

[ei] **N**ature, **g**ame, **m**ake.

[i:] **T**eacher, **s**peak, **r**ead.

[æ] **M**aths, **m**an, **b**ag.

[ŋ] Reading, **s**ing, **s**ong.

2. Речевая зарядка. Совершенствование навыков говорения.

You go to school and have a lot of lessons. Children, look at the pictures, please, and say: what lessons do you have? Go to the board and say how many lessons and what lessons do you have on Monday? On Tuesday? On Wednesday? On Thursday? On Friday?

Take any picture, please, and say: what do you do in the lessons every day?

3. Активизация лексических навыков.

Look at the board. Let`s put the letters in order to make the words.

Учащиеся делятся на 2 команды, каждый участник составляет слова.

g e i s l h n c i m s u u s r s n a i a h m s t n b a s i l e r a u

(English) (Music) (Russian) (Maths) (Belarusian)

Your task is to fill in the missing letters and read the words:

M_nday, T_esday, W_dne_day, T_ursday, Fr_day, S_t_rday, S_nday.

What is the day today? What is your favourite school day?

4. Активизация аудитивных навыков и навыков говорения.

Look at the picture, please. What is the lesson? (**Maths**). What do you do in Maths? Do you like doing sums?

Look at the next picture, please. What is the lesson? (**Man and the World**).

What do you do in this lesson? (*In this lesson we learn about nature: the weather, seasons, animals, trees, flowers*).

What is the lesson? (**Music**). What do you do in Music?

Let`s listen to the song about the weather. Do you like this song? Let`s sing it.

What is the lesson? (**Art**). What do you do in Art? Do you like drawing? Let`s draw some school things. Go to the board and draw... *Учащиеся делятся на 2 команды, каждый участник рисует предмет.*

a pen;

a book;

a pencil;

an exercise-book;

a ruler;

a pencil-case;

a rubber;

a bag.

5. Активизация навыков чтения.

What do you do in **Belarusian Reading** and **Russian Reading**? Let`s read the text “Our school” (*cards*).

Answer my questions. Is your school old or new? How old is it? How many lessons do you have every day? What lessons do you have?

6. Физкультминутка.

I think that you are tired a little. Let`s relax. Stand up, please. Listen to me, look at me and repeat after me.

Hands up! Hands down! Hands on hips! Sit down!

Stand up! Hands up! To the sides! Bend left! Bend right!

One, two, three. . . Hop! One, two, three. . . Stop!

III. Диагностическо-коррекционный этап

1. Активизация грамматических навыков.

Answer my question, please: what do you do in **English**? We speak, read, translate, write, listen, sing and study grammar secrets.

What can you say about *the Present Continuous Tense*? *Учащиеся делятся на 2 команды, кто быстрее «заселит» формы глагола to be (am, is, are) в нужную комнату (на доске висит домик глагола to be). Let`s add -ing to these verbs. Каждый из участников команды по очереди добавляет -ing к глаголам (to go – going, to look – looking, to make – making, to give – giving, to shine – shining, to sit – sitting, to run – running, to hop – hopping, to read – reading).*

Let`s play a guessing game. Who would like to go to the board? (*Учащийся идёт к доске, берёт карточку. Его задача – показать действие, указанное в карточке, без слов. Остальные должны угадать и назвать это действие в Present Continuous*). Take any card, read and show without any words (*игра-пантомима*). And we`ll guess what you are doing... What is she / he doing now? Use the Present Continuous Tense.

Card 1: read (She / He is reading now).

Card 2: draw (She / He is drawing now).

Card 3: jump (She / He is jumping now).

Card 4: dance (She / He is dancing now).

Card 5: sleep (She / He is sleeping now).

Card 6: swim (She / He is swimming now).

Card 7: wash hands and face (She / He is washing her / his hands and face now).

2. Активизация навыков говорения.

In English lessons we often role play. Let`s role play the dialogues about school (cards). Work in pairs (*учащиеся разыгрывают диалоги*).

IV. Завершающий этап.

1. Рефлексия.

And now let`s sum up. What have you learnt today? What lessons do you have? What is your favourite lesson? Did you like our lesson?

Take any card, read and say: “We ... in ... lesson” (*We play sports in PE lessons*)

2. Организация домашнего задания.

Open your record-books and write down your homework.

Ex. 4, p. 73 (WB). Your task is to do the crossword.

3. Комментирование и выставление оценок.

Thank you for the lesson. Your marks for the lesson are...

The lesson is over. Good-bye!