

Методическая разработка игрового конкурса по английскому языку для 3-х классов «I like English»

учителя иностранных языков Мазарской Н.В.

Цели:

- Формирование интереса обучающихся к изучению иностранных языков, к элементам иноязычной культуры.
- Формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию.
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.
- Умение работать в группе, строить логические рассуждения, делать умозаключения.
- Развивать умения систематизировать свои знания и на их основе составлять высказывание.

	Resources	Activity	Time	Points
1.	<ul style="list-style-type: none">• Доска• Мел	Приветствие участников, деление на команды, названия команд записываются на доске (таким образом, формируется турнирная таблица), обсуждаются правила игры.	5 минут	-
2.	<ul style="list-style-type: none">• Бумага• Ручки	<u>We know the alphabet!</u> Запишите английский алфавит вертикально. Победит та команда, которая быстрее всех справится с заданием и правильно прочитает алфавит.	5 минут	5
3.	<ul style="list-style-type: none">• Бумага• Ручки	<u>Looking for the words.</u> Теперь вспомните английские слова, которые начинаются с этих букв. Запишите их. За каждое слово команда получает очки.	5 минут	1 за каждое слово
4.	<ul style="list-style-type: none">• Карточки с половинками слов (набор из 10 слов для каждой команды)	<u>Put 10 words together.</u> 10 слов (по одной из пройденных тем) разделены на две части и записаны на отдельных карточках. Сложите их.	5 минут	1 за каждое правильное слово
5.	<ul style="list-style-type: none">• Карточки с названиями профессий	<u>Mime professions. What's your job?</u> Представитель каждой команды тянет карточку с профессией. У него 15 секунд объяснить ее с помощью языка жестов своей команде. По истечении 15 секунд право отгадывать получают все остальные.	10 минут	1 за каждое отгаданное слово
6.	<ul style="list-style-type: none">• Текст на английском языке с хорошо знакомой лексикой (для всех команд)	<u>Run Dictation.</u> Для каждой команды текст прикреплен в противоположном от нее углу (как можно дальше). Подбегать к листку можно только по одному. Подбежавший запоминает предложение (или слово), возвращается к своей команде и записывает это предложение (или слово). Потом наступает очередь следующего игрока. Выигрывает та команда, которая запишет текст с меньшим	10 минут	от 1 до 5

	одинаковый)	количеством пропусков и орфографических ошибок.		
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Доска • Мел • Небольшие призы для всех участников • Призы для команды-победительницы 	<p><u>Подведение итогов.</u></p> <p>Подсчитать очки, определить победителей, вручить призы, поздравить с удачной игрой.</p>	5 минут	-