

Серия
«Учусь на русском!»

грамота

Дополнительные материалы

Основная школа. Часть 1

грамота

Учусь на русском!

Основная школа

Часть 1



Базовый уровень

ФГОС ООО

C. 17, № 6 «Информационный пазл»

Цель игры: закрепить умение подбирать уточняющий вопрос или переспрашивать.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки так, чтобы количество карточек 1 совпадало с количеством карточек 2. Общее их количество должно соответствовать количеству учеников. Если в группе больше восьми учеников, карточки могут повторяться.
2. Раздайте по одной карточке каждому ученику.
3. **Объясните правила игры.**

Каждая карточка — это половина диалога, задача ученика — найти вторую половину своего диалога. Ученики ходят по классу, читают друг другу тексты своих карточек и определяют, составляют ли эти части один диалог.

4. Когда все пары найдены, ученики читают свой диалог и определяют, какого типа в нём выделенный вопрос: в диалоге переспрашивают или задают уточняющий вопрос.



Когда ученики ищут вторую половину своего диалога, они не показывают карточки друг другу, а читают из них текст вслух.



Примерное время игры: **10 минут.**

Ответ: Диалог А

— Привет! Как прошёл урок истории?
— Привет! Было очень интересно.
— Да? **О чём вы говорили?**
(Задаёт уточняющий вопрос.)
— Мы изучали историю Древнего Египта!

Диалог Б

— Привет! Какие у тебя планы на сегодня?
— Я буду встречаться с друзьями.
Мы всегда проводим время вместе в пятницу после школы.
— **Что вы обычно делаете?**
(Задаёт уточняющий вопрос.)
— Иногда ходим в парк, а иногда играем в настольные игры.

Диалог В

— Привет! Чем ты занимался после школы?
— Привет! Сначала делал домашнее задание, потом пошёл гулять с Гердой.
— **С кем, с кем?** (Переспрашивает.)
— С Гердой. Это моя собака.

Диалог Г

— Привет! Как твои дела?
— Привет! Всё отлично, сегодня после школы иду на тренировку по футболу. Ты хочешь пойти со мной?
— Спасибо, но у меня уже другие планы. Я пойду в кино.
— **Что ты будешь смотреть?**
(Задаёт уточняющий вопрос.)
— Новый фильм о супергероях. Я не помню точное название.



А	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> — Привет! Как прошёл урок истории? — Привет! Было очень интересно.
	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> — Да? О чём вы говорили? — Мы изучали историю Древнего Египта!
Б	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> — Привет! Какие у тебя планы на сегодня? — Я буду встречаться с друзьями. Мы всегда проводим время вместе в пятницу после школы.
	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> — Что вы обычно делаете? — Иногда ходим в парк, а иногда играем в настольные игры.
В	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> — Привет! Чем ты занимался после школы? — Привет! Сначала делал домашнее задание, потом пошёл гулять с Гердой.
	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> — С кем, с кем? — С Гердой. Это моя собака.
Г	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> — Привет! Как твои дела? — Привет! Всё отлично, сегодня после школы иду на тренировку по футболу. Ты хочешь пойти со мной? — Спасибо, но у меня уже другие планы. Я пойду в кино.
	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> — Что ты будешь смотреть? — Новый фильм о супергероях. Я не помню точное название.

C. 17, № 8 «Знакомые ситуации»

Цель игры: применить в ходе общения умение самостоятельно задавать уточняющий вопрос или переспрашивать.

Инструкция:

1. Распечатайте карточки так, чтобы количество карточек «Ученик 1» совпадало с количеством карточек «Ученик 2». Общее их количество должно соответствовать количеству учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте по одной карточке каждому ученику. Карточки учеников, играющих в одной паре, должны быть разными.
3. **Объясните правила игры.**

Ученики читают расписание на карточках, а затем переспрашивают и задают друг другу уточняющие вопросы. **Цель** — найти время, когда они оба свободны. Затем им нужно решить, что они будут делать вместе в их общее свободное время.

4. Когда все пары завершили обсуждение, ученики называют возможное время для встречи и то, что они решили в это время делать.



Когда ученики обсуждают расписание, они не показывают карточки друг другу.

Пример: Ученик 1. Привет! Я буду свободен во вторник.

Ученик 2. Во сколько именно?

Ученик 1. С 12:45 до 13:30.

Ученик 2. Я тоже! Предлагаю в это время поиграть в мою новую настольную игру.



Примерное время игры: **5–10 минут.**

Ответ: общее свободное время: с 12:45 до 13:30 (после школы до обеда),
с 17:00 до 17:30 (между дополнительными занятиями и прогулкой с собакой).

Ученик 1

ВТОРНИК	
8:00 – 8:45	Математика
9:00 – 9:45	Русский язык
10:00 – 10:45	Литература
11:00 – 11:45	Физкультура
12:00 – 12:45	Биология
14:00 – 15:00	Обед
15:00 – 16:00	Домашнее задание
16:00 – 17:00	Дополнительные занятия по биологии
17:30 – 18:00	Прогулка с собакой



Ученик 2

ВТОРНИК	
8:00 – 8:45	Русский язык
9:00 – 9:45	Математика
10:00 – 10:45	География
11:00 – 11:45	Физкультура
12:00 – 12:45	История
13:30 – 14:30	Обед
15:30 – 16:30	Домашнее задание
18:00 – 19:00	Ужин с семьёй

C. 19, № 12 «Морской бой»

Цель игры: закрепить умение составлять словосочетания с предлогом со значением времени.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
 3. Объясните правила игры.

Ученики размещают свои «корабли» на игровом поле. Корабли должны располагаться минимум через одну клетку друг от друга. У каждого игрока 4 корабля: 1 однопалубный (занимает одну клетку), 1 двухпалубный (занимает две клетки), 1 трёхпалубный (занимает три клетки) и 1 четырёхпалубный (занимает четыре клетки). Когда оба игрока готовы, они решают, кто ходит первым. Чтобы сделать ход («выстрелить»), ученик из частей составляет предложение, на пересечении линий которых находится клетка. Если он попал в клетку, где стоит корабль противника, тот должен сказать «Ранил(а)!», когда ученик попал во все клетки корабля противника — «Убил(а)!». Побеждает тот, кто первым обнаружит все корабли противника.



Обратите внимание учеников на то, что слова в предложении нужно поставить в правильную форму. По завершении спросите у учеников, понравилась ли им игра.

Пример: — Пойдём гулять перед футболом!
— Мимо!



Примерное время игры: **10 минут.**



МОРСКОЙ БОЙ



	Мы собра- лись в кино после...	Пойдём гулять перед...	Мы успеем поговорить до...	Давай пойдём вместе на...	У нас будет перерыв во время...
Математика					
Рисование					
Тренировка					
Футбол					
География					
Репетиция					

■ x1

■■ ■ x1

■■■ ■■ x1

■■■■ ■■■■ x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!



МОРСКОЙ БОЙ



	Мы собра- лись в кино после...	Пойдём гулять перед...	Мы успеем поговорить до...	Давай пойдём вместе на...	У нас будет перерыв во время...
Математика					
Рисование					
Тренировка					
Футбол					
География					
Репетиция					

■ x1

■■ ■ x1

■■■ ■■ x1

■■■■ ■■■■ x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!

С. 20, № 15 «Знакомые ситуации»

Цель игры: закрепить умение описывать распорядок дня и расставлять приоритеты.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой пары учеников было две карточки с ситуацией, 10 карточек с делами, два ежедневника для со-ставления расписания.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек: одна пара по-лучает один комплект.
 3. **Объясните правила игры.**

Каждый ученик в паре получает карточку с ситуацией и ежедневник. Ученик записывает в свой ежедневник дела, которые нужно выполнить, в соответствии с предложенной ситуацией, разделяя их на ключевые, обязательные и развлечения.

4. Когда все списки дел заполнены, ученики сравнивают свои расписания и обсуждают, какие дела у них совпадают, а какие различаются, и делают вывод почему.



Важно обратить внимание учеников на то, что ключевые дела в расписаниях отличаются, так как перед ними стоят разные цели. Но обязательные дела будут совпадать вне зависимости от целей. Также у учеников будут заполнены поля с развлечениями, так как, несмотря на дела, важно не забывать про от-дых. Развлечения могут отличаться в зависимости от интересов.



Примерное время игры: **10 минут.**

Ответ: возможны варианты.

Ученик 1. Сегодня понедельник. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. Во вторник у тебя контрольная по математике, в среду у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься вокалом. В свободное время ты любишь рисовать.

Ученик 2. Сегодня понедельник. Завтра у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься танцами, а в среду тебе надо сдать сочинение по русскому языку. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. В свободное время ты любишь играть в футбол с друзьями.



Ученик 1. Сегодня понедельник. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. Во вторник у тебя контрольная по математике, в среду у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься вокалом. В свободное время ты любишь рисовать.

Ученик 2. Сегодня понедельник. Завтра у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься танцами, а в среду тебе надо сдать сочинение по русскому языку. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. В свободное время ты любишь играть в футбол с друзьями.



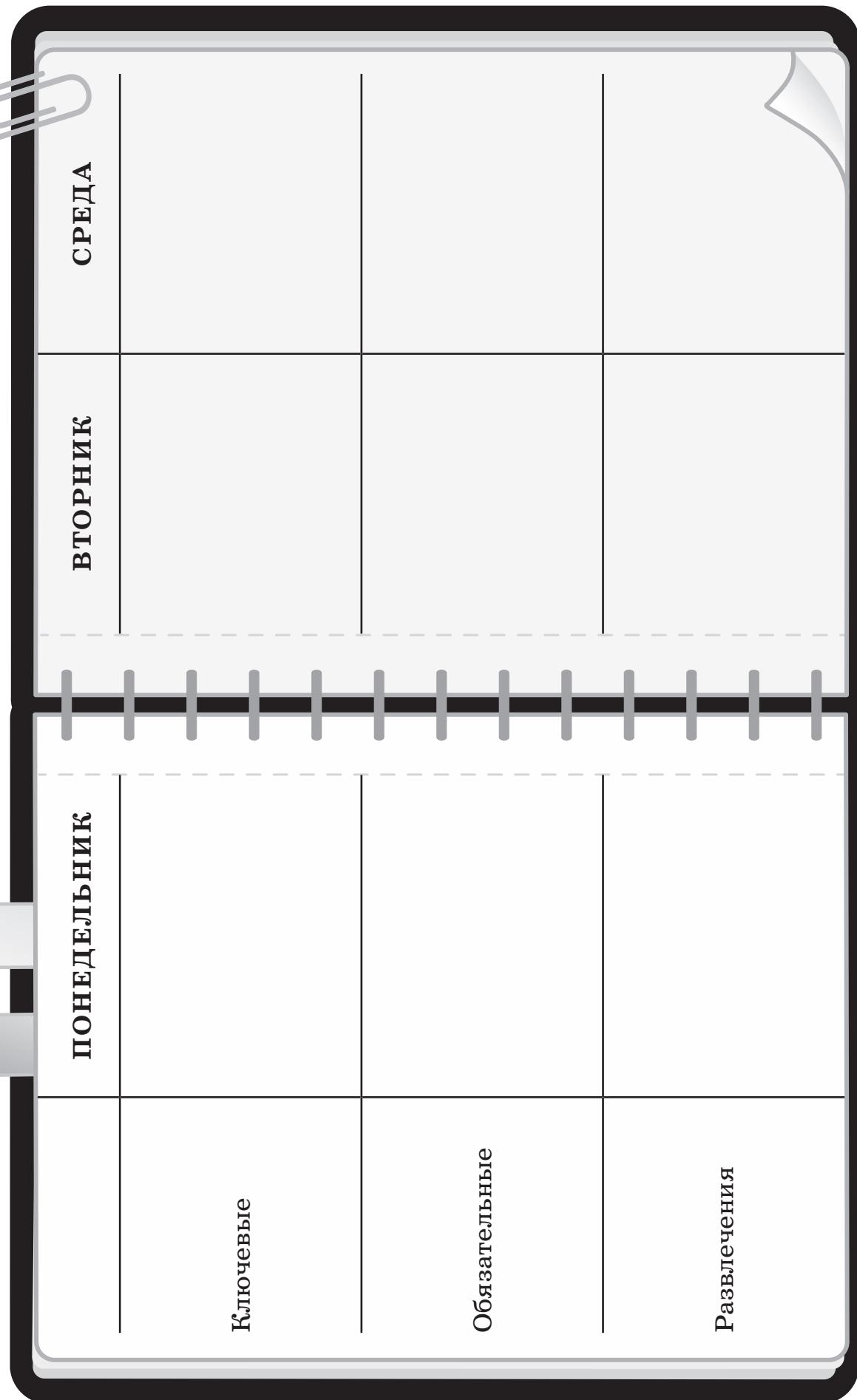
Ученик 1. Сегодня понедельник. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. Во вторник у тебя контрольная по математике, в среду у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься вокалом. В свободное время ты любишь рисовать.

Ученик 2. Сегодня понедельник. Завтра у тебя отчётный концерт в студии, в которой ты занимаешься танцами, а в среду тебе надо сдать сочинение по русскому языку. У тебя есть собака. Ты с ней гуляешь через день, начиная с понедельника. В свободное время ты любишь играть в футбол с друзьями.

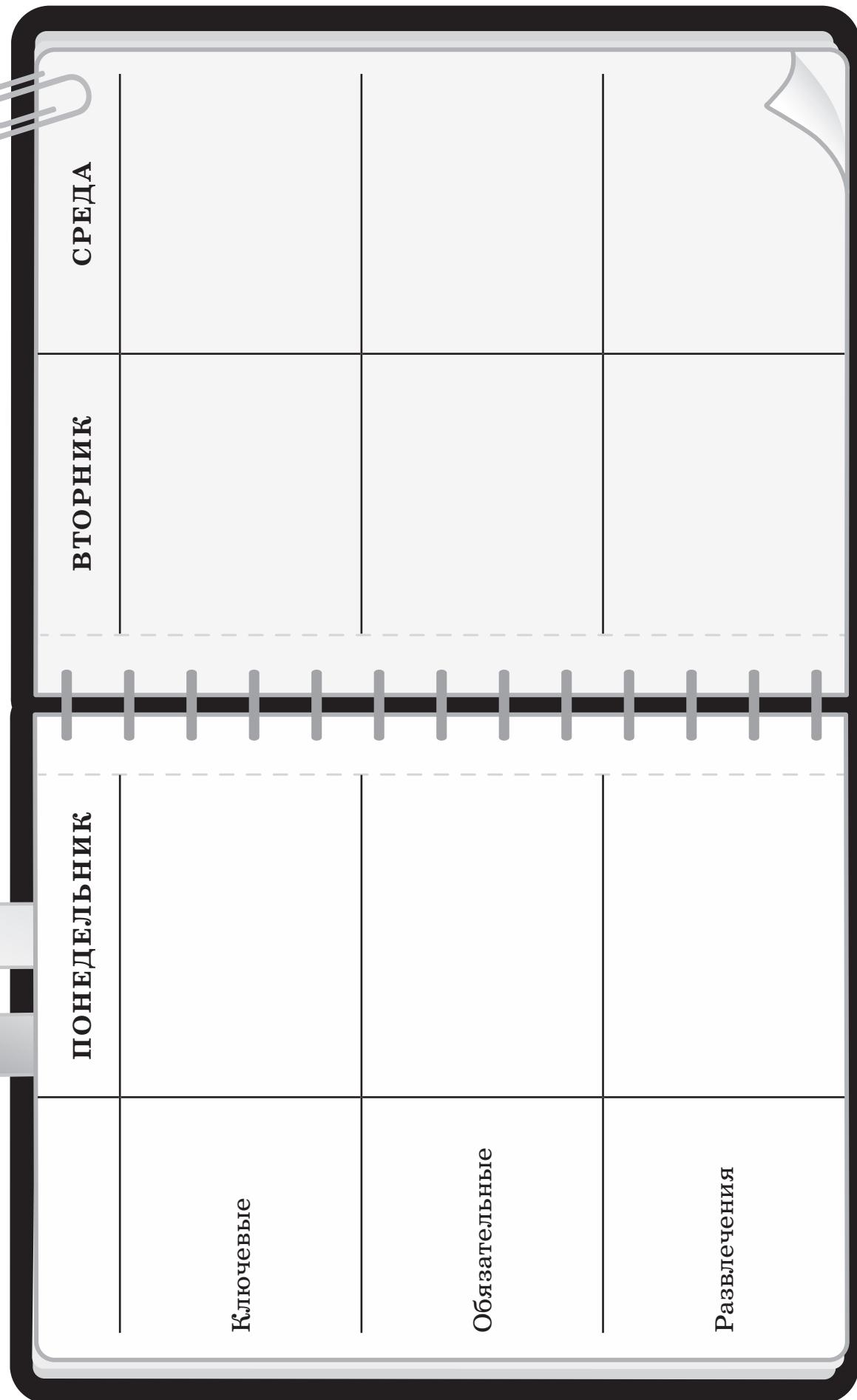


Ученик 1

9



Ученик 2



C. 21, № 18 «Слушай и пиши»

Цель игры: закрепить умение правильно писать окончания имени существительного в безударной позиции (е/и), закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Учитель диктует словосочетания, а ученик вписывает недостающие слова в пропуски на карточке.

4. Проверьте правописание слов вместе с учениками.



Примерное время игры: **5–10 минут**.

Текст для диктовки: думаю о понедельнике, любуюсь картинами в музее, говорим о сценарии фильма, котёнок на дереве, мечтает о платье, поём на выступлении, иду к школе, читаем текст о пустыне, пишите в тетради, картина в галерее, тест по истории, задача по математике, доклад по биологии, окно в инее.

Думаю о _____, любуюсь картинами в _____, говорим о _____ фильма, котёнок на _____, мечтает о _____, поём на _____, иду к _____, читаем текст о _____, пишите в _____, картина в _____, тест по _____, задача по _____, доклад по _____, окно в _____.

Думаю о _____, любуюсь картинами в _____, говорим о _____ фильма, котёнок на _____, мечтает о _____, поём на _____, иду к _____, читаем текст о _____, пишите в _____, картина в _____, тест по _____, задача по _____, доклад по _____, окно в _____.

Думаю о _____, любуюсь картинами в _____, говорим о _____ фильма, котёнок на _____, мечтает о _____, поём на _____, иду к _____, читаем текст о _____, пишите в _____, картина в _____, тест по _____, задача по _____, доклад по _____, окно в _____.

Думаю о _____, любуюсь картинами в _____, говорим о _____ фильма, котёнок на _____, мечтает о _____, поём на _____, иду к _____, читаем текст о _____, пишите в _____, картина в _____, тест по _____, задача по _____, доклад по _____, окно в _____.



С. 21, № 19 «Знакомые ситуации»

Цель игры: применить в ходе общения умение самостоятельно рассказывать о распорядке дня.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой пары учеников была карточка с расписанием и блокнотом, два ежедневника для составления расписания.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек: каждая пара получает один комплект.
 3. Объясните правила игры.

Ученики составляют для Самира план на три дня. Они получают карточки с записями в его электронном дневнике и списком личных дел в блокноте. Затем делят все дела Самира на категории (ключевые, обязательные задачи и развлечения) и распределяют их по дням:

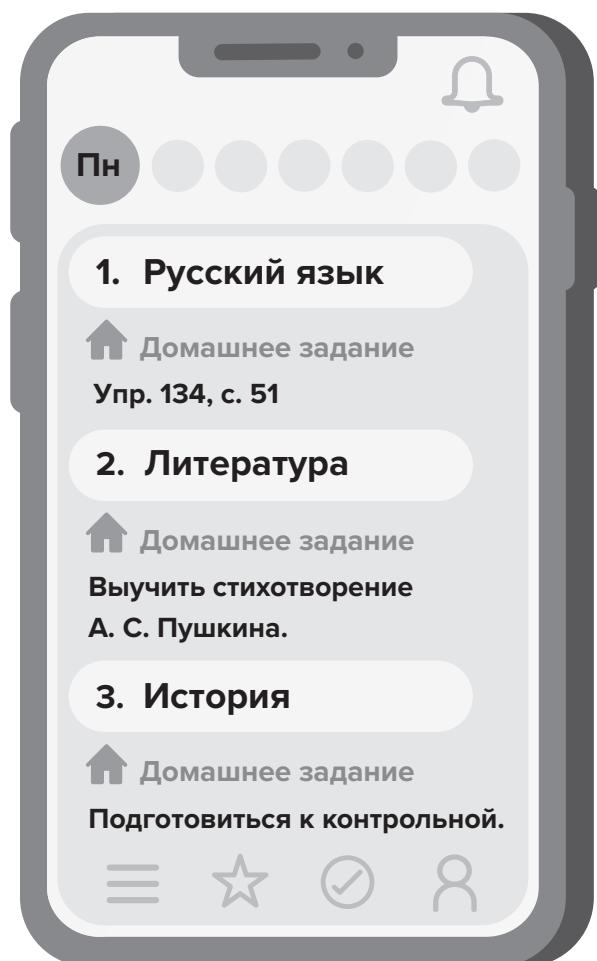
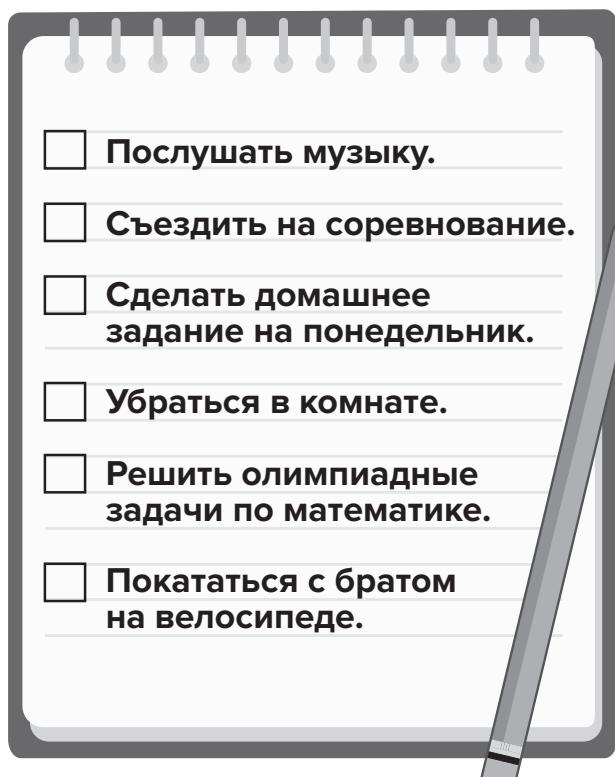
Ученик 1: готовит расписание для пятницы (после школы) и субботы.

Ученик 2: готовит расписание для воскресенья.

4. Когда дни распланированы, ученики сравнивают, что у них получилось. Если одна и та же задача оказалась вписана в план несколько раз, то нужно решить вместе, когда её лучше выполнить. В конце ученики представляют классу расписание на три дня, которое у них получилось.



Примерное время игры: **7–10 минут.**



Ученик 1

	ПЯТНИЦА	СУББОТА
Ключевые		
Обязательные		
Развлечения		



Ученик 2

	ВОСКРЕСЕНЬЕ
Ключевые	
Обязательные	
Развлечения	



C. 26, № 34 «Слушай и пиши»

Цель игры: закрепить навыки правописания заглавной и строчной букв, закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Учитель диктует словосочетания, а ученик вписывает недостающие слова в пропуски на карточке.

4. Проверьте правописание слов вместе с учениками.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

Текст для диктовки: тёплый август, весёлый Дед Мороз, красный Марс, красивая картина, текст о Древнем Египте, пёс Шарик, живу в Московской области, рассказ русского писателя, холодный апрель, африканский лев, жду Новый год, известный фильм, гора Эльбрус, едем в Санкт-Петербург, синяя панама, около метро «Университет», на проспекте Мира, во всём мире, остров Русский.

Строчная или прописная?

Тёплый _____, весёлый _____, красный
_____, красивая _____, текст о _____
_____, пёс _____, живу в _____
_____, _____ русского писателя,
холодный _____, африканский _____,
жду _____, известный _____,
гора _____, едем в _____
_____, синяя _____, около
_____ «_____», на _____
_____, во всём _____, остров _____.

Строчная или прописная?

Тёплый _____, весёлый _____, красный
_____, красивая _____, текст о _____
_____, пёс _____, живу в _____
_____, _____ русского писателя,
холодный _____, африканский _____,
жду _____, известный _____,
гора _____, едем в _____
_____, синяя _____, около
_____ «_____», на _____
_____, во всём _____, остров _____.



C. 35, № 7 «Знакомые ситуации»

Цель игры: применить в ходе общения умение выражать и объяснять своё мнение с опорой на ключевые слова (на примере обсуждения профессии).

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую группу учеников.
 2. Разделите учеников на группы, раздайте комплекты карточек. Оптимальное количество учеников в группе — шесть, минимальное количество — три. В зависимости от общего количества учеников группа может быть больше или меньше.
 3. Объясните правила игры.

По легенде космическая экспедиция отправляется на другую планету. Группе учеников нужно выбрать, кто полетит в космос. Каждая карточка содержит описание персонажа: черты характера, увлечения и профессию. При обсуждении каждый ученик должен рассказать, почему его персонаж будет полезен в космической экспедиции, и убедить остальных игроков в том, что именно он должен отправиться в космос. Максимальное количество космонавтов — четыре человека (можно варьировать в зависимости от размера группы).

4. По завершении игры ученики объясняют, кого они берут в экспедицию и почему.

Пример: Мой персонаж — биолог по профессии. По характеру любознательный. Он сможет изучать новые виды растений и животных на другой планете, поэтому его профессия очень важна для космической экспедиции.



Примерное время игры: **10–15 минут.**

Черты характера: застенчивый, любознательный
Любит читать, изучает растения и животных
Профессия: биолог

Черты характера: спокойный, невнимательный
Умеет рисовать, увлекается йогой
Профессия: художник

Черты характера: дружелюбный, разговорчивый
Умеет ремонтировать технику, увлекается научной фантастикой
Профессия: инженер-техник

Черты характера: отзывчивый, раздражительный
Выращивает растения, умеет вкусно готовить
Профессия: повар

Черты характера: болтливый, активный
Помогает людям заниматься спортом, любит слушать музыку
Профессия: тренер

Черты характера: ленивый, самоуверенный
Знает много о человеческом организме, любит читать
художественную литературу
Профессия: массажист

Черты характера: неразговорчивый, вспыльчивый
Увлекается компьютерными играми, создаёт программы,
приложения и сайты
Профессия: программист



Черты характера: добродушный, мягкий
Работает с пчёлами, увлекается кулинарией
Профессия: пчеловод

Черты характера: ответственный, общительный
Умеет ловить рыбу, любит путешествовать
Профессия: лесник

Черты характера: неконфликтный, понимающий
Умеет делать хорошие фотографии, увлекается пением
Профессия: фотограф

Черты характера: мечтательный, внимательный
Выращивает животных и растения, изучает звёздное небо
Профессия: фермер



C. 38, № 15 «Знакомые ситуации»

Цель игры: применить в ходе общения умение описывать профессию с опорой на ключевые слова.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару (задание также можно выполнять в мини-группе) учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
3. Объясните правила игры.

Ученики по очереди берут карточки из стопки. Один ученик рассказывает одногруппнику о профессии, не называя её и используя слова на карточке. Другой ученик должен угадать, о какой профессии идёт речь.

4. По завершении игры спросите у учеников, смогли ли они отгадать все профессии.



Обратите внимание учеников на обязательное использование фраз из изученных разделов «Говорим друг с другом» и «Изучаем грамматику»: «Я люблю...», «Я увлекаюсь...», «Мне нравится работать с...», «Я изучаю/помогаю...». Запишите их на доске.

Пример:

- Человек этой профессии увлекается кулинарией. Он занимается приготовлением блюд. Он придумывает новые рецепты. Кто это?
- Может быть, это повар?
- Да, верно!



Примерное время игры: **10–15 минут**.

Повар

Кулинария, приготовление блюд, новые рецепты

Программист

Компьютеры, информатика, язык программирования

Художник

Рисование, посещение галерей и музеев, чтение книг по искусству

Врач

Биология, организм человека, здоровье, помочь людям

Учитель

Дети, образование, школа, обучение

Музыкант

Музыка, концерты, игра на музыкальных инструментах

Архитектор

Строительство зданий, искусство, чертёж

Писатель

Литература, создание историй, язык, сочинение

Спортсмен

Соревнования, тренировки, здоровье

Эколог

Окружающая среда, природа, сортировка мусора

Актёр

Театр, кино, чтение сценариев, стихи

Фотограф

Фотографии, искусство, модель, редактирование изображения



С. 39, № 18 «Слушай и пиши»

Цель игры: закрепить умение правильно писать слова с разделительным мягким знаком, закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Учитель диктует слова и словосочетания, а ученик вписывает недостающие слова в пропуски на карточке.

4. Проверьте правописание слов вместе с учениками.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

Текст для диктовки: стать вратарём, работать врачом, над пляжем, моя гостья, за дверью, всю неделю, рисовать гуашью, получить медаль, поставить стулья, следить за здоровьем, пригласить гостя, с помощью учителя, спать ночью, записать в тетрадь, родная земля.

Стать _____, работать _____, над
_____, моя _____, за _____, всю
_____, рисовать _____, получить _____,
поставить _____, следить за _____, пригласить
_____, с _____ учителя, спать _____,
записать в _____, родная _____.

Стать _____, работать _____, над
_____, моя _____, за _____, всю
_____, рисовать _____, получить _____,
поставить _____, следить за _____, пригласить
_____, с _____ учителя, спать _____,
записать в _____, родная _____.

Стать _____, работать _____, над
_____, моя _____, за _____, всю
_____, рисовать _____, получить _____,
поставить _____, следить за _____, пригласить
_____, с _____ учителя, спать _____,
записать в _____, родная _____.

Стать _____, работать _____, над
_____, моя _____, за _____, всю
_____, рисовать _____, получить _____,
поставить _____, следить за _____, пригласить
_____, с _____ учителя, спать _____,
записать в _____, родная _____.



C. 44, № 33 «Слушай и пиши»

Цель игры: закрепить умение правильно писать оглушённые согласные в конце слова, закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Учитель диктует слова и словосочетания, а ученик вписывает недостающие слова в пропуски на карточке.

4. Проверьте правописание слов вместе с учениками.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Текст для диктовки: учёный-биолог, лётчик-испытатель, древнегреческий философ, садовод-любитель, футболист сборной, юный матрос, опытный рыболов, профессиональный фотограф, лучший друг, новый микроскоп.

Учёный-_____, лётчик-_____, древне-
греческий _____, _____-любитель,
_____ сборной, юный _____, опытный
_____, профессиональный _____, луч-
ший _____, новый _____.

Учёный-_____, лётчик-_____, древне-
греческий _____, _____-любитель,
_____ сборной, юный _____, опытный
_____, профессиональный _____, луч-
ший _____, новый _____.

Учёный-_____, лётчик-_____, древне-
греческий _____, _____-любитель,
_____ сборной, юный _____, опытный
_____, профессиональный _____, луч-
ший _____, новый _____.

Учёный-_____, лётчик-_____, древне-
греческий _____, _____-любитель,
_____ сборной, юный _____, опытный
_____, профессиональный _____, луч-
ший _____, новый _____.



С. 50, № 2 «Кто больше»

Цель игры: активизировать в речи изученные слова и выражения применительно к собственному коммуникативному опыту.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой мини-группы было:
 - 15 карточек со словосочетаниями;
 - одно игровое поле с ситуациями;
 - одна таблица для подсчёта баллов.
2. Разделите учеников на мини-группы, раздайте комплекты карточек.
3. Объясните **правила игры**.

Ученики по очереди вытягивают карточку со словосочетанием и придумывают с ними предложения, подходящие для ситуаций на игровом поле. Нужно придумать как можно больше предложений с одним и тем же словосочетанием для разных ситуаций. За каждую правильно построенную фразу ученик получает 1 балл. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов.

4. По завершении игры спросите у учеников, кто набрал больше всего баллов.



В ситуации «На уроке» ученики должны сказать, на каком именно уроке.

Пример:

Через 15 минут

Ситуация	Возможный вариант фразы	Баллы
На уроке математики	Решите задачу, а через 15 минут я проверю.	+1
В медицинском кабинете	Выпейте лекарство. Через 15 минут зуб перестанет болеть.	+1
После уроков	Встречаемся через 15 минут на первом этаже!	+1
Итого:		4



Примерное время игры: **10–15 минут**.

Увлекаться спортом	Перед первым уроком	Давно мечтать о
Стать врачом	Изучать животных	Интересоваться птицами
Через 15 минут	В свободное время	Работать с документами
Во время перерыва	Полезная профессия	Сколько времени
Раз в неделю	Важная работа	После долгой экскурсии



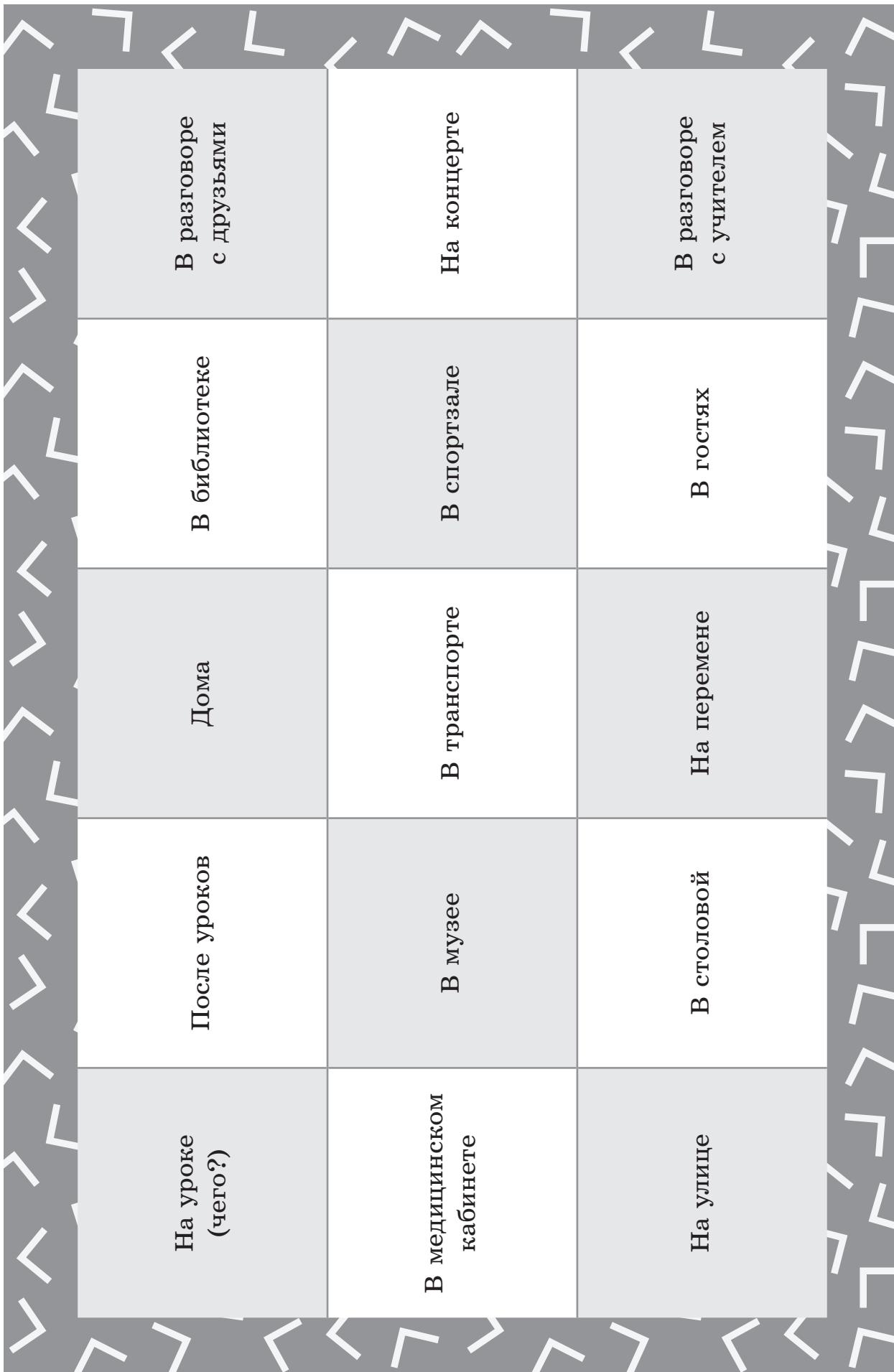


Таблица для подсчёта баллов

Один день из жизни человека

Цель проекта: активизировать изученный учебный материал по темам 1 и 2, формировать навык целеполагания в проектной деятельности, развивать навыки творческого мышления и работы в команде.

Форма представления: плакат.

Коммуникативная тема: профессии.

Грамматический материал: выражение категории времени, использование глаголов в форме настоящего времени.

Жанр: рассказ.

Вам понадобятся:

ватман или листы бумаги А3, маркеры, цветные карандаши, фломастеры.

Примерное время выполнения:

1–3 ак. ч. в зависимости от учебного плана.

Подготовка к проведению проектного занятия:

- Распечатайте план работы и чек-листы для проекта на каждую группу учеников.
- Подготовьте ватманы или листы бумаги А3, маркеры, цветные карандаши, фломастеры.

Этапы работы



В зависимости от подготовленности учеников и динамики работы в группе каждый этап может занимать разное время. Обратите внимание, что важно пройти все этапы. Для оптимизации работы на уроке какие-то этапы могут быть заданы в качестве самостоятельной работы на дом.

1. Введение в тему

- Предложите ученикам назвать как можно больше профессий и запишите их на доске.
- Ученики обсуждают профессии: говорят о том, чем они различаются. Для углубления в различия между профессиями предложите ученикам назвать, представители каких профессий:
 - очень рано встают;
 - работают ночью;
 - готовы быстро отправиться на работу;
 - уезжают надолго из дома;
 - работают из дома;
 - работают и путешествуют;
 - во время работы много двигаются;
 - во время работы много общаются с людьми;
 - во время работы проводят много времени на природе;
 - во время работы проводят много времени за компьютером.

— Задайте уточняющие вопросы: «А вы точно уверены, что правильно ответили на эти вопросы? Как проверить, что эти профессионалы работают именно так?». Или вопросы на персонализацию: «Есть ли у вас предположения, кем вы хотите работать? А что вам поможет сделать такой выбор?»

2. Планирование проекта

- Объясните учащимся, какой проект им предстоит выполнять, и обсудите с ними, почему это может быть полезно.

Задание: вам нужно собрать информацию о типичном рабочем дне человека определенной профессии, включая время начала и окончания работы, наличие или отсутствие перерыва, основные обязанности и особые задачи. На основе этой информации вам нужно сделать плакат и подготовить устный рассказ.

Почему это полезно: этот проект нужен, чтобы узнать больше о профессии, которая вас интересует, и о жизни человека, который выбрал такую профессию. Это поможет вам в дальнейшем в выборе профильного класса и специальности.

- Сначала расскажите ученикам о проектной деятельности и целеполагании. Для этого спросите у учеников, что такое проект и как его подготовить. Для подтверждения предположений попросите учеников найти ответ на с. 52 учебного пособия.
- Затем спросите у них, что такое цель. Объясните, что цель — это то, чего мы хотим достичь. Это не процесс, а результат, который можно увидеть, измерить или оценить. Можно предложить ученикам представить, каково это — собирать пазл без картинки. Это покажет, что без цели работа над проектом будет хаотичной.
- В проектной деятельности выделяют три типа целей (прийти к выводу, создать что-то новое, решить проблему). Попросите учеников найти типы целей на с. 52 учебного пособия, а затем сделайте задание 1.
- Обсудите с учениками: для того, чтобы достичь цели, важно разбить её на маленькие шаги, этапы. Попросите учеников назвать этапы проекта на с. 52 учебного пособия и выполните задания 2 и 3.
- Разделите учеников на группы по два-четыре человека и помогите им распределить между собой обязанности.
- Раздайте каждой группе план выполнения проекта. Ученики соотносят пункты плана с этапами проекта на с. 52 учебного пособия.

3. Определение темы

- Каждая группа выбирает одну профессию для исследования.
- Ученики обсуждают, что они уже знают об этой профессии и какие вопросы они хотели бы исследовать. Записывают это в черновик.

4. Исследование

- Группы проводят исследование выбранной профессии, используя учебные материалы и дополнительные источники информации (посоветуйте ученикам, какими источниками можно пользоваться), или проводят интервью с представителем этой профессии.

5. Оформление результатов

- Каждая группа рисует плакат и готовит рассказ на основе собранной информации.

— На плакате следует изобразить распорядок дня человека: время — занятие. По желанию его можно сопроводить рисунками или картинками. Пример плаката представлен в учебном пособии на с. 53.

— Обратите внимание учеников, что опорные фразы на с. 53 учебного пособия помогут при подготовке рассказа.

6. Презентация проекта

— Каждая группа представляет свой плакат классу: ученики рассказывают о типичном дне человека выбранной профессии, используя плакат как визуальную опору. Важно напомнить ученикам, что во время рассказа они не должны называть профессию, чтобы другие ребята смогли отгадать её. Если нужно, обратите внимание учеников на то, какие речевые формулы помогут им сохранить загаданную профессию в секрете: «человек этой профессии», «такой специалист», «герой нашего рассказа» и др.

— По завершении выступления остальные ученики угадывают, о какой профессии рассказывала выступающая группа, и решают, подходит ли кому-то из них эта профессия.

7. Обсуждение и рефлексия

— Когда все группы представили свои проекты, ученики обсуждают, что нового они узнали о различных профессиях, что их удивило, что не совпало с их мыслями о работе человека этой профессии.

— Рефлексия по поводу выполненной работы: спросите у учеников, какая цель была у проекта и удалось ли её достичь, к какому выводу они пришли.

— Ученики могут поделиться своими отзывами: что им понравилось, что они узнали, чему научились.

ПРОЕКТ

План работы

1. Выберите профессию.
2. Подумайте, что вы уже знаете об этой профессии, а что нужно исследовать.
3. Возьмите интервью у знакомого человека такой профессии или изучите дополнительные источники информации, чтобы собрать нужные факты.
4. Запишите в черновик распорядок дня человека выбранной профессии. Во сколько он просыпается? Что делает на работе? С кем встречается? Куда ходит? Когда ложится спать? (По желанию добавьте интересный факт об этой профессии.)
5. Нарисуйте расписание вашего героя на плакате. Не указывайте профессию героя, но добавьте детали, которые помогут вашим одногруппникам её угадать.
6. Подготовьте устный рассказ и представьте свой проект одногруппникам. Расскажите, как проходит день вашего героя. Не называйте при этом его профессию.

Чек-лист

Проверьте, что ваш проект готов.

- Вы описали распорядок дня человека выбранной профессии: указали время и основные дела (по желанию: добавили в свой рассказ интересный факт о профессии).
- Вы не назвали в своём рассказе профессию.
- Вы дали подсказки, чтобы можно было угадать, кем работает этот человек.
- Вы использовали опорные фразы со с. 53 учебного пособия при подготовке устного рассказа.
- Вы нарисовали плакат, чтобы показать день человека. На плакате указано время и занятия. (Обратите внимание на образец на с. 53 учебного пособия.)

C. 57, № 7 «Информационный пазл»

Цель игры: закрепить умение выражать оценку.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики по образцу составляют из трёх слов/словосочетаний предложение, которое описывает предмет, и добавляют к нему слова для выражения оценки («Ух ты!», «Ничего себе!», «Фу!»).

4. Когда все предложения составлены, ученики в парах читают их друг другу вслух, сравнивая выбранные слова для выражения оценки.



Необходимо использовать все слова/словосочетания на карточке.

Пример:

в форме рыбы	стеклянная ваза	интересная
--------------	-----------------	------------

— Ничего себе! Какая интересная стеклянная ваза в форме рыбы!



Примерное время игры: **5–10 минут.**

Ответ: возможны варианты.

Ух ты, какая интересная стеклянная ваза в форме рыбы!

Фу, какая ужасная прямоугольная картина с абстрактным рисунком!

Смотри, какие яркие широкие разноцветные флаги!

Какая странная каменная статуя с овальным зеркалом в руках.

Ничего себе, какая уродливая абстрактная картина в деревянной раме.

Какое редкое серебряное блюдо с цветочным узором!

Ну надо же, какое неудобное бледно-зелёное кресло с тонкими деревянными ручками!

Смотри, какой милый пушистый полосатый кот на картине!

в форме рыбы

стеклянная ваза

интересная

прямоугольная картина

с абстрактным рисунком

ужасная

разноцветные флаги

широкие

яркие

с овальным зеркалом в руках

каменная статуя

странная

в деревянной раме

абстрактная картина

уродливая

редкий

с цветочным узором

серебряное блюдо

с тонкими деревянными
ручками

бледно-зелёное кресло

неудобное

полосатый кот на картине

пушистый

милый



C. 57, № 8

Цель: активизировать в речи изученные слова и выражения.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика (задание также можно выполнить в паре или группе).
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила**.

Ученики читают утверждения и определяют, верны ли они. Если утверждение неверное, ученикам нужно исправить его, чтобы оно соответствовало рисунку на с. 54 учебного пособия.

4. По окончании игры вместе с учениками проверьте правильность утверждений.

Пример: Перед статуей сидит молодая девушка в синем платье.

— Неверно! Перед статуей **стоит** молодая девушка в синем платье.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

- Ответ:**
1. Напротив огромного мамонта **стоит** большой лев.
 2. На оранжевом постаменте в центре зала **стоит** **огромный мамонт**.
 3. На стене висит прямоугольная картина с **абстрактным** рисунком.
 4. Слева от красной вазы **стоит** высокая **синяя ваза**.
 5. **Перед львом** находится серебряный кубок.
 6. Это утверждение верное.
 7. Это утверждение верное.
 8. В стеклянной витрине справа **стоят** **две** вазы в полоску.
 9. Это утверждение верное.
 10. На зелёной лавочке сидит девочка с **длинными** волосами.

1. Напротив огромного мамонта лежит большой лев.
2. На оранжевом постаменте в центре зала стоит высокая колонна.
3. На стене висит прямоугольная картина с цветочным рисунком.
4. Слева от красной вазы стоит высокая фиолетовая статуя.
5. За львом находится серебряный кубок.
6. Смотрительница музея сидит на деревянной табуретке.
7. На мачтах деревянного корабля висят разноцветные флаги.
8. В стеклянной витрине справа стоят четыре вазы в полоску.
9. На заднем плане можно увидеть большую экскурсионную группу.
10. На зелёной лавочке сидит девочка с короткими волосами.

1. Напротив огромного мамонта лежит большой лев.
2. На оранжевом постаменте в центре зала стоит высокая колонна.
3. На стене висит прямоугольная картина с цветочным рисунком.
4. Слева от красной вазы стоит высокая фиолетовая статуя.
5. За львом находится серебряный кубок.
6. Смотрительница музея сидит на деревянной табуретке.
7. На мачтах деревянного корабля висят разноцветные флаги.
8. В стеклянной витрине справа стоят четыре вазы в полоску.
9. На заднем плане можно увидеть большую экскурсионную группу.
10. На зелёной лавочке сидит девочка с короткими волосами.



C. 59, № 12 «Лабиринт»

Цель игры: закрепить умение узнавать имена прилагательные и отличать их от слов других частей речи.

Инструкция:

1. Распечатайте лабиринты на каждого ученика.
2. Раздайте лабиринты. Ученики могут работать индивидуально или в парах.
3. Объясните правила игры.

Ученики ищут имена прилагательные на поле лабиринта, отмечают их, строят маршрут по ним и двигаются от начала лабиринта к выходу из него.

4. Проверьте, получилось ли у учеников найти все имена прилагательные и выйти из лабиринта.



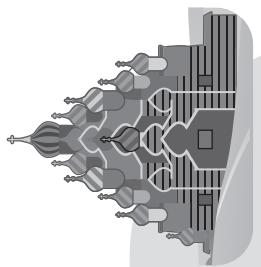
Двигаться можно только по вертикали и по горизонтали.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ:

галерея	ароматами	туристом	концертах	шуршат	моего	ФИНИШ
восемна- дцать	первый	стеклянной	каменному	синий	экскурсия	имбирного
городского	извилистой	гладкий	чувствую	геометри- ческом	тридцать три	ледяной
тонким	воздух	небом	прикасаюсь	серебряный	машины	чистому
мокром	бескрайняя	сочный	зефиром	полосатую	коммента- рий	весенним
загадка	трое	мягкого	десятый	высоким	новогодняя	известный
СТАРТ	тёплым	ароматному	поздравле- ние	постоянно	улицами	семьсот



галерея	ароматами	туристом	концертах	шуршат	моего
восемнадцать	первый	стеклянной	каменному	синий	экскурсия имбирного
городского	извилистой	гладкий	чувствую	геометри- ческом	тридцать три ледяной
тонким	воздух	небом	прикасаюсь	серебряный	машины чистому
мокром	бескрайняя	сочный	зефиром	полосатую	комментарий весенным
загадка	тroe	мягкого	десятый	высоким	новогодняя известный
	тёплым	ароматному	поздрав- ление	постоянно	улицами семьсот



C. 61, № 19 «Слушай и пиши»

Цель игры: закрепить умение правильно писать окончания имён прилагательных; закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Раздайте карточки.
 3. Объясните **правила игры**.

Учитель диктует предложения, а ученик вписывает недостающие слова в пропуски на карточке.

4. Проверьте правописание слов вместе с учениками.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

- Текст для диктовки:**
1. Мы заметили яркую осеннюю листву.
 2. Корабли плыли по бурному Средиземному морю.
 3. Он прикоснулся к холодной кирпичной стене.
 4. Слева от дерева мы заметили огромного снеговика.
 5. Она ощутила тёплый морской ветер.
 6. Музей находится на главной площади.
 7. Мы накрыли стол для праздничного пикника у высокого дерева.
 8. Дети пробуют вкусное фруктовое мороженое.
 9. В воздухе чувствуется приятный аромат весенних луговых цветов.
 10. Как здорово собраться вместе у вечернего костра!

1. Мы заметили _____ листву.
2. Корабли плыли по _____ морю.
3. Он прикоснулся к _____ стене.
4. Слева от дерева мы заметили _____ снеговика.
5. Она ощутила _____ ветер.
6. Музей находится на _____ площади.
7. Мы накрыли стол для _____ пикника у _____ дерева.
8. Дети пробуют _____ мороженое.
9. В воздухе чувствуется _____ аромат цветов.
10. Как здорово собраться вместе у _____ костра!

1. Мы заметили _____ листву.
2. Корабли плыли по _____ морю.
3. Он прикоснулся к _____ стене.
4. Слева от дерева мы заметили _____ снеговика.
5. Она ощутила _____ ветер.
6. Музей находится на _____ площади.
7. Мы накрыли стол для _____ пикника у _____ дерева.
8. Дети пробуют _____ мороженое.
9. В воздухе чувствуется _____ аромат цветов.
10. Как здорово собраться вместе у _____ костра!



C. 66, № 36 «Кто внимательнее»

Цель игры: закрепить умение пунктуационно оформлять однородные члены предложения.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой пары было 10 карточек с предложениями и одна таблица для подсчёта баллов. Разделите карточки с предложениями на две стопки в зависимости от того, во сколько баллов они оцениваются.
2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
3. **Объясните правила игры.**

Ученики по очереди называют, какую карточку они хотят взять (более лёгкие предложения оцениваются в 1 балл, более сложные — в 2 балла), диктуют друг другу предложения, а затем проверяют написанное. За каждое верно написанное предложение начисляется 1 балл или 2 балла в зависимости от его сложности. Баллы заносятся в таблицу. Если ученик допускает ошибку, он не получает баллы. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов.

4. По завершении игры спросите у учеников, кто набрал больше всего баллов.



Учитываются только ошибки в постановке знаков препинания при однородных членах.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Ответ: **1 балл:**

1. Вечером в саду тихо и спокойно.
2. На заднем плане виднеется лес, поляна и ручей.
3. Щенки на снимке спят или играют?
4. Вывески висят на магазинах, аптеках, кафе, банках.
5. Эти качели старые, а не новые.

2 балла:

1. На фотографии мы видим улицу с людьми и машинами.
2. На веранде стоят горшки с цветами и маленький столик с чашками и тарелками на нём.
3. Жёлтые и красные, оранжевые и коричневые листья собраны в осеннем букете.
4. Хочется остановиться на этой площади, а не быстро пройти её.
5. Я пока не умею хорошо фотографировать, но очень хочу научиться.

- | | |
|---|----------------|
| 1. Вечером в саду тихо и спокойно. | 1 балл |
| 2. На заднем плане виднеется лес поляна и ручей. | 1 балл |
| 3. Щенки на снимке спят или играют? | 1 балл |
| 4. Вывески висят на магазинах аптеках кафе банках. | 1 балл |
| 5. Эти качели старые а не новые. | 1 балл |
| 1. На фотографии мы видим улицу с людьми и машинами. | 2 балла |
| 2. На веранде стоят горшки с цветами и маленький столик с чашками и тарелками на нём. | 2 балла |
| 3. Жёлтые и красные оранжевые и коричневые листья собраны в осеннем букете. | 2 балла |
| 4. Хочется остановиться на этой площади а не быстро пройти её. | 2 балла |
| 5. Я пока не умею хорошо фотографировать но очень хочу научиться. | 2 балла |

Таблица для подсчёта баллов

	1	2	3	4	5
Ученик 1					
Ученик 2					



C. 75, № 9 «Кто больше»

Цель игры: закрепить умение использовать в речи сравнительную степень имён прилагательных.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой мини-группы учеников было 12 карточек с заданиями и одна таблица для подсчёта баллов. Разделите карточки каждого комплекта на две стопки в зависимости от того, во сколько баллов они оцениваются.
 2. Разделите учеников на мини-группы, раздайте комплекты карточек.
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики по очереди вытягивают карточку и выполняют задание: нужно ответить на вопрос или составить предложение. За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл или 2 балла. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов.

4. По завершении игры спросите у учеников, кто набрал больше всего баллов.

Пример: Жук меньше мыши. Мышь меньше жабы.



Примерное время игры: **7–10 минут**.

- Ответ:**
1. Жук меньше мыши. Мышь меньше жабы.
 2. Щука длиннее воробья. Змея длиннее щуки.
 3. Цыплёнок слабее барана. Баран слабее медведя.
 4. Лягушка короче змеи. Змея короче бегемота.
 5. Лошадь быстрее змеи. Гепард быстрее лошади.
 6. Лягушка медленнее человека. Человек медленнее оленя.
 7. В отличие от козы, собака и волк относятся к хищникам.
 8. Корова, овца и носорог похожи друг на друга тем, что питаются травой.
 9. Как и ворона, попугай является птицей. Как и кошка, попугай является домашним животным.
 10. Ворона отличается от ежа тем, что умеет летать. Лиса отличается от вороны тем, что обладает пушистой шерстью.
 11. Тигр похож на льва тем, что тоже является хищником. Лев похож на зебру тем, что тоже живёт в Африке.
 12. Как и акула, дельфин и кит живут в воде.

1. Ответь на вопрос.

Кто меньше?

Жаба, мышь, жук.

1 балл

2. Ответь на вопрос.

Кто длиннее?

Змея, воробей, щука.

1 балл

3. Ответь на вопрос.

Кто слабее?

Медведь, цыплёнок, баран.

1 балл

4. Ответь на вопрос.

Кто короче?

Змея, бегемот, лягушка.

1 балл

5. Ответь на вопрос.

Кто быстрее?

Лошадь, гепард, змея.

1 балл

6. Ответь на вопрос.

Кто медленнее?

Олень, лягушка, человек.

1 балл

7. Составь предложения, используя слова.

В отличие от ...

Собака, волк, коза.

2 балла

8. Составь предложения, используя слова.

... похож на ...

Носорог, корова, овца.

2 балла



9. Составь предложения, используя слова.

Как и ...

Кошка, попугай, ворона.

2 балла

10. Составь предложения, используя слова.

... отличается от ...

Ворона, ёж, лиса.

2 балла

11. Составь предложения, используя слова.

... похож на ...

Тигр, лев, зебра.

2 балла

12. Составь предложения, используя слова.

Как и ...

Акула, кит, дельфин.

2 балла

Таблица для подсчёта баллов

	1	2	3	4	5	6
Ученик 1						
Ученик 2						



C. 79, № 17 «Информационный пазл»

Цель игры: закрепить умение анализировать информацию и дополнять её изученными словами и выражениями.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую группу учеников.
 2. Разделите учеников на группы, раздайте комплекты карточек. Оптимальное количество учеников в группе — восемь, минимальное количество — четыре. В зависимости от общего количества учеников группа может быть больше или меньше.
 3. Объясните правила игры.

Каждый ученик вытягивает одну карточку из комплекта, дополняет её недостающей информацией, задавая вопросы одногруппникам, и рассказывает о своём животном. После этого ученикам нужно встать в ряд по порядку по одному из принципов: по размеру, по скорости или по цвету (от самого светлого до самого тёмного).



Если учеников в группе меньше восьми, то они получают по одной карточке, а остальные карточки лежат в центре стола, чтобы их можно было видеть.

Пример: — У меня на карточке олень. Олень такого же цвета, как и орёл. Какого цвета орёл?
— Орёл тёмно-коричневого цвета.

4. Затем ученики, стоя в ряду, последовательно рассказывают о животных по своим карточкам. Учитель определяет, по какому принципу ученики выстроились и правильно ли они это сделали.



Ученики самостоятельно могут выбрать один из принципов расположения по порядку.

Пример: Олень является травоядным животным. Он тёмно-коричневого цвета с белыми пятнами. Олень большого размера. Он двигается с высокой скоростью. У него есть длинные рога.



Примерное время игры: **10–15 минут.**

Ответ:

Олень Скорость: высокая	Лиса Размер: средний
Белка Скорость: высокая	Белый медведь Скорость: средняя
Ёж Размер: маленький	Орёл Скорость: высокая
Заяц Цвет шерсти: серо-коричневый, белый	Лось Цвет шерсти: тёмно-коричневый

Олень

Травоядное

Цвет: тёмно-коричневый

Размер: большой

Скорость: _____
(как у лисы)

Особенность: длинные рога



Белка

Вседядное

Цвет: рыжий

Размер: маленький

Скорость: _____
(как у оленя)

Особенность: острые ушки



Ёж

Хищник

Цвет: серо-коричневый

Размер: _____
(как у белки)

Скорость: низкая

Особенность: иголки



Заяц

Травоядное

Цвет: _____

(как у ежа или как у белого
медведя)

Размер: средний

Скорость: высокая

Особенность: длинные уши



Лиса

Хищник

Цвет: ярко-рыжий

Размер: _____
(как у зайца)

Скорость: высокая

Особенность: пушистый хвост



Белый медведь

Хищник

Цвет: белый

Размер: огромный

Скорость: _____
(как у лося)

Особенность: мощные лапы



Орёл

Хищник

Цвет: тёмно-коричневый,
белые пятна

Размер: большой

Скорость: _____
(как у оленя)

Особенность: острые когти



Лось

Травоядное

Цвет: _____
(как у оленя)

Размер: огромный

Скорость: средняя

Особенность: широкие рога



C. 79, № 20 «Кто внимательнее»

Цель игры: закрепить умение правильно писать формы имён прилагательных, основа которых заканчивается на твёрдый, мягкий или шипящий согласный; закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
 3. Объясните правила игры.

Ученикам нужно составить и провести друг для друга весёлый диктант. Для этого ученики дополняют предложение в своей карточке, заполняя пропуски словосочетанием «имя прилагательное + имя существительное» (из слов для справок или своими словами) в нужной падежной форме. Чем необычнее и смешнее будут словосочетания, тем веселее будет диктант. Когда диктанты составлены, ученики по очереди диктуют их друг другу. Затем они проверяют написанное и вместе решают, у кого предложение получилось смешнее.

4. По завершении игры ученики читают вслух самые смешные или интересные, на их взгляд, предложения.



При составлении диктанта ученики по желанию могут вписать в пропуски больше двух слов.

Пример: Я хотел сфотографировать, как **столетняя мышь** пытается поймать **вислоухого слона**, но животное заметило меня и убежало в **чужой огород**.



Примерное время игры: **5–10 минут**.

Я хотел сфотографировать, как _____
пытается поймать _____, но животное заметило меня и убежало в _____.

Я хотел сфотографировать, как _____
пытается поймать _____, но животное заметило меня и убежало в _____.



С. 84, № 35 «Кто внимательнее»

Цель игры: закрепить умение правильно писать гласные после шипящих Ж, Ш, Ч, Щ; закрепить умение соотносить звучание и написание слов.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек (учитель может выбрать одну из двух категорий сложности в зависимости от уровня владения языком учеников).
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики диктуют друг другу словосочетания, а затем проверяют написанное, не исправляя ошибки, а только указывая их количество. Если ученик увидел ошибки, он сообщает их количество партнёру, тот самостоятельно проверяет свою работу ещё раз. При возникновении трудностей ученики вместе исправляют ошибки.

4. Когда все словосочетания продиктованы, ученики могут поделиться, какое слово для них было самым трудным / самым лёгким.



Примерное время игры: **10 минут**.

Ученик 1

спасательный жилет
уютное жильё
широкие плечи
площадь заповедника
большая черепаха
милый щенок

Ученик 2

большой живот
железный забор
шептать на ухо
тяжёлый чемодан
рабочий четверг
быстрая ящерица

Ученик 1

спасательный жилет
уютное жильё
широкие плечи
площадь заповедника
большая черепаха
милый щенок

Ученик 2

большой живот
железный забор
шептать на ухо
тяжёлый чемодан
рабочий четверг
быстрая ящерица



* Задание повышенной сложности

Ученик 1

прожевать еду
жестокие правила
счастливый человек
живописный вид
чесночный соус
частое ожидание

Ученик 2

редкое животное
переживать из-за оценки
считать частями
шимпанзе на дереве
загадать желание
идеальная чистота

Ученик 1

прожевать еду
жестокие правила
счастливый человек
живописный вид
чесночный соус
частое ожидание

Ученик 2

редкое животное
переживать из-за оценки
считать частями
шимпанзе на дереве
загадать желание
идеальная чистота



С. 90, № 2 «Кто больше»

Цель игры: активизировать в речи изученные слова и выражения применительно к собственному коммуникативному опыту.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой мини-группы было:
 - 15 карточек со словосочетаниями;
 - одно игровое поле с ситуациями;
 - одна таблица для подсчёта баллов.
2. Разделите учеников на мини-группы, раздайте комплекты карточек.
3. Объясните правила игры.

Ученики по очереди вытягивают карточку со словосочетанием и придумывают с ним предложения, подходящие для ситуаций на игровом поле. Нужно придумать как можно больше предложений с одним и тем же словосочетанием для разных ситуаций. За каждую правильно построенную фразу ученик получает 1 балл. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов.

4. По завершении игры уточните у учеников, кто набрал больше всего баллов.



В ситуации «На уроке» ученики должны сказать, на каком именно уроке.

Пример:

Больше всего

Ситуация	Возможный вариант фразы	Баллы
На тренировке	Победит та команда, которая забьёт больше всего голов.	+1
На экскурсии в галерее	Какая картина вам понравилась больше всего ?	+1
Итого:		2



Примерное время игры: **10–15 минут.**

В форме треугольника	Низкого роста	Из драгоценного металла
В широкую полоску	Напоминать насекомое	Висеть в углу
Прохладный на ощупь	В отличие от других животных	Двигаться с рекордной скоростью
Занимать центральное место	Быстрее гепарда	В далёких краях
Производить сильное впечатление	Больше всего	Обладать редкой способностью



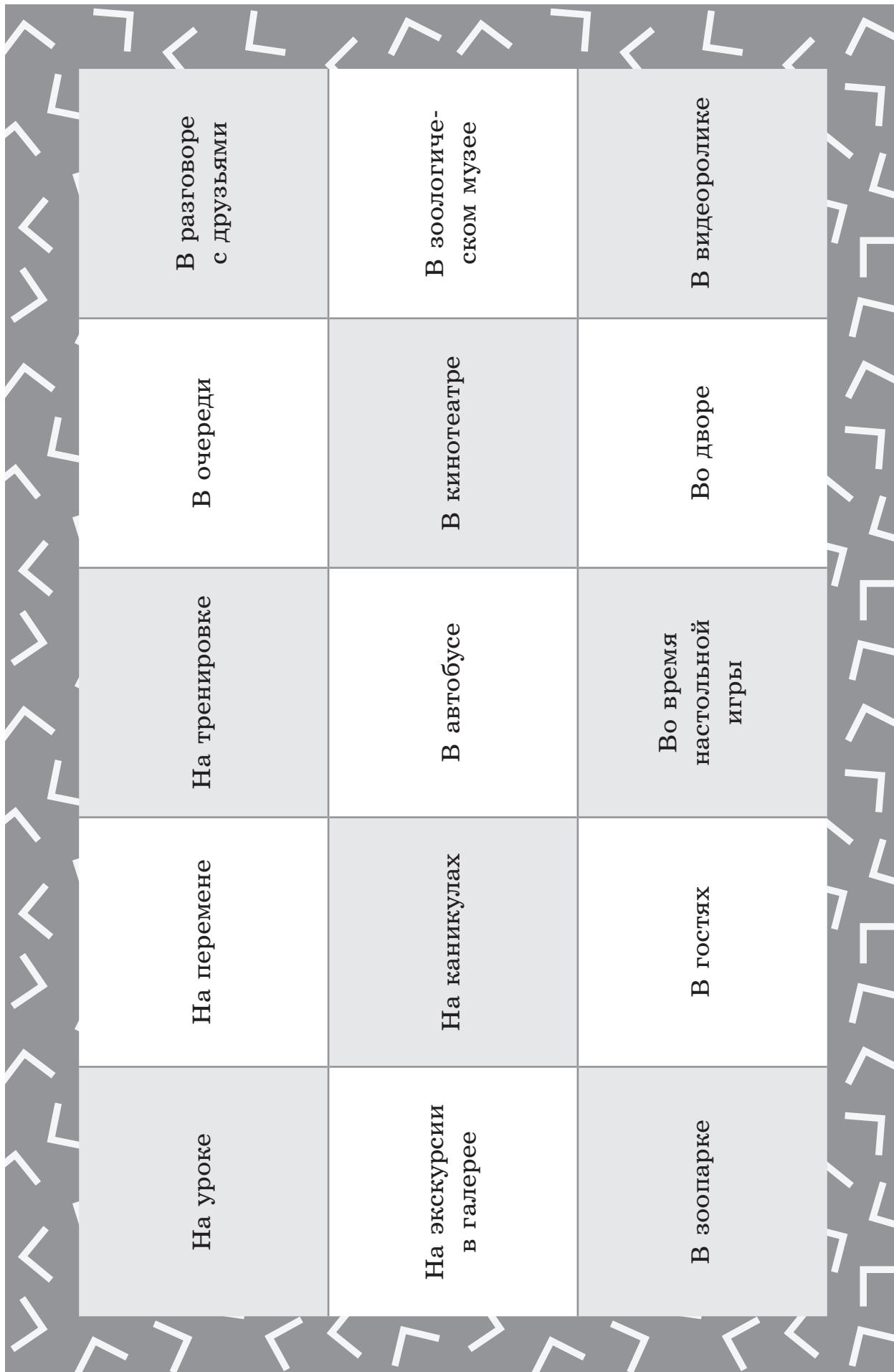


Таблица для подсчёта баллов

Среда обитания

Цель проекта: активизировать изученный учебный материал по темам 3 и 4, формировать навык планирования проекта, развивать навыки творческого мышления и работы в команде.

Форма представления: плакат.

Коммуникативная тема: животные.

Грамматический материал: имена прилагательные.

Жанр: сообщение (доклад).

Вам понадобятся:

ватман или листы бумаги А3, маркеры, цветные карандаши, фломастеры.



Примерное время выполнения:

1–3 ак. ч. в зависимости от учебного плана.

Подготовка к проведению проектного занятия:

- Распечатайте карточки «Примеры адаптации животных к среде обитания» на каждого ученика, а карточки с перепутанными пунктами плана и чек-листы — по одному комплекту на каждую группу.
- Подготовьте ватманы или листы бумаги А3, маркеры, цветные карандаши, фломастеры.

Этапы работы



В зависимости от подготовленности учеников и динамики работы в группе каждый этап может занимать разное время. Обратите внимание, что важно пройти все этапы. Для оптимизации работы на уроке какие-то этапы могут быть заданы в качестве самостоятельной работы на дом.

1. Введение в тему

- Напишите на доске слово «адаптация». Спросите учеников, какие ассоциации оно вызывает.
- Попросите учеников дать определение этому понятию. Если у них возникают трудности, обратитесь к фрагменту текста в задании 4 на с. 90 учебного пособия и сформулируйте на его основе определение: «*В природе нет ничего случайного. За много лет каждый живой организм приспособился к своей среде обитания — то есть научился жить в ней, адаптировался к её условиям*». Напомните, что адаптация отражается на внешнем виде и поведении животного.



Если в вашей группе ученики с миграционным опытом и если в группе сложились доверительные отношения, вы можете спросить про их адаптацию на новом месте: к чему было сложно адаптироваться, а к чему они адаптировались легко?

- Попросите учеников на основе текста в задании 4 на с. 90 учебного пособия рассказать, как снежный барс адаптировался к своей среде обитания (светло-серая шерсть не даёт заметить барса на фоне скал, пушистый хвост — руль для прыжков по скалам и одеяло, чтобы согреться в холодном климате) и соотнесите их с условиями среды обитания (представлены на иллюстрации на с. 91 учебного пособия — пещера, горы, снег).

— Раздайте каждому ученику карточку «Примеры адаптации животных к среде обитания». Ученики читают тексты и соотносят названия животных с описанием их адаптации.

2. Планирование проекта

— Объясните учащимся, какой проект им предстоит выполнять, и обсудите с ними, почему это может быть полезно.

Задание: представьте, что вы — зоологи. Вам нужно спасти редкое животное. Для этого соберите информацию о животном: среде его обитания и способах адаптации (внешнем виде и поведении). На основе этой информации вам нужно создать проект пространства заповедника, к которому животное сможет легко приспособиться, сделать плакат и подготовить устное сообщение.

Почему это полезно: этот проект учит анализировать информацию и на её основе придумывать собственные, новые решения задачи. Обсудите, в каких случаях пригодится это умение.

— Обсудите цель проекта. Вернитесь к информации о целях проектов на с. 52 учебного пособия. Обсудите с учениками, к какому типу относится цель этого проекта (к этому проекту подходят два типа целей: создать что-то новое, то есть пространство для животного, и решить проблему исчезновения редкого животного).

— Обратите внимание учеников на важность этапа планирования. Объясните, что планирование помогает понять, что нужно сделать, чтобы достичь цели; оценить время, последовательно двигаться к цели, избегая хаоса. Спросите у учеников, какие три основных этапа выделяются при планировании. Если нужно, вспомните их на с. 52 учебного пособия.

— Разделите учеников на группы по два-четыре человека и помогите им распределить между собой обязанности.

— Попросите каждую группу определить, какие шаги и в каком порядке им нужно выполнить, чтобы создать проект. Для этого раздайте каждой группе карточки с перепутанными пунктами плана. Ученики расставляют пункты в правильном порядке. Разберите план проекта, убедитесь, что учащимся понятен каждый шаг.

3. Определение темы

— Каждая группа выбирает одно редкое животное из Красной книги для исследования.

— Ученики обсуждают, что они уже знают об этом животном и что им нужно изучить: адаптацию (поведение, внешний вид) и среду обитания. Записывают это в черновик.

4. Исследование

— Группы изучают информацию о выбранном животном, используя учебные материалы и дополнительные источники информации (посоветуйте ученикам, какими источниками можно пользоваться).

5. Оформление результатов

- Каждая группа рисует плакат и готовит сообщение на основе собранной информации.
- На плакате следует изобразить пространство заповедника для животного, также по желанию можно изобразить животное (или распечатать и наклеить картинку с ним) и сопроводить иллюстрацию подписями. Пример плаката представлен в учебном пособии на с. 91.
- Напомните ученикам, что информация о том, как составить подробное описание, на с. 77 учебного пособия поможет в написании сообщения.

6. Презентация проекта

- Каждая группа представляет свой плакат классу: ученики рассказывают о выбранном животном и проекте пространства заповедника для него, используя плакат как визуальную опору.
- По завершении выступления остальные ученики задают один-два уточняющих вопроса о животном или о пространстве заповедника. Если ученики затрудняются это сделать, предложите им вспомнить, как задавать уточняющий вопрос (с. 16 учебного пособия).

7. Обсуждение и рефлексия

- Когда все группы представили свои проекты, ученики обсуждают, что нового они узнали о различных животных и способах их адаптации к среде обитания.
- Рефлексия по поводу выполненной работы: спросите, удалось ли ученикам следовать плану. Какие плюсы и минусы работы по плану они выделили?
- Ученики могут поделиться своими отзывами: что им понравилось, что они узнали, чему научились.

Ответ: Текст 1 — о верблюде. Текст 2 — о летучей мыши. Текст 3 — о пингвине.

План работы.

1. Выберите животное из Красной книги.
2. Найдите и внимательно изучите информацию о животном. Ответьте на вопросы:
 - В какой среде обычно обитает животное?
 - Какие особенности внешнего вида и поведения помогли животному адаптироваться к этой среде?
 - Какие особенности животного нужно учесть, чтобы создать для него удобное место в заповеднике?
3. Запишите в черновике особенности среды обитания животного, её влияния на внешний вид животного и его поведение.
4. Нарисуйте, как могло бы выглядеть место обитания этого животного в заповеднике с учётом изученной информации. По желанию подготовьте иллюстрацию животного.
5. Представьте свой проект другим «зоологам». Расскажите об особенностях животного и его месте обитания в заповеднике.

ПРОЕКТ

Расставьте пункты по порядку, чтобы получился план работы.

- Нарисуйте, как могло бы выглядеть место обитания этого животного в заповеднике с учётом изученной информации.
По желанию подготовьте иллюстрацию животного.
- Найдите и внимательно изучите информацию о животном.
Ответьте на вопросы:
 - В какой среде обычно обитает животное?
 - Какие особенности внешнего вида и поведения помогли животному адаптироваться к этой среде?
 - Какие особенности животного нужно учесть, чтобы создать для него удобное место в заповеднике?
- Выберите животное из Красной книги.
- Представьте свой проект другим «зоологам». Расскажите об особенностях животного и его месте обитания в заповеднике.
- Запишите в черновике особенности среды обитания животного, её влияния на внешний вид животного и его поведение.

ПРОЕКТ**Чек-лист**

Проверьте, что ваш проект готов.

- Вы собрали информацию о животном и узнали:
 - особенности его среды обитания;
 - особенности внешнего вида животного, которые помогли адаптироваться к этой среде;
 - особенности поведения животного.
- Вы нарисовали плакат, чтобы показать, как должно выглядеть место в заповеднике, к которому животное может легко приспособиться. (Обратите внимание на образец на с. 91 учебного пособия.)
- Вы можете объяснить, как каждая деталь места для животного помогает ему адаптироваться (например: белому медведю нужно плавать и спасаться от жары, поэтому ему нужен бассейн с холодной водой).
- Вы подготовили своё сообщение по следующему плану и использовали следующие выражения:
 1. **Вступление.** «Мы хотим вам представить проект места в заповеднике для (название животного)».
 2. **Описание среды обитания.** «Животное обитает в следующих условиях: ...».
 3. **Связь внешнего вида и среды обитания.** «(Животное) прекрасно приспособилось к этой среде обитания. (Описание животного)».
 4. **Описание места в заповеднике.** «Таким образом, важно, чтобы в заповеднике были следующие условия: ...».
 5. **Завершение.** «Благодарим за внимание. Если у вас есть вопросы, мы готовы ответить на них».
- Вы использовали опорные фразы со с. 77 учебного пособия при описании животного в своём сообщении.

Примеры адаптации животных к среде обитания

Задание. Прочитайте тексты и соотнесите названия животных с описанием способов адаптации к среде обитания. Заполните пропуски.

пингвин

верблюд

летучая мышь

Текст 1

В пустыне мало воды и еды, но _____ отлично приспособился к этим условиям. У него есть горбы, в которых он хранит жир, чтобы получать из него энергию, когда нет еды. Его длинные ресницы и закрывающиеся ноздри защищают глаза и нос от песка. Широкие лапы помогают ему не проваливаться в песок.

Текст 2

Не все животные могут летать в темноте. Но _____ прекрасно приспособилась кочной жизни. Она пользуется эхолокацией: издаёт звуки, которые возвращаются к ней после того, как ударяются о предметы.

Так _____ «видит» в полной темноте. Крылья животного состоят из тонкой, но прочной кожи, которая помогает ему летать быстро и бесшумно.

Текст 3

Плавать в холодной воде трудно для большинства животных. Но _____ отлично приспособился к таким условиям. Его плотные перья не намокают, а толстый слой жира защищает от холода. Лапы и крылья животного похожи на ласты, что помогает ему быстро плавать и ловить рыбу.

C. 95, № 6

Цель: активизировать изученную лексику по теме занятия.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
 3. Объясните **правила**.

Ученики соединяют части предложений и определяют, что они выражают: уверенность, сомнение или предположение.

4. По завершении спросите учеников, с какими утверждениями они согласны.



Примерное время: **5–10 минут.**

Ответ: Скорее всего, в будущем все будут использовать «умные» устройства для дома (предположение).

Вероятно, в будущем все предметы будут изготавливать роботы (предположение).

Я сомневаюсь, что в будущем люди будут посещать театры, потому что все спектакли будут показывать онлайн (сомнение).

Может быть, в прошлом рынок служил местом общих собраний (предположение).

Я уверен, что в современном мире не много людей держат дома коров и кур (уверенность).

Скорее всего, в будущем все будут использовать

коров и кур.

Вероятно, в будущем все предметы будут изготавливать

местом общих собраний.

Я сомневаюсь, что в будущем люди будут посещать

роботы.

Может быть, в прошлом рынок служил

«умные» устройства для дома.

Я уверен, что в современном мире не много людей держат дома

театры, потому что все спектакли будут показывать онлайн.



Скорее всего, в будущем все будут использовать

коров и кур.

Вероятно, в будущем все предметы будут изготавливать

местом общих собраний.

Я сомневаюсь, что в будущем люди будут посещать

роботы.

Может быть, в прошлом рынок служил

«умные» устройства для дома.



C. 95, № 8

Цель: закрепить умение выражать уверенность и неуверенность.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
 3. **Объясните правила.**

Ученики в парах по очереди вытягивают карточки, говорят, какие изменения произошли в настоящем времени, и выражают предположение о том, как эта ситуация изменится в будущем.

4. По завершении игры ученики делятся своими ответами и определяют, совпадают ли их предположения о будущем.



При необходимости обратите внимание учеников на то, что им нужно использовать фразы со с. 94 учебного пособия.

Пример: В V веке люди стирали одежду в реке.

Сейчас люди стирают одежду в стиральных машинах.

Вероятно, в будущем одежда всегда будет чистой, её не надо будет стирать.



Примерное время: **5–10 минут.**

1. В XIX веке люди писали письма вручную и отправляли их почтой.
2. В прошлом путешествие на большие расстояния занимало много времени.
3. Раньше люди покупали продукты и вещи только в магазинах и на рынках.
4. В прошлом люди читали только бумажные книги.
5. В XX веке фотографии делались на плёнку с помощью фотоаппарата.
6. Раньше люди должны были пойти в библиотеку, чтобы найти нужную информацию.
7. В XX веке люди слушали песни на кассетах.
8. Раньше люди должны были запоминать номера телефонов или записывать их в специальную книгу.
9. В X веке люди готовили еду на костре или в печи.
10. В XX веке, чтобы посмотреть любимый фильм, люди ждали, когда его покажут по телевизору.
11. В прошлом люди использовали бумажные карты, чтобы ориентироваться на местности.
12. Раньше люди часто играли в настольные игры.



C. 95, № 9 «Знакомые ситуации»

Цель игры: применить в ходе общения речевые конструкции со значением предположения и изученную лексику по теме.

Этап 1

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждую пару учеников.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
 3. Объясните правила игры.

Ученики получают комплекты карточек и обсуждают фотографии разных мест, предполагая, для чего они служили в прошлом.



Ученики могут высказать **любое** предположение на основе изображения. Когда все высажут свои идеи, расскажите, как называются постройки на карточках и для чего они служили.

Пример: Наверное, карточка 1 — это древний театр. Здесь могли показывать спектакли в древности. На карточке 4 место похоже на огород. Может быть, здесь выращивали овощи.

Этап 2

- Инструкция:**
1. Обсудите с учениками, знают ли они, что такое капсула времени и для чего она нужна. Расскажите им о случаях, когда закапывали капсулу времени: например, 30 июня 2007 года в Москве на месте парка «Сад будущего» была заложена капсула времени, в которую положили послание потомкам 2057 года. В нём описывается то, как будет выглядеть «Сад будущего» и что ждёт последующее поколение.
 2. Предложите ученикам рассказать, фотографии каких мест из настоящего они могли бы положить в капсулу времени для потомков и для чего нужны эти места.

Пример: Я положу в капсулу времени фотографию нашей школы. В этом месте мы учимся.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

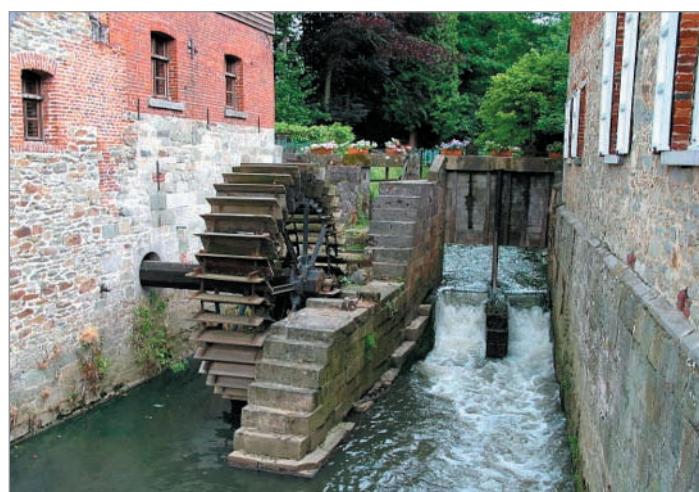
Ответ:

Описание фотографии	Предназначение
1. Античный театр	Это древний театр. Здесь в древности показывали спектакли.
2. Водяная мельница	Это мельница на реке (водяная мельница). Вероятно, с её помощью получали энергию.
3. Ступенчатый колодец	Это колодец. Он служил местом сбора дождевой воды.
4. Каменный лабиринт	Это похоже на каменные лабиринты. Мы не знаем точно, но, возможно, они использовались для ритуалов.
5. Ячхал	Это здание служило местом для хранения еды, как современный холодильник.
6. Акведук	Это похоже на мост для воды. Он использовался, чтобы подавать воду к огородам и выращивать там растения.

1



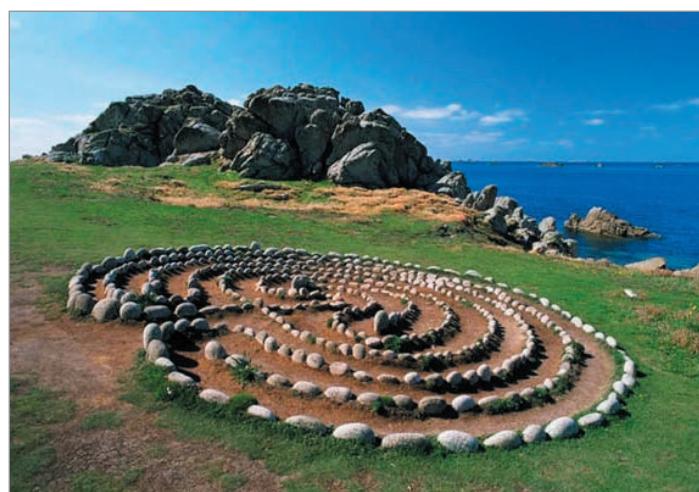
2



3



4



5



6



C. 97, № 12 «Лабиринт»

Цель игры: закрепить умение узнавать глаголы и отличать их от слов других частей речи.

- Инструкция:**
1. Распечатайте лабиринты на каждого ученика.
 2. Раздайте лабиринты. Ученики могут работать индивидуально или в парах.
 3. Объясните **правила игры**.

Ученики ищут глаголы на поле лабиринта, отмечают их, строят маршрут по ним и двигаются от начала лабиринта к выходу из него.

4. Проверьте, получилось ли у учеников найти все глаголы и выйти из лабиринта.



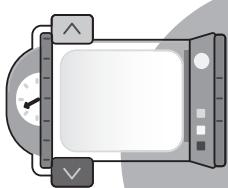
Двигаться можно только по вертикали и по горизонтали.



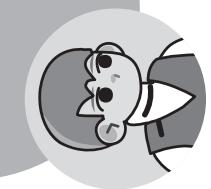
Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ:

древа	ароматами	занимались	использую	шуршат	тепло	ФНИШ
бреет	пекут	собираю	каменному	идём	зло	смотрит
убиралась	извилистой	теплица	метеорит	изобрёл	время	продолжают
слежу	хранят	проводёте	ремесло	обнаружили	очередь	показывал
рожь	бескрайняя	строим	рыболовство	замирали	рассвет	приготовит
помощь	сохраняются	зависели	провал	помешал	перевал	изготавливают
СТАРТ	проснулся	подвал	земледелие	выбрал	колет	держали



древа	ароматами	занимались	использовую	шуршат	тепло
бреет	пекут	собираю	каменному	идём	зло
убиралась	извилстой	теплица	метеорит	изобрёл	время продолжают
слежу	хранят	проводёте	ремесло	обнаружили	очередь показывал
ропль	бескрайняя	строим	рыболовство	замирали	рассвет приготовит
помощь	сохранятся	зависели	провал	помешал	перевал изготавливают
	проснулся	подвал	земледелие	выбрал	колет держали



C. 98, № 17 «Информационный пазл»

Цель игры: закрепить умение использовать в речи глаголы в формах разного времени.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы количество карточек «Ученик 1» совпадало с количеством карточек «Ученик 2». Общее их количество должно соответствовать количеству учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
3. **Объясните правила игры.**

Ученики заполняют пропуски своими предположениями, а затем задают партнёру вопросы, чтобы проверить свои ответы.

4. По завершении игры ученики делятся своим мнением: какие факты их удивили больше всего.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Ответ: 1. **Приготовление еды**

1900 г. — Люди готовили на дровяных плитах.

Сейчас — Возможный ответ. Люди готовят на газовой или электрической плите, а также в микроволновой печи.

2150 г. — Скорее всего, люди не будут готовить, а будут печатать еду на 3D-принтере.

2. **Образование**

1900 г. — Не все дети могли посещать школы. Школы были не во всех городах и деревнях.

Сейчас — Возможный ответ. Все дети посещают школы или находятся на домашнем обучении.

2150 г. — Дети не будут посещать школы. Все школы станут виртуальными.

3. **Транспорт**

1900 г. — Люди обычно ездили на лошадях.

Сейчас — Возможный ответ. Люди ездят на общественном транспорте или на личных машинах.

2050 г. — Люди будут летать на личных машинах.

4. **Чтение**

1900 г. — Люди читали бумажные книги.

Сейчас — Возможный ответ. Люди читают бумажные или электронные книги.

2050 г. — Люди будут читать интерактивные книги с дополненной реальностью.

Ученик 1

1. Приготовление еды

1900 г. – Люди готовили на дровяных плитах.

Сейчас – _____

2150 г. – _____

2. Образование

1900 г. – _____

Сейчас – _____

2150 г. – Дети не будут посещать школы. Все школы станут виртуальными.

3. Транспорт

1900 г. – Люди обычно ездили на лошадях.

Сейчас – _____

2150 г. – _____

4. Чтение

1900 г. – _____

Сейчас – _____

2150 г. – Люди будут читать интерактивные книги с дополненной реальностью.



Ученик 2

1. Приготовление еды

1900 г. – _____

Сейчас – _____

2150 г. – Скорее всего, люди не будут готовить, а будут печатать еду на 3D-принтере.

2. Образование

1900 г. – Не все дети могли посещать школы. Школы были не во всех городах и деревнях.

Сейчас – _____

2150 г. – _____

3. Транспорт

1900 г. – _____

Сейчас – _____

2150 г. – Люди будут летать на личных машинах.

4. Чтение

1900 г. – Люди читали бумажные книги.

Сейчас – _____

2150 г. – _____

C. 99, № 20 «Бегающий диктант»

Цель игры: закрепить умение правильно писать безударную гласную в глаголах в форме прошедшего времени.

- Инструкция:**
1. Распечатайте две карточки с текстами и приклейте их в разных частях класса.
 2. Разделите учеников на пары. Попросите учеников решить, кто в паре сначала будет «бегуном», а кто — «писателем».
 3. Объясните правила игры.

Один из учеников, «бегун», подбегает к одной из карточек, читает и запоминает предложение, затем подбегает к своему партнёру, «писателю», и диктует то, что запомнил. Когда первый текст записан, ученики меняются ролями. «Бегун» становится «писателем» и записывает следующий текст. **Цель игры** — записать два текста как можно быстрее и правильнее.

4. По окончании игры проверьте корректность записанных текстов.
5. При необходимости определите пару(ы), которая(ые) лучше всего справилась(лись) с заданием, учитывая скорость и правильность выполнения задания.



Диктовать предложение во время бега нельзя, нужно подбежать к своему партнёру, остановиться и только потом говорить.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

**Наступила весна. Кругом
таял снег. Люди начали
ездить на дачи.**

**Дети строили замок
на берегу моря. Собака
увидела копку и залаяла.**



C. 104, № 38 «Найди слова»

Цель игры: закрепить умение правильно писать чередования гласных е/и в корне.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика. В зависимости от уровня подготовки группы выберите подходящую сложность задания: со списком слов для поиска или без него.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
 3. Объясните правила игры.

Ученики по очереди ищут слова с чередующимися буквами е/и на поле и называют их. Слова могут располагаться слева направо, сверху вниз, снизу вверх и по диагонали слева направо.

4. Проверьте, удалось ли ученикам найти все слова. Если нужно, покажите верное решение.



Слова могут пересекаться друг с другом.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ: собирать
разжёг
заблестело
заберу
измерять
стирать
вычитать
запирал
постелит

Д	И	З	М	Е	Р	Я	Т	Ь	Ь
В	Ы	Ч	И	Т	А	Т	Ь	Т	Р
З	З	С	О	Б	И	Р	А	Т	Ь
Р	А	З	Ж	Ё	Г	Р	К	Х	ТЬ
Ь	П	В	А	Г	И	Ч	Ю	Щ	Ь
Е	И	О	Е	Т	П	Д	У	К	Ю
Ш	Р	Б	С	Р	Ю	Т	Я	Й	И
Н	А	А	К	Е	У	Й	Д	Ч	Ц
И	Л	П	О	С	Т	Е	Л	И	Т
З	А	В	Л	Е	С	Т	Е	Л	О

Найди все слова.

Слова могут располагаться слева направо →, сверху вниз ↓, снизу вверх ↑ и по диагонали слева направо ↗ ↘.

собирать
разжёг
заблестело
заберу
измерять

стирать
вычитать
запирал
постелит

Найди все слова.

Слова могут располагаться слева направо →, сверху вниз ↓, снизу вверх ↑ и по диагонали слева направо ↗ ↘.

собирать
разжёг
заблестело
заберу
измерять

стирать
вычитать
запирал
постелит

д	и	з	м	е	р	я	т	ь	ъ
в	ы	ч	и	т	а	т	ь	т	р
з	з	с	о	б	и	р	а	т	ъ
р	а	з	ж	ё	г	р	к	х	ъ
ъ	п	б	а	г	и	ч	ю	щ	ъ
е	и	о	е	т	п	д	у	к	ю
ш	р	б	с	р	ю	т	я	й	и
н	а	а	к	е	у	й	д	ч	ц
и	л	п	о	с	т	е	л	и	т
з	а	б	л	е	с	т	е	л	о

д	и	з	м	е	р	я	т	ь	ъ
в	ы	ч	и	т	а	т	ь	т	р
з	з	с	о	б	и	р	а	т	ъ
р	а	з	ж	ё	г	р	к	х	ъ
ъ	п	б	а	г	и	ч	ю	щ	ъ
е	и	о	е	т	п	д	у	к	ю
ш	р	б	с	р	ю	т	я	й	и
н	а	а	к	е	у	й	д	ч	ц
и	л	п	о	с	т	е	л	и	т
з	а	б	л	е	с	т	е	л	о



Найди все слова.

Слова могут располагаться слева направо →, сверху вниз ↓, снизу вверх ↑ и по диагонали слева направо ↗ ↘.

д	и	з	м	е	р	я	т	ь	ъ
в	ы	ч	и	т	а	т	ь	т	р
з	з	с	о	б	и	р	а	т	ъ
р	а	з	ж	ё	г	р	к	х	ъ
ъ	п	б	а	г	и	ч	ю	щ	ъ
е	и	о	е	т	п	д	у	к	ю
ш	р	б	с	р	ю	т	я	й	и
н	а	а	к	е	у	й	д	ч	ц
и	л	п	о	с	т	е	л	и	т
з	а	б	л	е	с	т	е	л	о

Найди все слова.

Слова могут располагаться слева направо →, сверху вниз ↓, снизу вверх ↑ и по диагонали слева направо ↗ ↘.

д	и	з	м	е	р	я	т	ь	ъ
в	ы	ч	и	т	а	т	ь	т	р
з	з	с	о	б	и	р	а	т	ъ
р	а	з	ж	ё	г	р	к	х	ъ
ъ	п	б	а	г	и	ч	ю	щ	ъ
е	и	о	е	т	п	д	у	к	ю
ш	р	б	с	р	ю	т	я	й	и
н	а	а	к	е	у	й	д	ч	ц
и	л	п	о	с	т	е	л	и	т
з	а	б	л	е	с	т	е	л	о



C. 113, № 6

Цель: закрепить умение использовать изученные слова и выражения в речи.

Инструкция: 1. Распечатайте карточки на каждого ученика.

2. Раздайте карточки.

3. Объясните **правила**.

Ученики составляют предложения с опорой на слова и вопросы в карточке.

4. По завершении ученики обсуждают (в группах или в парах), где можно использовать механизмы, о которых они только что писали.



Обратите внимание учеников на необходимость использования фраз со с. 112 учебного пособия.



Примерное время: **7–10 минут**.

Ответ: Сканер — это аппарат, который создаёт цифровые копии документов. Он нужен, чтобы быстро отправлять документы в электронном виде.

Насос — это устройство, которое перемещает воду или газ. Он нужен, например, чтобы быстро наполнить бассейн или накачать колесо.

Калькулятор — это прибор, который складывает, вычитает, умножает и делит числа. Он нужен для того, чтобы быстро и без ошибок считать.

Весы — это аппарат, который измеряет массу. Они используются, чтобы узнать, сколько весит предмет, животное или человек.

Двигатель — это устройство, которое приводит в движение механизмы. Он нужен, чтобы автомобили могли ездить, а самолёты — летать.

Секундомер — это устройство, которое может точно измерять отрезки времени. Он используется, например, в спорте, чтобы определять, кто быстрее пробежал дистанцию.

Что?	Что делает?	Для чего нужно?
Сканер	измерять массу	быстро и без ошибок считать
Насос	складывать, вычитать, умножать и делить числа	автомобили могут ездить, а самолёты — летать
Калькулятор	точно измерять отрезки времени	быстро отправлять документы в электронном виде
Весы	создавать цифровую копию	в спорте: определять, кто быстрее пробежал дистанцию
Двигатель	перемещать воду или газ	узнать, сколько весит предмет, животное или человек
Секундомер	приводить в движение механизмы	быстро наполнить бассейн или накачать колесо



Что?	Что делает?	Для чего нужно?
Сканер	измерять массу	быстро и без ошибок считать
Насос	складывать, вычитать, умножать и делить числа	автомобили могут ездить, а самолёты — летать
Калькулятор	точно измерять отрезки времени	быстро отправлять документы в электронном виде
Весы	создавать цифровую копию	в спорте: определять, кто быстрее пробежал дистанцию
Двигатель	перемещать воду или газ	узнать, сколько весит предмет, животное или человек
Секундомер	приводить в движение механизмы	быстро наполнить бассейн или накачать колесо

С. 113, № 7 «Кроссворд»

Цель игры: закрепить умение использовать изученные слова и выражения в речи.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы количество карточек «Ученик 1» совпадало с количеством карточек «Ученик 2». Общее их количество должно соответствовать количеству учеников.
2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
3. Объясните **правила игры**.

Ученики получают частично заполненный кроссворд. В карточке «Ученик 1» есть все слова по вертикали, в карточке «Ученик 2» — все слова по горизонтали. **Цель** — разгадать весь кроссворд. Для этого ученики по очереди объясняют друг другу слова, не называя их. Если объяснения недостаточно, ученики могут задавать друг другу дополнительные вопросы.

4. По завершении игры спросите у учеников, удалось ли им заполнить кроссворд целиком.



Обратите внимание учеников на необходимость использовать фразы со с. 112 учебного пособия.

Пример: — Два по вертикали.

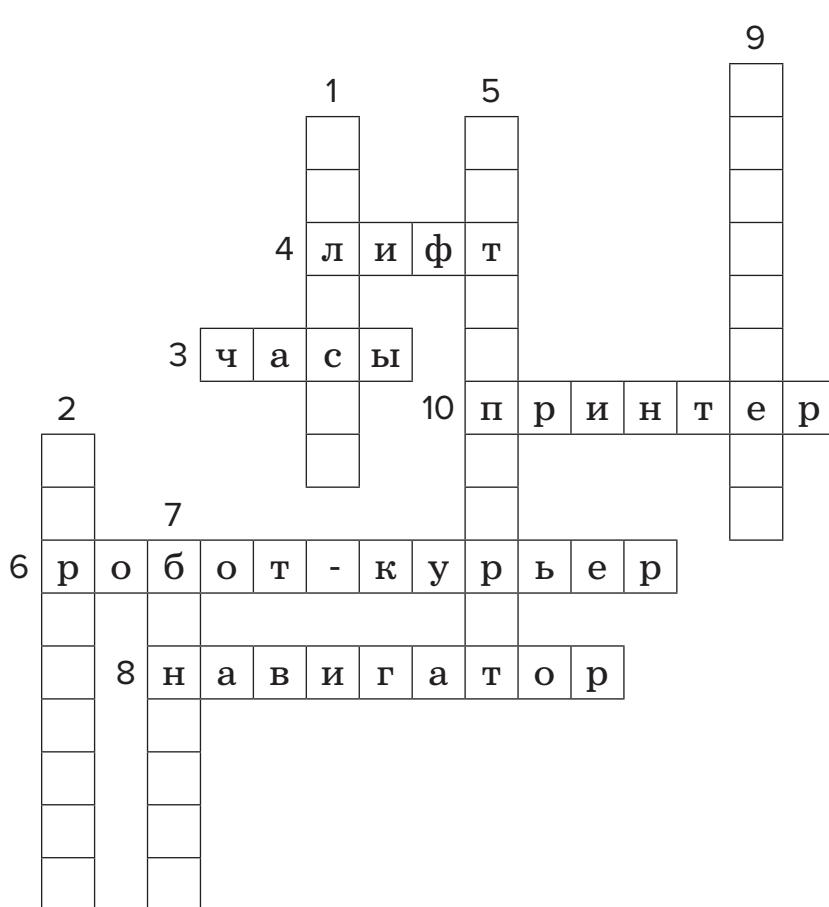
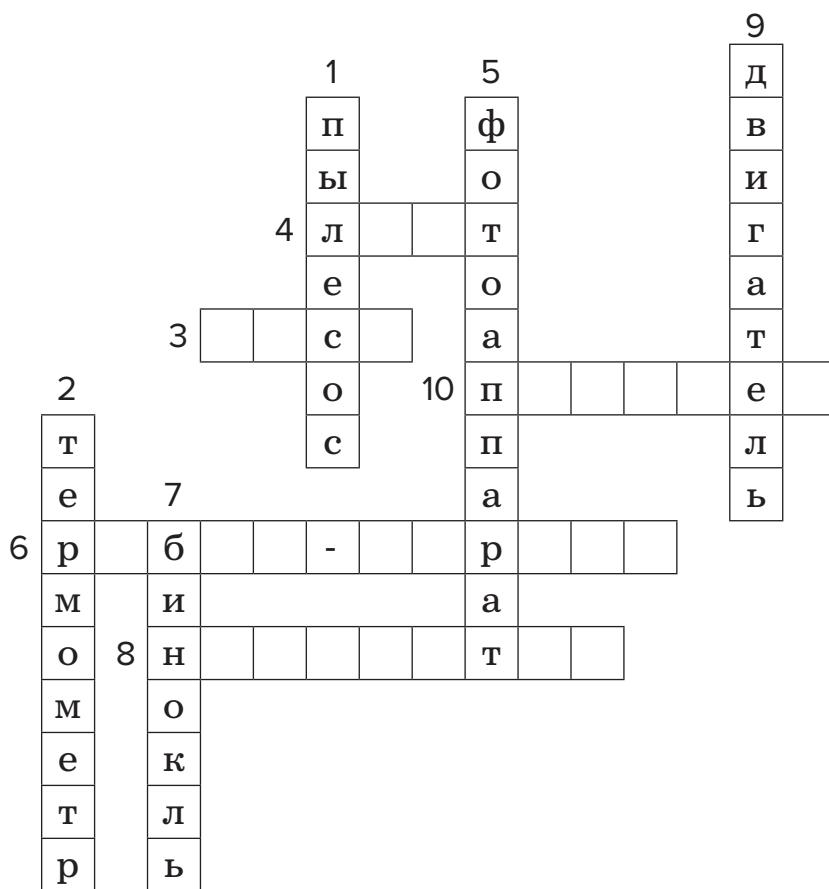
- Это прибор, который нужен, чтобы измерять температуру.
 - Это термометр?
 - Да.



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Ответ:

Ученик 1



C. 115, № 12 «Морской бой»

Цель игры: закрепить умение образовывать форму глагола будущего времени.

- Инструкция:**
1. Распечатайте карточки на каждого ученика.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте карточки.
 3. Объясните правила игры.

Ученики размещают свои «корабли» на игровом поле. Корабли должны располагаться минимум через одну клетку друг от друга. У каждого игрока 4 корабля: 1 однопалубный (занимает одну клетку), 1 двухпалубный (занимает две клетки), 1 трёхпалубный (занимает три клетки) и 1 четырёхпалубный (занимает четыре клетки). Когда оба игрока готовы, они решают, кто ходит первым. Чтобы сделать ход («выстрелить»), ученик из частей составляет предложение, на пересечении линий которых находится клетка. Если он попал в клетку, где стоит корабль противника, тот должен сказать «Ранил(а)!», когда ученик попал во все клетки корабля противника — «Убил(а)!». Побеждает тот, кто первым обнаружит все корабли противника.



Обратите внимание учеников на то, что слова в предложении нужно поставить в правильную форму. По завершении спросите у учеников, понравилась ли им игра.

Пример: — Я покажу пример!
— Мимо!



Примерное время игры: **10 минут.**



МОРСКОЙ БОЙ



	Я	Ты	Артур	Моя сестра	Моя мама и я	Вы	Они
Показать пример							
Находить дорогу							
Создавать прибор							
Описать картину							
Пересказать текст							
Исследовать природу							
Записать решение							

x1

x1

x1

x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!



МОРСКОЙ БОЙ



	Я	Ты	Артур	Моя сестра	Моя мама и я	Вы	Они
Показать пример							
Находить дорогу							
Создавать прибор							
Описать картину							
Пересказать текст							
Исследовать природу							
Записать решение							

x1

x1

x1

x1

Ранил(а)!

Мимо!

Убил(а)!

C. 115, № 13 «Лабиринт»

Цель игры: закрепить умение узнавать глаголы совершенного и несовершенного вида и отличать их от слов других частей речи.

Инструкция:

1. Распечатайте лабиринты на каждого ученика.
2. Раздайте лабиринты. Ученики могут работать индивидуально или в парах.
3. Объясните **правила игры**.

Ученики ищут на поле лабиринта глаголы несовершенного вида, отмечают их, строят маршрут по ним и двигаются от начала лабиринта к роботу-курьеру. Затем ученики ищут на поле лабиринта глаголы совершенного вида, отмечают их и строят маршрут по ним от робота-курьера к посылке.

4. Проверьте, получилось ли у учеников найти все глаголы и выйти из лабиринта.



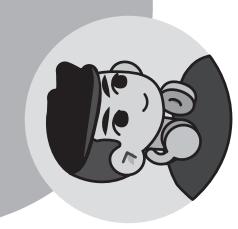
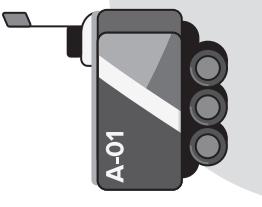
Двигаться можно только по вертикали и по горизонтали.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Ответ:

ФИНИШ 1	проснётся	увидит	купит	сделает	насчёт	ФИНИШ 2
считаешь	режим	занимательно	время	построишь	смотритель	побрею
режем	желаете	стелешь	говорю	напечатаешь	тишь	создашь
аромат	лифт	гранит	покупает	найдёт	магнит	изобрету
использование	запрет	ложь	печатаете	приготовит	маяк	помогут
терем	полёт	проём	смотрите	пошлём	скажу	проводим
СТАРТ	берём	посылаем	ищет	хранение	чистый	след



проснётся	увидит	купит	сделает	насчёт
считаешь	режим	занима- тельно	в время	построишь
режем	желаете	стелешь	говорю	напечатаешь
аромат	лифт	гранит	покупает	найдёт
использо- вание	запрет	ложь	печатает	приготовит
терем	полёт	проём	смотрите	пошлём
берём	посыпаем	ищет	хранение	чистый
след				

C. 117, № 19 «Бегающий диктант»

Цель игры: закрепить умение правильно писать безударные гласные в глаголах в форме настоящего и будущего времени.

- Инструкция:**
1. Распечатайте шесть карточек с предложениями и приклейте их в разных частях класса.
 2. Разделите учеников на пары. Попросите учеников решить, кто в паре сначала будет «бегуном», а кто — «писателем».
 3. Объясните правила игры.

Один из учеников, «бегун», подбегает к одной из карточек, читает и запоминает предложение, затем подбегает к своему партнёру, «писателю», и диктует то, что запомнил. Когда первое предложение записано, ученики меняются ролями. «Бегун» становится «писателем» и записывает следующее предложение. Так ученики продолжают меняться, пока не запишут все шесть предложений. **Цель игры** — записать все предложения как можно быстрее и правильнее.

4. По окончании игры проверьте корректность записанных предложений.
5. При необходимости определите пару(ы), которая(ые) лучше всего справилась(ись) с заданием, учитывая скорость и правильность выполнения задания.



Диктовать предложение во время бега нельзя, нужно подбежать к своему партнёру, остановиться и только потом говорить.



Примерное время игры: **5–7 минут**.

Часы покажут время.

Робот скоро оплатит
ваш заказ.

Лифты поднимают
любой груз.

Навигатор быстро
строит маршрут.

Время в пути зависит
от пробок.

Этот прибор точно
измерит скорость.



C. 121, № 32

Цель: закрепить умение анализировать информацию из текста и находить логические связи между его частями, создавать схему по тексту и пересказывать текст с помощью опорного конспекта (диаграммы).

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек на каждого ученика.
 2. Раздайте комплекты карточек.
 3. Объясните **правила**.

Ученики читают текст «Робот-кошка», затем сравнивают его с информацией на диаграмме, находят в ней две ошибки и исправляют их. Работа выполняется индивидуально. Затем ученики читают текст «Робот-тюлень» и справку о тюленях и составляют свою диаграмму на их основе.

4. По завершении работы предложите ученикам сравнить ответы: какие ошибки они нашли в диаграмме о кошке и получились ли у них одинаковые диаграммы о тюленах.



Примерное время игры: **10–15 минут**.

Ответ: К тексту о роботе-кошке:

Ошибка	Правильный вариант
и у кошки, и у робота-кошки есть шерсть	шерсть есть только у кошки
и кошка, и робот-кошка всегда готовы играть	только робот-кошка всегда готов играть

К тексту о роботе-тюлене:

Тюлень:

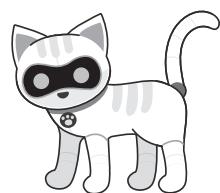
- некоторые виды предпочитают жить вдали от человека в холодных морях Арктики и Антарктиды;
- вес может достигать 3,5 тонн.

Общее:

- моргает, двигает лапами, вращает головой и издаёт «тюленьи» звуки.

Робот-тюлень:

- можно обнять;
- небольшого размера;
- вызывает радостные эмоции.

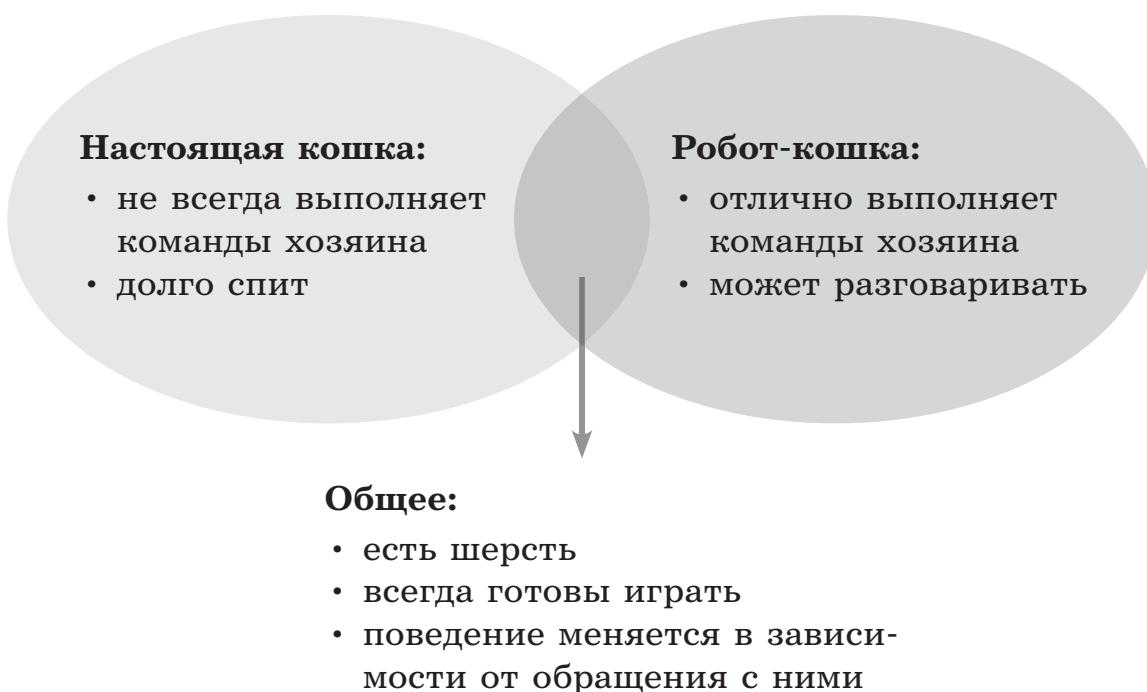


Задание 1. Прочитай текст. Найди две ошибки в диаграмме.

Робот-кошка

Если в семье у кого-то аллергия на шерсть, то можно завести кошку-робота. В отличие от живой кошки робот не спит на диване полдня, всегда выполняет команды хозяина, и его не нужно кормить трижды в день, зато он всегда готов играть. Так же, как и у живой кошки, характер и поведение робота-кошки меняется в зависимости от того, как с ней обращаются люди. И самое удивительное: робот-кошка может разговаривать!

Сравнение настоящей кошки и робота-кошки



Задание 2. Прочитай текст. Нарисуй диаграмму о сходствах и различиях настоящего тюленя и робота-тюленя.



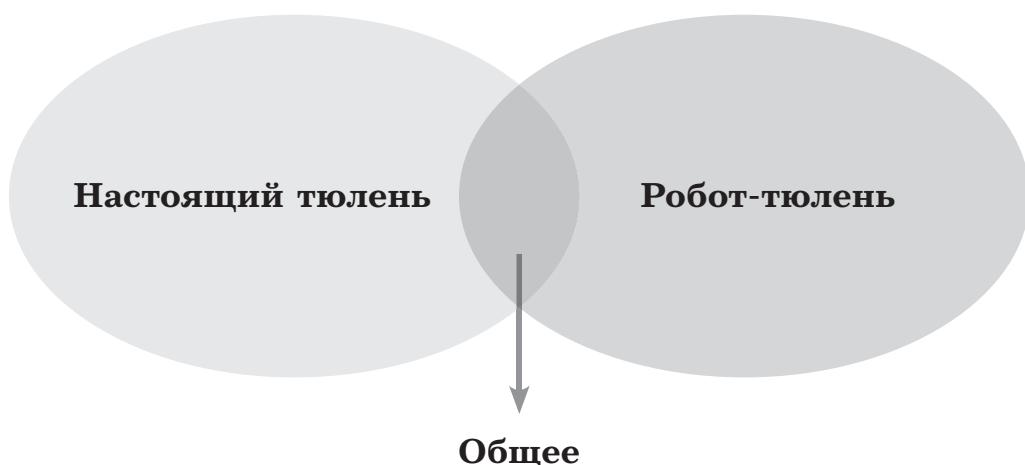
Робот-тюлень

Как и настоящий тюлень, робот-тюлень умеет моргать, двигать лапами, вращать головой и издавать «тюленьи» звуки. Его можно легко обнять, чего не скажешь о настоящих тюленах, некоторые виды которых предпочитают жить вдали от человека в холодных морях Арктики и Антарктиды! Роботы небольшого размера, и их легко можно взять на руки. А вот настоящего тюленя поднять не так просто!

Но зачем нужен робот, чья суперспособность – просто быть милым? Его используют для помощи пожилым людям, которым не хватает общения.

Для справки: длина тела и масса настоящих тюленей варьируются от 1,25 до 6,5 м и от 90 кг до 3,5 тонн.

Сравнение настоящего тюленя и робота-тюленя



C. 122, № 35 «Кто внимательнее»

Цель игры: закрепить умение различать предлоги и приставки и их правильное написание.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой пары было шесть карточек с предложениями и одна таблица для подсчёта баллов.
 2. Разделите учеников на пары, раздайте комплекты карточек.
 3. Объясните правила игры.

Ученики по очереди вытягивают карточки, записывают предложение в тетрадь, раскрывая скобки и добавляя слова между предлогами и существительными. За каждое дополнительное слово ученику начисляется 1 балл. Затем ученик диктует получившееся предложение одногруппнику и проверяет написанное, не исправляя ошибки, а только указывая их количество. За каждое верно записанное под диктовку предложение начисляется 5 баллов. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов. Если ученик допускает ошибку, он получает 0 баллов.

4. По завершении игры спросите у учеников, кто набрал больше всего баллов.



Учитываются только орфографические ошибки при написании предлогов и приставок имени существительного.

Пример: На уроке мы (об)суждали доклад (об)антилопе. → На уроке мы обсуждали доклад об **африканской** антилопе. (+ 1 балл за дополнительное слово.)



Примерное время игры: **7–10 минут.**

Ответ: 1. Экскурсовод написал на листке имя учёного.

2. Секретарь внёс информацию в таблицу.
3. Учёный при встрече приоткрыл нам тайну изобретения.
4. Он вбежал в мастерскую инженера.
5. Нам дали задание описать картинку из статьи о фабрике мороженого.
6. Робот-курьер аккуратно доставит посылку до офиса.

1. Экскурсовод (на)писал (на)листке имя учёного.

2. Секретарь (в)нёс информацию (в)таблицу.

3. Учёный (при)встрече (при)открыл нам тайну изобретения.

4. Он (в)бежал (в)мастерскую инженера.

5. Нам дали задание (о)писать картинку из статьи (о)фабрике мороженого.

6. Робот-курьер аккуратно (до)ставит посылку (до)офиса.

Таблица для подсчёта баллов

	1	2	3	4	5	6
Ученик 1						
Ученик 2						



C. 123, № 38

Цель: закрепить умение различать и правильно писать предлоги и приставки с именем существительным.

- Инструкция:**
1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы количество карточек «Ученик 1» совпадало с количеством карточек «Ученик 2». Общее их количество должно соответствовать количеству учеников.
 2. Разделите учеников на пары, предложите им сыграть в игру «Камень, ножницы, бумага». Тот, кто выиграл три раза, получает карточку «Ученик 1». Спросите, кто стал победителем, и раздайте карточки.
 3. Попросите учеников раскрыть скобки и вставить пропущенные буквы в словах на карточках.
 4. Предложите ученикам проверить правильность ответов вместе.



Примерное время: **7–10 минут.**

Ответ: Ученик 1

- 1) создание модели робота
- 2) безопасно проводить опыт
- 3) определяют по движению руки
- 4) со временем изменяются
- 5) позвонить в больницу
- 6) магазин находится под землёй

Ученик 2

- 1) размером со здание школы
- 2) без опасения за качество
- 3) подвижные части механизма
- 4) современные технологии
- 5) вставать по звонку
- 6) подземный переход

Ученик 1

- 1) (со)здание модели робота — _____
- 2) (без)опасно проводить опыт — _____
- 3) определяют (по)движению руки — _____
- 4) (со)временем измняться — _____
- 5) (по)звинить в больницу — _____
- 6) магазин находится (под)землёй — _____



Ученик 2

- 1) размером (со)здание школы — _____
- 2) (без)пасения за качество — _____
- 3) (под)вижные части механизма — _____
- 4) (со)временные технологии — _____
- 5) вставать (по)звинку — _____
- 6) (под)земный переход — _____

С. 128, № 2 «Кто больше»

Цель игры: активизировать в речи изученные слова и выражения применительно к собственному коммуникативному опыту.

Инструкция:

1. Распечатайте комплекты карточек так, чтобы у каждой мини-группы было:
 - 15 карточек со словосочетаниями;
 - одно игровое поле с ситуациями;
 - одна таблица для подсчёта баллов.
2. Разделите учеников на мини-группы, раздайте карточки.
3. Объясните **правила игры**.

Ученики по очереди вытягивают карточку со словосочетанием и придумывают с ним предложения, подходящие для ситуаций на игровом поле. Нужно придумать как можно больше предложений с одним и тем же словосочетанием для разных ситуаций. За каждую правильно построенную фразу ученик получает 1 балл. Выигрывает тот, кто наберёт больше баллов.

4. По завершении игры спросите у учеников, кто набрал больше всего баллов.



В ситуации «На уроке» ученики должны сказать, на каком именно уроке.

Пример:

Изучать под микроскопом

Ситуация	Возможный вариант фразы	Баллы
На уроке биологии	Сегодня мы будем изучать объекты природы под микроскопом .	+1
В разговоре с друзьями	Она все чужие недостатки изучает под микроскопом!	+1
Итого:		2



Примерное время игры: **10–15 минут**.

Изготавливать вручную	Печатать на принтере	Заменить меня
Самостоятельно строить	Служить местом	Рассматривать под лупой
Быстро бежит	Постоянно использовать	Передавать сообщения
Экономить время	Точно измерить	Сильно сомневаться
Изучать под микроскопом	Увеличить в два раза	За три часа



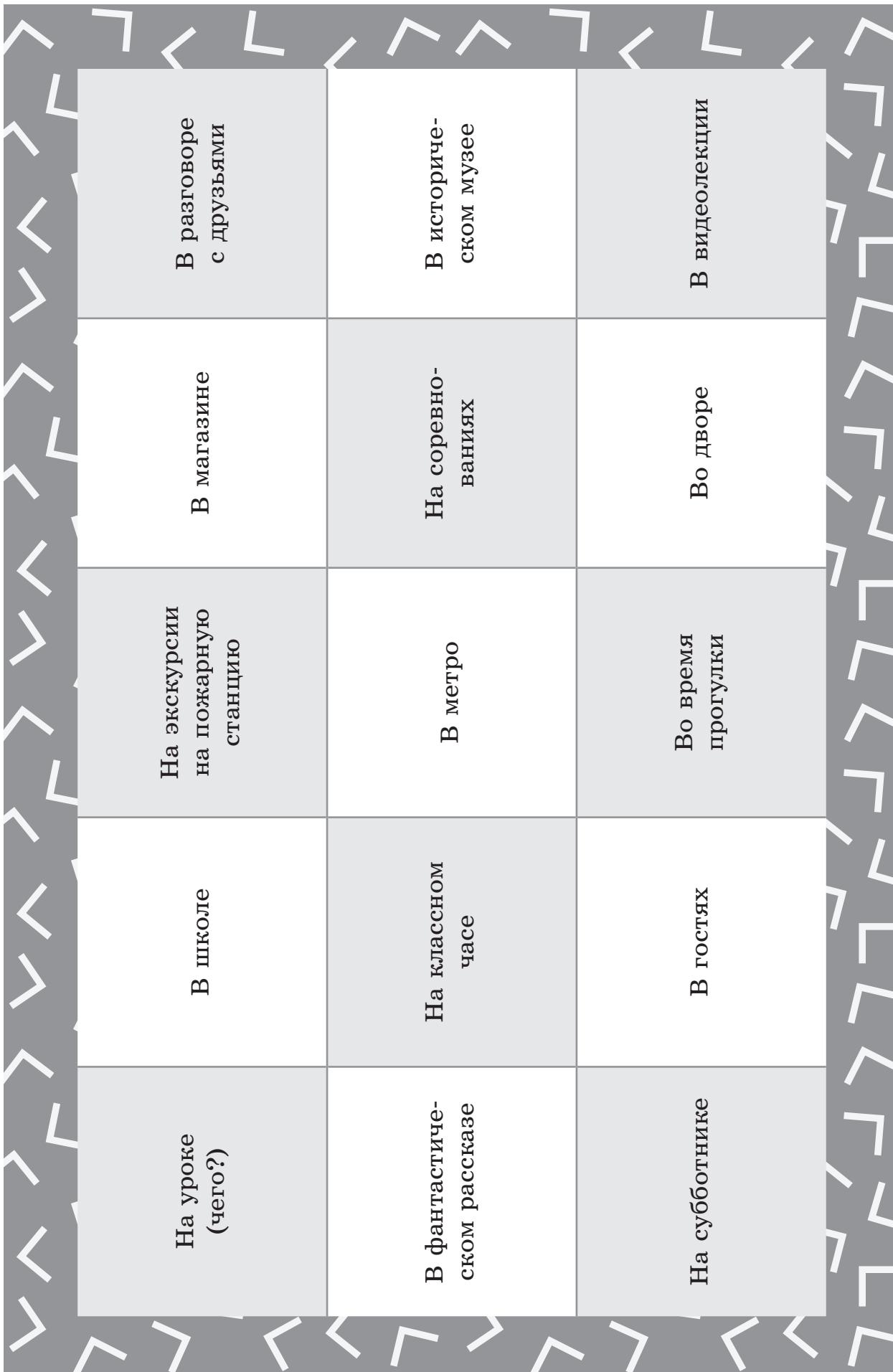


Таблица для подсчёта баллов

Изобретения: вчера, сегодня, завтра

Цель проекта: активизировать изученный учебный материал по темам 5 и 6, формировать навык предоставления обратной связи в проектной деятельности, развивать навыки творческого мышления и работы в команде.

Форма представления: аудиозапись с выпуском радиопередачи (подкаста).

Коммуникативная тема: изобретения.

Грамматический материал: глаголы.

Жанр: выпуск радиопередачи (подкаст).

Вам понадобятся:

устройство для записи аудио (телефон, компьютер).



Примерное время выполнения:

1–3 ак. ч. в зависимости от учебного плана.

Подготовка к проведению проектного занятия:

- Распечатайте один комплект карточек с изобретениями, а также карточки с перепутанными пунктами плана и чек-листы на каждую группу.
- Подготовьте устройство для записи.

Этапы работы



В зависимости от подготовленности учеников и динамики работы в группе каждый этап может занимать разное время. Обратите внимание, что важно пройти все этапы. Для оптимизации работы на уроке какие-то этапы могут быть заданы в качестве самостоятельной работы на дом.

1. Введение в тему

— Напишите на доске слово «изобретение». Попросите учеников назвать однокоренные слова. Обсудите с учащимися, что такое изобретение, что означает глагол «изобрести». Попросите их назвать как можно больше изобретений, которые они считают важными, изменившими нашу жизнь. Записывайте на доске все изобретения, которые назовут учащиеся. Обратите внимание учащихся, что великими изобретениями можно считать и те предметы, без которых мы уже не можем представить нашу жизнь: например, бумага, колесо, мыло.

— Обсудите с учениками изобретение радио. Попросите их вспомнить, что они узнали о радио при изучении раздела «Закрепляем результат» на с. 128 учебного пособия. Задайте вопросы:

1. Кто изобрёл радио?
2. Для чего оно служило раньше?
3. Для чего радио используется сейчас?
4. Как оно выглядело раньше? Как сейчас?
5. А как радио может выглядеть в будущем?

Подскажите, что ответы на некоторые вопросы можно найти на с. 129 учебного пособия.

2. Планирование проекта

— Объясните учащимся, какой проект им предстоит выполнять, и обсудите с ними, почему это может быть полезно.

Задание: нужно собрать информацию об изобретении в трёх временных аспектах: прошлом, настоящем и будущем.

- Прошлое: кто и когда придумал изобретение, для чего оно служило и как выглядело в тот момент.
- Настоящее: как это изобретение выглядят сейчас и для чего мы его используем.
- Будущее: как изобретение может выглядеть в будущем и какие функции будет иметь.

На основе этой информации учащимся нужно записать аудио с выпуском радиопередачи длиной 3–5 минут.

Почему это полезно: этот проект учит отбирать информацию и интересно преподносить её другим людям. Создатели самых увлекательных радиопередач могут стать популярными. Если ученики решат сделать свою радиопередачу регулярной или сделают на её основе видеоролик, они могут принять участие в разнообразных конкурсах (приведите примеры конкурсов, которые проводятся в вашей школе, муниципалитете или регионе).

Обсудите с учащимися, почему в современном мире оказывается так важно уметь создавать интересный медиаконтент.

— Обсудите цель проекта. Если нужно, вернитесь к информации о целях проектов на с. 52 учебного пособия. Обсудите с учениками, к какому типу относится цель этого проекта (создать что-то новое, то есть собственную радиопередачу).

— Разделите учеников на группы по три человека и помогите им распределить между собой обязанности. Например:

1. Ученик 1 готовит информацию, ученик 2 пишет сценарий, а ученик 3 записывает аудио.
2. Ученики вместе ищут информацию, при этом ученик 1 берёт книги в библиотеке, ученик 2 изучает информацию в интернете, а ученик 3 задаёт вопросы учителю и взрослым и т. д.

— Раздайте каждой группе карточки с перепутанным порядком пунктов плана. Ученики расставляют пункты в правильном порядке. Обсудите план проекта, убедитесь, что учащимся понятен каждый шаг.

3. Определение темы

— Каждая группа должна выбрать тему своего выпуска радиопередачи. Для этого вы можете использовать карточки (раздать их группам или предложить провести жеребьёвку). Учащиеся также могут предложить свои идеи.

— Ученики обсуждают, что они уже знают об этом изобретении по трём временным аспектам: прошлому, настоящему, будущему. Записывают это в черновик.

4. Исследование

— Группы проводят исследование изобретения по шаблону в плане работы, используя учебные материалы и дополнительные источники информации (посоветуйте ученикам, какими источниками можно пользоваться).

Чтобы сделать свой выпуск радиопередачи, учащимся будет полезно познакомиться с другими примерами радиопередач для школьников или подготовленных школьниками. Спросите у группы, слушают ли они радиопередачи и могут ли рекомендовать понравившиеся. Предложите ученикам познакомиться с подкастами, например: «Ну и ну! Новости науки с Крутинским и Вертелкиным» (https://detifm.ru/fairy_tales/id/1497), «Ужасно интересно» (https://detifm.ru/fairy_tales/id/1477), «Хочу всё знать» (<https://smotrim.ru/podcast/1761>). В приложении «Гусыгусь» (<https://arzamas.academy/goosegoose>) можно послушать не только подкасты, но и лекции, сказки, рассказы. Это также может стать хорошей практикой аудирования.

5. Оформление результатов

- Каждая группа составляет план сценария с учётом длительности радиопередачи (3–5 минут), а затем сам сценарий с опорой на шаблон в чек-листе. Сообщите, что радиопередачу можно построить в виде диалога или коротких монологов. Также ученики составляют два вопроса по своему тексту и добавляют их в сценарий радиопередачи после рассказа об изобретении.
- Предложите детям подумать, как сделать радиопередачу увлекательнее для слушателя (может быть, добавить шутку, интересный факт про изобретателя, мини-интервью с одноклассниками).
- Ученики репетируют запись. Дайте им дополнительные рекомендации: текст нужно прочитать несколько раз. Важно, чтобы учащиеся не просто читали подготовленный текст, но и выражали эмоции. Это сделает радиопередачу живой и интересной.
- Ученики записывают свою радиопередачу. При необходимости порекомендуйте им специальные программы. Например, можно сделать запись с помощью диктофона на мобильном устройстве, поочередно читая текст сценария.
- Ученики редактируют свою аудиозапись. Посоветуйте им переслушать готовую запись, и если есть какие-то проблемы, записать её ещё раз. Если они обладают достаточными техническими знаниями, то могут добавить музыкальное сопровождение, убрать шум, а также по желанию сделать обложку для радиопередачи.

6. Презентация проекта

- Ученики отправляют вам аудиозаписи. Организуйте возможность разместить аудиозаписи в одном месте, чтобы группы могли послушать радиопередачу одногруппников. Распределите, какая группа и какую радиопередачу будет слушать.
- По завершении прослушивания радиопередачи одногруппников ученики в письменной или устной форме отвечают на два вопроса, заданных в конце, а также предоставляют обратную связь с помощью техники «Бутерброд».



Обратите внимание учеников на особенности предоставления корректной обратной связи, на то, что обратная связь — это не критика, а комментарии, направленные на поддержку и развитие. Она важна, так как помогает обратить внимание на вещи, которые мы можем не замечать сами. Одна из эффективных техник — это техника «Бутерброд». Ознакомьтесь с ней на с. 129 учебного пособия. Обратите внимание учеников, что такой формат обратной связи начинается и заканчивается с положительного комментария, а между ними даётся совет.

7. Обсуждение и рефлексия

- Когда все группы представили свои проекты, ученики обсуждают результаты, называют один новый факт, который они узнали, и один факт, который их удивил.
 - Рефлексия по поводу выполненной работы: учитель комментирует, что удалось, что можно улучшить.
 - Ученики могут поделиться своими отзывами: что им понравилось, что они узнали, чему научились.
-

Ответ: План работы.

1. Выберите изобретение, о котором вы будете делать радиопередачу.
2. Распределите роли в группе.
3. Подготовьте информацию об изобретении.
4. Подготовьте сценарий радиопередачи на 3–5 минут.
5. Отрепетируйте сценарий перед записью.
6. Запишите радиопередачу.
7. Проверьте качество аудиозаписи. При необходимости перезапишите радиопередачу.

Электронная игра

машина

телефон

компьютер

фотография



ПРОЕКТ

Расставьте пункты плана по порядку, чтобы получился план работы.

- Распределите роли в группе.
- Подготовьте информацию об изобретении.
- Отрепетируйте сценарий перед записью.
- Запишите радиопередачу.
- Проверьте качество аудиозаписи. При необходимости перезапишите радиопередачу.
- Подготовьте сценарий радиопередачи на 3–5 минут.
- Выберите изобретение, о котором вы будете делать радиопередачу.

Чек-лист

Проверьте, что ваш проект готов.

- Вы подготовили информацию о прошлом, настоящем и будущем изобретения по вопросному плану:
 - Прошлое (история изобретения). Кто и когда придумал это изобретение? Как выглядело изобретение раньше? Как оно работало и для чего оно служило?
 - Настоящее. Как изобретение выглядит сейчас? Для чего используется и как работает?
 - Будущее. Как изобретение может выглядеть в будущем? Какие у него могут быть функции?
- Вы написали сценарий радиопередачи по следующему плану:
 - **Вступление.** «Мы хотим вам рассказать об изобретении, которое имело большое значение для развития общества. Это ...»
 - **Прошлое.** «Изначально это изобретение служило /выглядело ...»
 - **Настоящее.** «В настоящее время это изобретение ...»
 - **Будущее.** «Возможно, в будущем ...»
 - **Вопросы.** «Дорогие слушатели, мы подготовили для вас два вопроса на внимание. Первый: кто запомнил, ...»
 - **Завершение.** «Благодарим за внимание! Будем рады вашим комментариям!»
- Вы отрепетировали и записали вашу радиопередачу.