

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ "ШКОЛА №40"

**Открытый урок  
по английскому языку  
«Нескучная грамматика английского языка»**

Автор разработки  
Павлова Вера Викторовна,  
учитель английского языка  
МБУ "ШКОЛА № 40"

## **Технологическая карта открытого урока «Нескучная грамматика английского языка»**

**Тема урока:** «Нескучная грамматика английского языка»(Funny Grammar”)

**Цель:** актуализация и систематизация знаний по грамматике с использованием информационно - дидактической игры «Своя игра»

**Задачи урока:**

**Деятельностная:** научить детей структуризации полученного знания, развивать умение перехода от частного к общему и наоборот, повторить изученные способы действия в рамках грамматических тем.

**Содержательная:** научить анализу имеющегося опыта и его связи с вновь приобретенными знаниями для последующего обучения.

**Предполагаемые результаты:**

**Образовательные:**

- актуализировать и систематизировать ранее полученные знания учащихся по грамматике;
- создать условия для совершенствования уровня устной речи;
- формировать умение применять ранее полученные знания на практике.

**Развивающие:**

- развивать навыки групповой самоорганизации, умения вести учебный диалог;
- развивать навыки логического мышления, познавательный интерес и творческие способности учащихся.

**Воспитывающие:**

- воспитывать у учащихся культуру общения в рамках учебного диалога; воспитывать у учащихся уверенность в своих силах при нахождении путей решения поставленной задачи.

**Коммуникативные:**

формирование навыка активного участника взаимодействия в команде (инициативное сотрудничество в обобщении информации, решение

конфликтных ситуаций, умение формулировать свою точку зрения в соответствии с заданием).

**Регулятивные:**

-активизация познавательного интереса учащихся через включение в игру заданий повышенного уровня сложности.

-совершенствование навыков контроля, а в частности самоконтроля.

**Познавательные:**

- использование разнотипных заданий, направленных на анализ имеющихся знаний.

**Форма урока:** интерактивная учебная игра

**Образовательная технология:** проблемное обучение с элементами учебной и игровой деятельности.

**Оснащение урока (учебно-методическое, материально-техническое и др. оснащение):**

- для учителя: персональный компьютер, проектор мультимедиа, интерактивная доска, информационно-дидактическая игра “Jeopardy” на личном аккаунте сайта <https://jeopardylabs.com>., песочные часы, ленты для этапа рефлексии
- для учеников: чистые листы, ручки, таблица самооценки

## Организационная структура урока

№	Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность учащегося
1.	<b>Организационно-мотивационный этап (постановка учебных задач и цели занятий, актуализация правил игры, определение состава команды)</b> 5 мин.	<b>ПРИЕМЫ (фронтально)</b> Актуализация внимания «Look at the board and guess what game we are going to play....Today we're going to play a game called «Jeopardy». Look, there are 5 categories There are 5 questions in each of them. Each question is worth some points. So you choose the category and the question. Now throw the dice to see who is going to be the first If you give a right answer, you get the points. If you give a wrong answer, a team who raises their hand first, can answer .If you shout the answer out, you lose the points.	Участвуют в диалоге: I think we'll play... , пытаются догадаться или предположить о деятельности урока, его теме и цели. Воспринимают учебную задачу и правила игры, разделятся на команды, знакомятся с таблицей самооценки успешности
2.	<b>Этап игровой деятельности</b> <b>30 мин</b> (Round 1-15 мин, Round 2-10мин, Round 3- 5 мин)	Учитель осуществляет сопровождение, демонстрирует слайд, соответствующий выбранному сектору, ведет учет времени и контролирует ответы	В таблице представлены рубрики, учащиеся выбирают рубрику и сумму вопроса, читают задание, вспоминают правило и называют ответ. Участники других команд слушают и контролируют правильность ответов, озвучивают правильный вариант при наличии ошибок у соперников. В конце каждого раунда заполняют таблицу самооценки успешности и меняют свое место.
3.1	<b>Этап подведения итогов урока</b> <b>Рефлексия учебной деятельности</b> <b>4 мин.</b>	Организовывает рефлексию успешности в игровой деятельности учащихся с помощью таблицы самооценки (Приложение 1) Подводит итог игры, называет победителей, вручает призы.	В конце третьего раунда заполняют таблицу самооценки успешности и определяют свой уровень знаний по грамматике. Делают выводы о том, какие задания вызвали затруднения, а какие были выполнены без ошибок. По просьбе учителя озвучивают результаты рефлексии.

			В конце игры учащиеся подводят итог игры, получают призы.
3.2	<b>Личностная рефлексия 1 мин.</b>	Организовать личностную рефлексию с помощью заранее заготовленных цветных лент.	Оценивают свое эмоциональное состояние после участия в игре, прикрепляют ленточки по шкале эмоционального состояния на ветку. Прощаются с учителем, с гостями.

Приложение 1  
К открытому уроку  
«Нескучная грамматика английского языка»

### Таблица самооценки успешности в игровой деятельности

*Put a tick (✓) in the right column (Very well/ OK / Not very well)*

<b>Name</b> _____			
<b>Self-assessment</b>	<b>Very well</b>	<b>OK</b>	<b>Not very well</b>
Present Simple			
Past Simple			
Future Simple			
Present Continuous			
Present Perfect			
Be going to			
Past Continuous or Past Simple			
Irregular Verbs			
Regular or Irregular Plurals			
Pronouns			
Possessives			
Quantitative Adjectives			