

AT THE ZOO: FUNNY ANIMALS
В ЗООПАРКЕ: ЗАБАВНЫЕ
ЖИВОТНЫЕ

***Модуль 4 Раздел 7 Funny animals (Забавные
животные) в рамках программы УМК
Spotlight 4***

1. ТИП УРОКА: УРОК ОТКРЫТИЯ НОВОГО ЗНАНИЯ

2. ЦЕЛЬ УРОКА:

- ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПО ТЕМЕ (НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ)

3. ЗАДАЧИ УРОКА:

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ: ВВЕСТИ НОВУЮ ЛЕКСИКУ , ПОВТОРИТЬ ГРАММАТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ПО ТЕМЕ (ГЛАГОЛ CAN)

РАЗВИВАЮЩАЯ: РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ ВОСПРИНИМАТЬ НА СЛУХ ТЕКСТ, ПОСТРОЕННЫЙ НА ЗНАКОМОМ ЛЕКСИЧЕСКОМ МАТЕРИАЛЕ, РАЗВИВАТЬ ГРАММАТИЧЕСКИЕ И ЛЕКСИЧЕСКИЕ НАВЫКИ ПО ТЕМЕ.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ: ВОСПИТЫВАТЬ ИНТЕРЕС УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВА ОБЩЕНИЯ, ФОРМИРОВАТЬ НРАВСТВЕННЫЕ КАЧЕСТВА, ДОБРОЕ И ЗАБОТЛИВОЕ ОТНОШЕНИЕ К ЖИВОТНЫМ, УМЕНИЕ РАБОТАТЬ В КОЛЛЕКТИВЕ, УВАЖИТЕЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ ДРУГ К ДРУГУ.

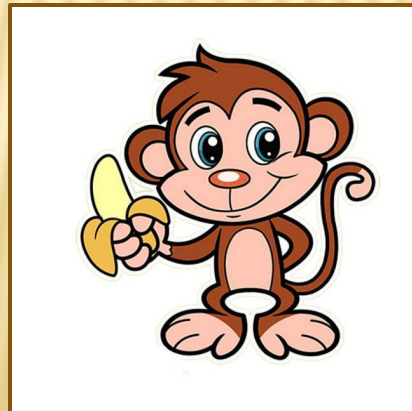
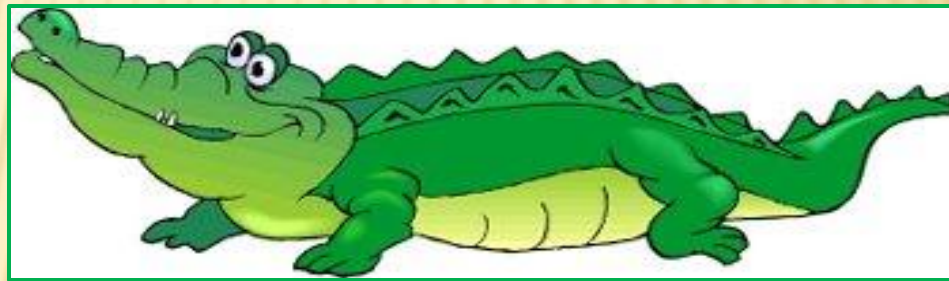
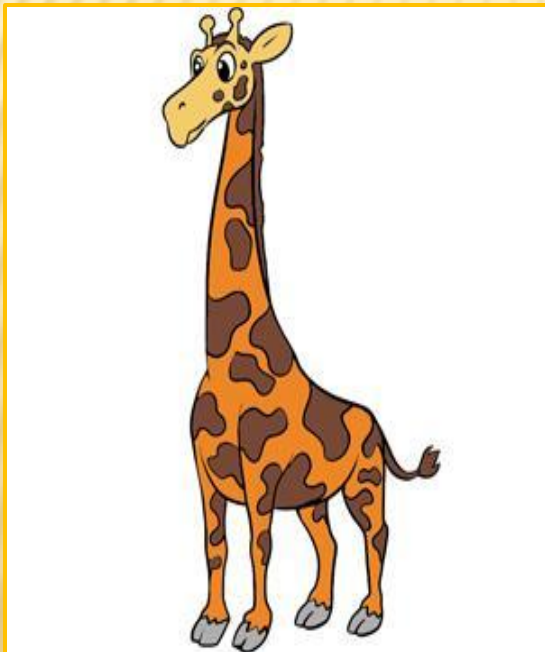
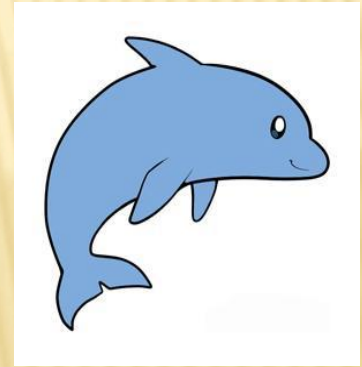
4. ТЕХНОЛОГИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ НА УРОКЕ: МЕТОД СОТРУДНИЧЕСТВА, ИГРОВОЙ МЕТОД, ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОДХОД

5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ: УЧЕБНИК, СБОРНИК УПРАЖНЕНИЙ, АУДИОЗАПИСЬ ПО ТЕМЕ, ДОСКА, ПРОЕКТОР, КАРТОЧКИ С КАРТИНКАМИ.

ЭТАПЫ УРОКА

- **1.** Организационный момент
- **2.** Актуализация знаний
- **3.** Постановка учебной задачи
- **4.** Открытие нового знания
- **5.** Включение нового знания в систему
- **6.** Динамическая пауза
- **7.** Первичное закрепление, повторение
- **8.** Рефлексия деятельности

AT THE ...? : FUNNY ...?



AT THE ZOO: FUNNY ANIMALS (В ЗООПАРКЕ: ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ)

□ [dʒ] [dʒ] [dʒ] [dʒ]

Giraffe - [dʒɪ'ra:f]

□ [m] [m] [m] [m]

Monkey - ['mʌŋkɪ]

□ [k] [k] [k] [k]

Crocodile - ['krɒkə,dɪl]

□ [d] [d] [d] [d]

Dolphin - ['dɒlfɪn]

AT THE ZOO: FUNNY ANIMALS

(В ЗООПАРКЕ: ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ)

□ [h] [h] [h] [h]

Hippo - ['hɪpəʊ]

□ [s] [s] [s] [s]

Seal - [si:l]

□ [l] [l] [l] [l]

Lizard - ['lɪzəd]

□ [w] [w] [w] [w]

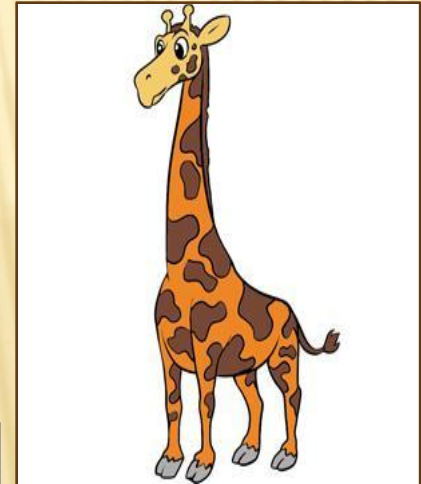
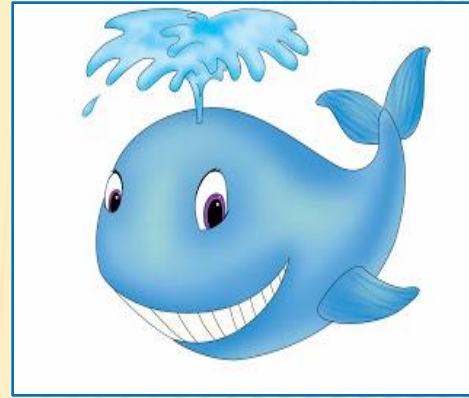
Whale - [weɪl]

WHAT CAN THE ANIMALS DO?

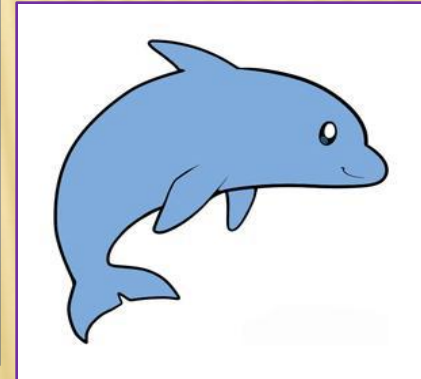
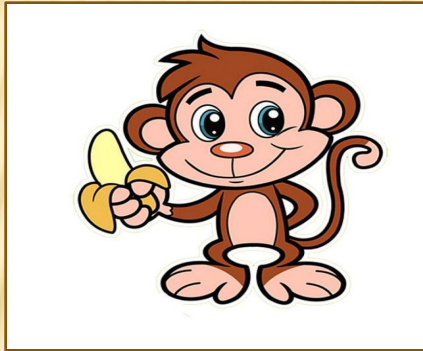
Walk



Jump



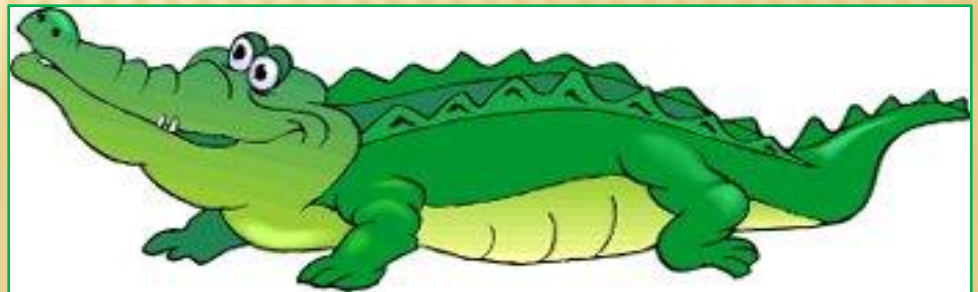
Swim



Run

Sing

Sit



THE HOMEWORK

***Сборник упражнений
р. 57 ex. 1,2,3.***