### Урок как структурная единица учебного проекта

**Составитель:** Мельникова А.В., учитель иностранного языка

**Тема урока**: Funny Zoo

**Предмет:** английский язык

**Класс:** 2

**2. Тип урока**: структурная единица учебного проекта

Учебный проект состоит их одного урока. На данном уроке учитель помогает учащимся осуществлять предпроектную диагностику, формулировать проблему и цель, планировать свои действия. Учащиеся выполняют проект, презентуют полученные продукты и производят взаимооценку. При рефлексии проекта учащиеся должны зафиксировать, где можно в дальнейшем использовать полученные проектные продукты, как можно будет использовать опыт работы над этим проектом при решении других проблем.

**3. Планируемые результаты урока:**

Предметные:

- интеграция видов речевой деятельности и их практическое использование в знакомых и актуальных для школьников ситуациях (near real-life situations) для решения практических задач на изучаемом языке,

- развитие умений представить результаты своей работы на изучаемом языке.

Метапредметные:

- развитие умений взаимодействия со сверстниками и взрослыми в учебной деятельности,

- развитие умений само- и взаимоконтроля

- формулировать учебную проблему и учебную цель на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися, и того, что еще не известно

- планировать деятельность по достижению цели

- осуществлять контроль в форме соотнесения результата с заданным эталоном

- осуществлять учебное сотрудничество

- осуществлять поиск и выделение необходимой информации

- устанавливать связь между результатом деятельности (продукт) и тем, ради чего она осуществляется (проблема).

Личностные:

- развитие творческих способностей детей,

- развитие умений достигать взаимопонимания и согласия (межличностная коммуникация),

- повышение мотивации учащихся к изучению английского языка.

**4. Предметное содержание урока:**

Активизация изученного лексического материала (цвета, животные, качественные прилагательные, глаголы движения).

Формирование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух (игра «Кто быстрее?»).

Формирование навыков сочетания букв в слове (игра «Буквы рассыпались»).

Формирование навыков изобразительного искусства с элементами игры.

**5. Деятельностное содержание урока**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап урока**  Тема: Труд и право Класс : 9  Тип : Способ решения учебной проблемы (проблемы незнания) | **Деятельность учителя** | **Деятельность ученика по достижению метапредметной цели** | **Приёмы (элементы конструктора)** | **Средства** | **Организационная форма** | **Результат этапа** |
| **Подготовительный** | а) Организационный момент  Good-morning, boys and girls. I’m glad to see you.  б) Давайте поздороваемся как жители разных стран. (Включается презентация).  В России – пожимают друг другу руки, в Италии - горячо обнимаются. В Бразилии – хлопают друг друга по плечу, в Зимбабве – трутся спинами, в Македонии – здороваются локтями, в Никарагуа – касаются плечами.  У некоторых индейских племен принято при виде незнакомого человека сидеть на корточках до тех пор, пока незнакомец не приблизится и не заметит вас.  А до чего красив ритуал приветствия в некоторых североафриканских государствах: там подносят правую руку сначала ко лбу, потом к губам и после этого – к груди. В переводе с языка жестов это означает: я думаю о тебе, я говорю о тебе, я уважаю тебя.  Sit down, please. | а) Учащиеся встают и приветствуют учителя.  б) Ученики повторяют указанные действия. | Устное сообщение учителем дидактического информационного материала | Слайды (презентация в электронном виде «Приветствия жителей разных стран») | Весь класс (10 человек) | 1)Формиро-  вание познавательной активности и поддержание интереса к изучаемому языку.  2)Воспитание потребности в практическом использовании иностранного языка в различных сферах жизни.  3)Углубление эрудиции школьников, расширение их общего кругозора. |
|  |
| **Проектировочный** | Учитель содействует формулировке учащимися цели урока-проекта :  - Сегодня на уроке, ребята, мы встретим с вами необычных животных. Но до них не так просто добраться, они живут на станции Funny Zoo. А доедем мы до неё на волшебном поезде, который вместе во время урока сделаем, проходя при этом интересные испытания. | Анализируют информационный материал учителя, ставят перед собой конечную цель урока- добраться до станции Funny Zoo, выполняя по пути следования поезда различные задания. Школьники определяют модель своего проектного продукта: создание поезда с целью посещения станции с необычными животными. | Устное сообщение учителем дидактического информационного материала. |  | весь класс (10 человек) | 1)Формирование конечной цели урока-проекта.  2)Развитие навыков языковой догадки.  3)Стимулирование речевой активности и самостоятельности учащихся в поиске и выделении существующих признаков и единиц лексического материала и действий с ними. |
|  | Участвует в определении учащимися шагов по достижению цели проекта (плана), и определению критериев оценки проектного продукта. | Совместно планируют деятельность по достижению цели, определяют перечень критериев для оценки проектных продуктов. План и критерии фиксируют. | «Маршрутная карта» (Приложение 1)  «Критерии для оценки» (Приложение 2) | Слайды (в электронном виде). |  | Разработанный план действий.  Разработанные критерии. |
| **Реализация** | 1)Игра «Найди слова»  -Сегодня мы с вами отправимся в путешествие. Куда - пока секрет. Я хочу, чтобы вы его разгадали. А поедем мы с вами на поезде.  В вагонах нашего поезда спрятались разные животные. Найдите их, а из оставшихся букв сложите название пункта назначения.  - Итак, пункт нашего назначения - Funny Zoo.  -Кого мы можем встретить на этой станции?    -Только животные эти необычные. От вас зависит, какими они будут. В конце нашего путешествия вы расскажете, кто из них вам больше нравится. | 1)Ученики получают карточки с заданием.  Выполняют данные задания.  Ответ учеников начинается с фразы: «Мы встретим различных животных…» | 1)информационные и иллюстративные материалы в виде карточек, педагогический приём игры. | 1)Бумага, маркеры, карточки | Весь класс  (10 человек) | 1)Один из этапов создания проектного продукта.  Развитие познавательной активности в изучении иностранного языка. |
| **реализация** | 2)Фонетическая игра «Кто быстрее?»  -Пора занимать места в вагонах.  -Are you ready?  -Кто из вас быстрее заполнит посадочный талон и сядет на поезд?  -Учитель привлекает внимание учащихся к информации на карточках, на которых в первой колонке написаны слова на английском языке, во второй - их транскрипция, в третьей - перевод на русский язык. Учитель произносит то или иное слово, задача каждого ученика соединить все три соответствия непрерывной чертой.  -Итак, поезд отправляется.  -Yes, we are. | 2) Ученики получают карточки с заданием.  Выполняют задания. | 2)информационные и иллюстративные материалы в виде карточек, педагогический приём игры. | 2)карточки , маркеры | 2) Весь класс  (10 человек) | 2) активизация лексического материала по теме «Качественные прилагательные» |
| **реализация** | 3)Орфографическая игра «Буквы рассыпались»  -Ребята, мне кажется, что вагоны нашего поезда не очень красивые. Давайте их раскрасим.  -Let’s colour the coaches.  -Я попрошу вас мне помочь. У меня с собой были краски, но пока я их несла, надписи на баночках отклеились и все буквы рассыпались. Если вам удастся их собрать, то нам будет веселее ехать на поезде с разноцветными вагонами. | 3) Ученики в парах составляют слова (названия цветов) из букв, а затем проверяют себя с помощью экрана.  По очереди выходят к доске и раскрашивают вагоны поезда. | 3)задания с иллюстративными материалами | 3)электронный ресурс, слайды.  Изобразительные средства - карточки с буквами, краски, нарисованный поезд на ватмане, кисточки. | 3)работа в парах | 3) активизация лексического материала по теме «Цвета» |
|  | 4)Физминутка  Упражнение «Шарик»    -Stop!  -Остановка по пути нашего следования. Выходим из вагонов.  -Please stand up!  -Please run (skip, fly, swim, jump, dance)!  (Учитель достает таблички с командами, задача учащихся выполнить данные команды.)  -Ребята, представьте себе, что вы- воздушные шарики. « We are balloons»! На счёт 1,2,3,4- сделайте 4 глубоких вздоха «Breath in!» и задержите дыхание. Затем на счёт 1-8 медленно выдыхайте «Breath out!».  Take your seats, please!  Продолжаем путешествие. | 4) Учащиеся выполняют различные действия по команде учителя. | 4)физические упражнения в игровой форме с использованием лексических единиц | 4) таблички с командами | 4)весь класс (10  человек) | 4)усвоение лексического материала по теме «Глаголы», общее физическое и умственное расслабление детей младшего школьного возраста. |
| реализация | 5)Организация и участие в представлении модели проектного продукта (поезда, который добрался до станции Funny Zoo). Обсуждение заданий, которые потребовалось выполнить по пути.  -Итак, ребята, наконец, мы добрались до места назначения Funny Zoo.  -Давайте с вами проговорим- какие необычные животные встретились нам по пути?  -Что мы с вами сделали для того, чтобы поездка на поезде стала веселее? | 5)Учащиеся участвуют в фронтальном опросе учителя. Анализируют выполненную работу. | 5)фронтальный опрос учителя | 5) готовая проектная модель «Поезд и станция Funny Zoo» | 5)весь класс (10 человек) | 5)Представленный проектный продукт.  Развитие навыков устной речи : монологической и диалогической.  Развитие потребности в практическом использовании иностранного языка в различных сферах деятельности. |
| **Оценка и рефлексия** | Организация рефлексии урока (организация заполнения оценочных карт)  Подводит итоги , обобщает результаты оценки проектного продукта. | Заполнение оценочных карт.  Корректировка действий, которые будут осуществляться вне урока. | Задание «Оценка проекта» | Оценочные карты для каждого ученика. (приложение 3) | Весь класс (10 человек) | Оценка уровня проявления проектных действий. |

Приложение 1.

Задание «Маршрутная карта»

*Цель:* формирование компетентностей по планированию учебной деятельности

*Задание* :

1.Определить шаги по созданию проектного продукта

2. Проверить правильность шагов («подсказка» у педагога в раздаточном материале)

Последовательность действий в плане («подсказка»)

1.Собрать необходимую для создания продукта информацию:

1.1. Определить круг источников,

1.2. Найти в источниках нужную информацию,

1.3. Выбрать необходимую информацию

2.Разработать модель подачи информации

3.Создать и оформить проектный продукт

4.Подготовить презентацию проектного продукта

Приложение 2.

Задание «Критерии оценки модели продукта»

*Цель:* формирование компетентностей по определению критериев оценки результатов деятельности.

*Задание* : Разработать критерии, по которым можно оценить созданные модели проектных продуктов:

Возможные критерии («подсказка»):

1.Качество отобранного материала:

\*полнота содержания

\*доступность изложения

2.Оформление модели проектного продукта:

\*удобство в использовании

\*дизайн исполнения

Приложение 3.

Задание «Оценка проекта»

*Цель:* формирование компетентностей по оценке проектного продукта и аргументации своего мнения

*Задание* :

1.Оцените проектный продукт, используя таблицу:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерий | Оценка «1» | Оценка «2» | Оценка «3» | Оценка «4» | Оценка «5» |
| Проектный продукт (Поезд, на котором мы добрались до станции Funny Zoo) | | | | | |
| Полнота объяснения цели выполнения проекта |  |  |  |  |  |
| доступность изложения |  |  |  |  |  |
| Оформление модели продукта проекта | | | | | |
| удобство в использовании |  |  |  |  |  |
| дизайн исполнения |  |  |  |  |  |
| Задания и упражнения в ходе выполнения проекта (интересные/неинтересные) |  |  |  |  |  |
| Итого: |  |  |  |  |  |

2. Озвучить свою оценку и аргументировать мнение