

I am swiping card
in Admin.

I am freezing
Lime in Shields



- ACTIONS:**
- Swipe Card
 - Upload Data
 - Empty garbage
 - Fix wiring

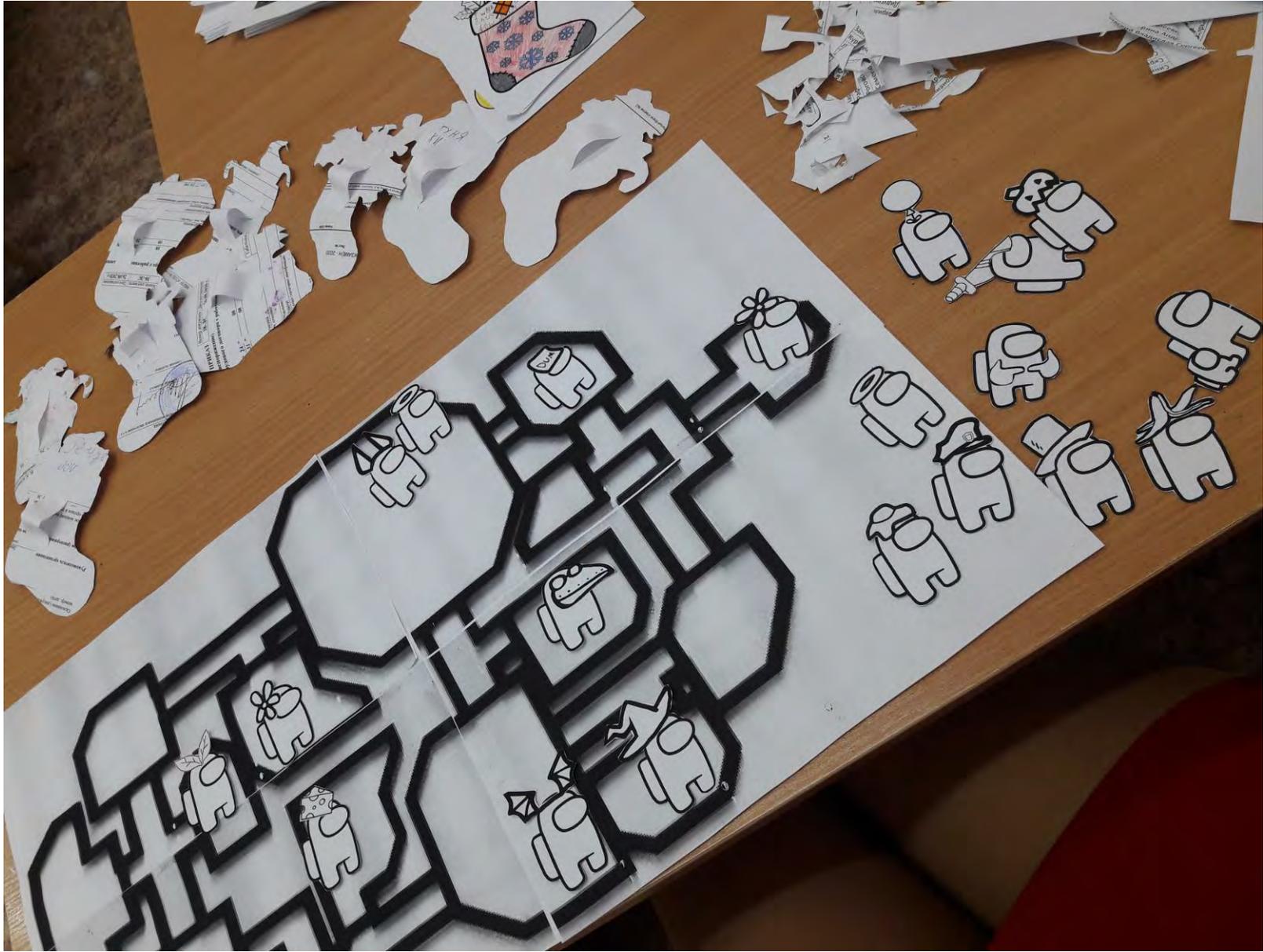
- LOCATIONS:**
- Admin
 - Cafeteria
 - Communications
 - Electrical

- Submit Scan
- Inspect sample
- Stabilize steering
- Empty chute
- Divert power

- Lower Engine
- MedBay
- Navigation
- O2
- Reactor

- Clean O2 filter
- Start reactor
- Prime Shields
- Fuel engines
- Clear Asteroids

- Security
- Shields
- Storage
- Upper Engine
- Weapons



Название методической разработки: Совершенствование грамматических навыков в употреблении Present Continuous;

Замысел урока: обучающиеся повторяют и закрепляют знания по грамматической теме «Present Continuous», используя в качестве основы мобильную игру "Among us" (реалии и лексику этой игры).

Особенность занятия: обучающиеся самостоятельно выполняют всю работу, контролируют результаты своей деятельности; учитель выполняет функции корректирующего звена и наблюдателя. Данное занятие может проводиться с обучающимися 5-9 классов.

Цель урока: Создание условия для совершенствования навыков употребления Present Continuous;

Задачи:

Предметные:

- совершенствование грамматического навыка «Present Continuous»;
- повторение лексики;
- воспринимать на слух и полностью понимать речь учителя, одноклассников;
- применять правила написания слов;

Метапредметные:

а) познавательные УУД:

- развитие умения анализировать и обобщать;
- развитие умения делать выводы (схема образования времени);
- развитие умения применять модели и схемы для решения познавательной задачи;

- развитие умения планирования целей и задач урока.

б) коммуникативные УУД:

- развитие умения работать в парах и коллективе, самостоятельно;
- развитие умения согласовывать свои действия для достижения общей цели;

в) регулятивные УУД:

- развитие умения самостоятельно оценивать свои мысли и высказывания, контролировать результаты своей деятельности (самооценка);

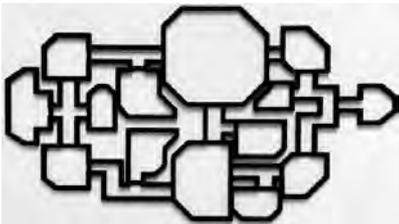
- развитие умения оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- развитие умения соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- развитие умения определять способы действий в рамках предложенных условий.

3. Личностные:

- развитие положительной мотивации к изучению английского языка;
- развитие готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками;

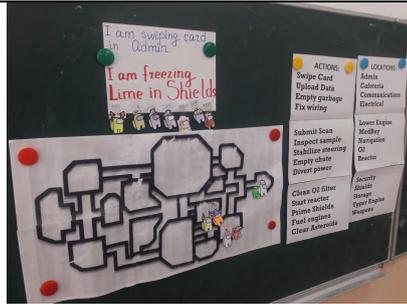
Оборудование: распечатанная карта игры, распечатанные списки локаций и действий; скотч, ножницы, много нарезанных полосок бумаги шириной ~2-3 см, фломастеры, ТВ (просмотр видео "Все о PRESENT CONTINUOUS за 6 минут" <https://www.youtube.com/watch?v=pz8zEqhGleY> с 00.30 сек)

Ход занятия.

№	Этапы занятия	Дидактическая задача	Содержание	
			Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1	Организационный момент	Введение в языковую среду, создание благоприятной атмосферы	Учитель приветствует класс. Good Morning boys and girls, take your sits, please. I'm glad to see you.	Приветствуют учителя.
2	Мотивация учебной деятельности	Выработка у ученика внутренней готовности к учебной деятельности	<p>Мотивирует к деятельности. Учитель вывешивает на доску карту иры "Among Us":</p>  <p>What is it? What game is it? Who can play this game? What are the rules in this game? What is the difference between</p>	<p>Отвечают на вопросы и формулируют тему занятия. Стремление к совершенствованию собственной речевой культуры в целом</p>

			<p>the Impostor and the Crewmate?</p> <p>Do you like this game? Why?</p> <p>Phones play a significant role in our lives. We spend most of our time playing games on our phones. "Among Us" is one of the most popular games in 2020.</p> <p>This game is very strategic and helpful for your logic.</p> <p>This game develops the ability to cooperate and play in a team. "Among Us" develops leadership skills, observation and the ability to adapt to different situations.</p>	
3	Актуализация знаний и умений (Проверка знаний учащихся)	Выявление степени усвоения знаний и умений, необходимых для решения учебной задачи.	<p>Учитель актуализирует знания. Повторение правила формирования и употребления Present Continuous.</p> <p>Просмотр видео https://www.youtube.com/watch?v=pz8zEqhGleY</p>	Ученики предполагают, высказывают мнения, вспоминают правило употребления, формирования. Осознание возможностей самореализации средствами иностранного языка;
4	Первичное усвоение новых знаний	Постановка целей учебной деятельности.	<p>Учитель подводит обучающихся к формулировке темы, цели и задач урока.</p> <p>So what are we going to talk about?</p>	<p>Обучающиеся формулируют цель и задачи урока.</p> <p>Повторение</p>

			What are we going to do?	Present Continuous с помощью игры "Among us"																				
5	Первичная проверка понимания	Освоение знаний и умений.	<p>Учитель объясняет правила игры не в он-лайн формате:</p> <p>1) each of you will get a crewmate's figure</p>  <p>and accessory</p> <p>(обучающиеся так же выбирают цвет своего члена команды - у каждого обучающегося свой</p>  <p>цвет);</p> <table border="1" data-bbox="727 1133 1128 1408"> <tr><td>BEIGE</td><td>NEON ORANGE</td></tr> <tr><td>BLACK</td><td>NEON PINK</td></tr> <tr><td>BLUE</td><td>NEON PURPLE</td></tr> <tr><td>BROWN</td><td>ORANGE</td></tr> <tr><td>GOLDEN</td><td>PINK</td></tr> <tr><td>GREEN</td><td>PURPLE</td></tr> <tr><td>GREY</td><td>RED</td></tr> <tr><td>LIGHT BLUE</td><td>SILVER</td></tr> <tr><td>LIME</td><td>WHITE</td></tr> <tr><td>NEON BLUE</td><td>YELLOW</td></tr> </table> <p>2) And one of you will be the Impostor (учитель сам назначает импостера, желательно, отличника или хорошиста);</p> <p>3) You will write sentences using Present Continuous;</p> <p>Используя следующую схему: "I am swiping card in Admin"</p>	BEIGE	NEON ORANGE	BLACK	NEON PINK	BLUE	NEON PURPLE	BROWN	ORANGE	GOLDEN	PINK	GREEN	PURPLE	GREY	RED	LIGHT BLUE	SILVER	LIME	WHITE	NEON BLUE	YELLOW	<p>Обучающиеся запоминают правила, или выдвигают ещё идеи для настольной версии игры.</p> <p>Развитие таких качеств, как целеустремленность, креативность, инициативность, трудолюбие, дисциплинированность; умение корректировать свои действия в процессе коммуникативной деятельности на английском языке;</p>
BEIGE	NEON ORANGE																							
BLACK	NEON PINK																							
BLUE	NEON PURPLE																							
BROWN	ORANGE																							
GOLDEN	PINK																							
GREEN	PURPLE																							
GREY	RED																							
LIGHT BLUE	SILVER																							
LIME	WHITE																							
NEON BLUE	YELLOW																							



4) and the Impostor will write sentences such as "I am freezing (цвет) in (локация).

Именно "замораживает", а не "убивает"; Тех кого "замораживают" просто перевешивают наверх карты до конца игры.

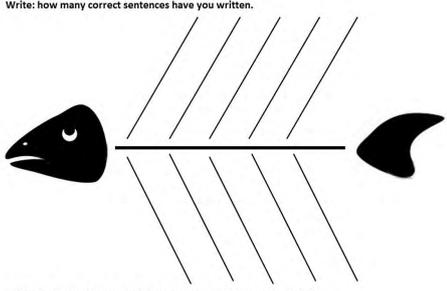
5) Each of you will get a list of locations you must visit (6 locations):

6) The Impostor's task is to freeze you as soon as you will be alone in any location.

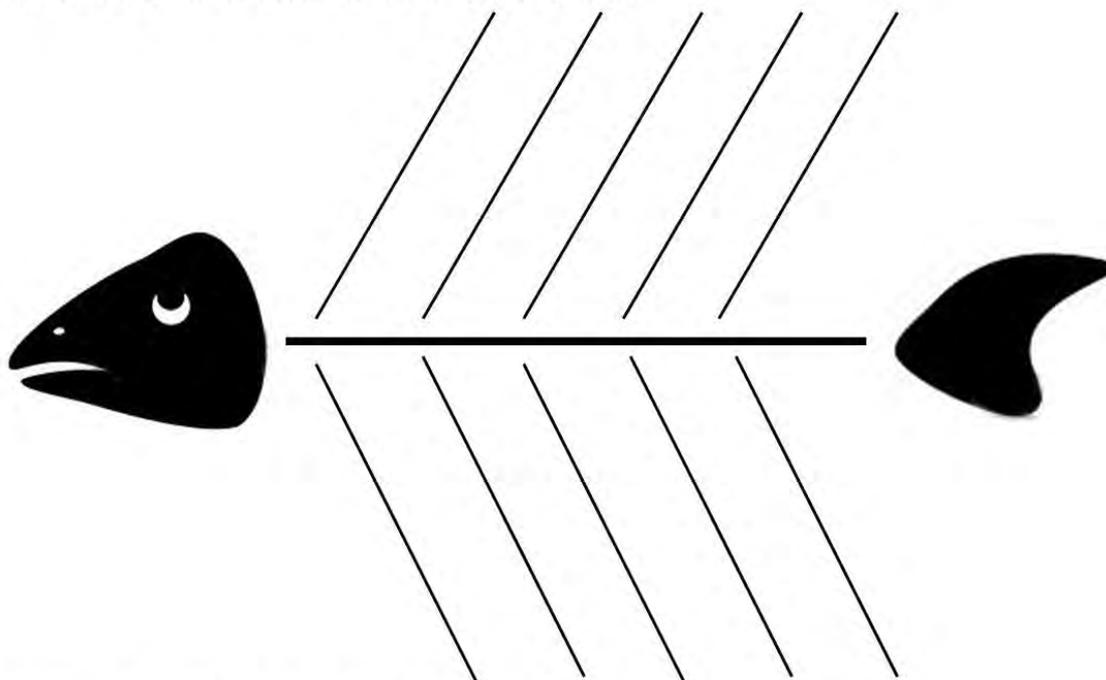
Т.е. обучающиеся, которые отыгрывают за Импостеров - должны работать быстро и грамотно. Должны быстро писать на листе бумаги кого они замораживают и где. В свою очередь члены команды должны быстро писать о своих перемещениях по локациям, чтобы их не заморозил Импостер. Поскольку Импостер должен их пытаться замораживать, когда они одни,

			<p>то дети должны уметь скооперироваться с теми, у кого задание в этой же локации, как и у них.</p> <p>7) The Impostor starts to freeze when everybody will be on the map.</p> <p>(контролирующим звеном будет учитель: к нему подходят со списком локаций и написанным заданием на листочке. Учитель проверяет правильность написания предложения в Present Continuous и разрешает перемещать своего члена команды на другую локацию (с помощью скотча)</p> <p>8) Можно задать время игры, например, 15 минут. Выигрывает команда, если к концу 15 минут остается больше 3х членов команды; выигрывает Импостер, если успеваает "заморозить" за 15 минут всех, кроме двух. Время игры зависит от кол-ва обучающихся: самое удобное кол-во от 8 до 15, если обучающихся больше, то стоит ввести в игру двух Импостеров.</p>	
6	Первичное закрепление	Закрепление нового знания и	Игра началась. Учитель следит за грамотностью	Обучающиеся активно

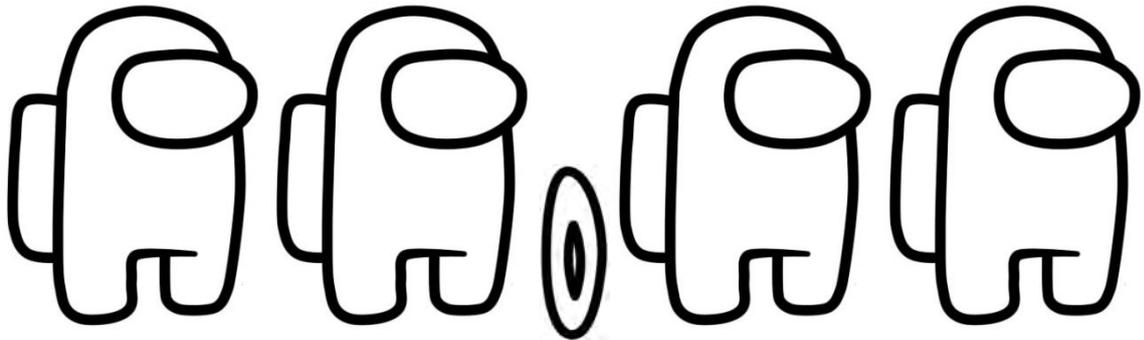
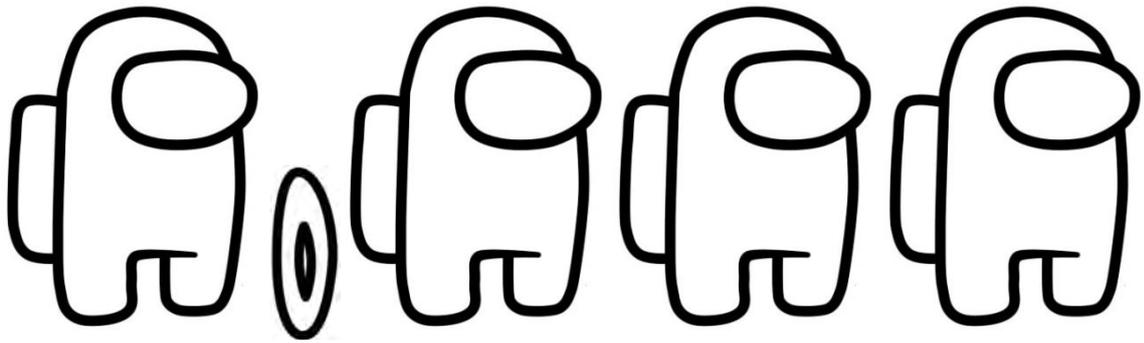
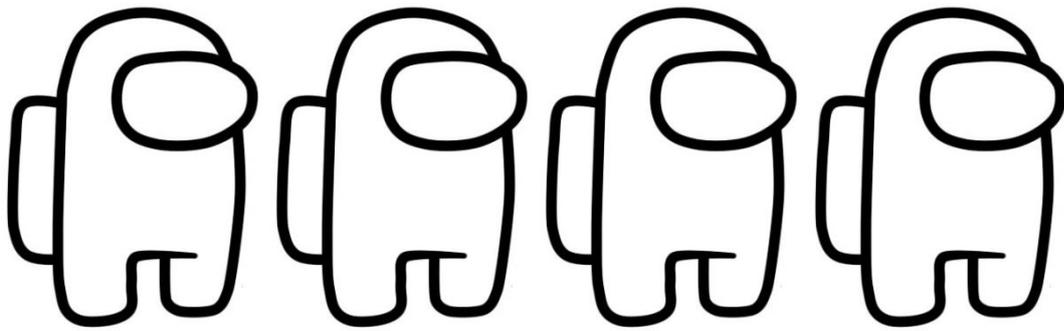
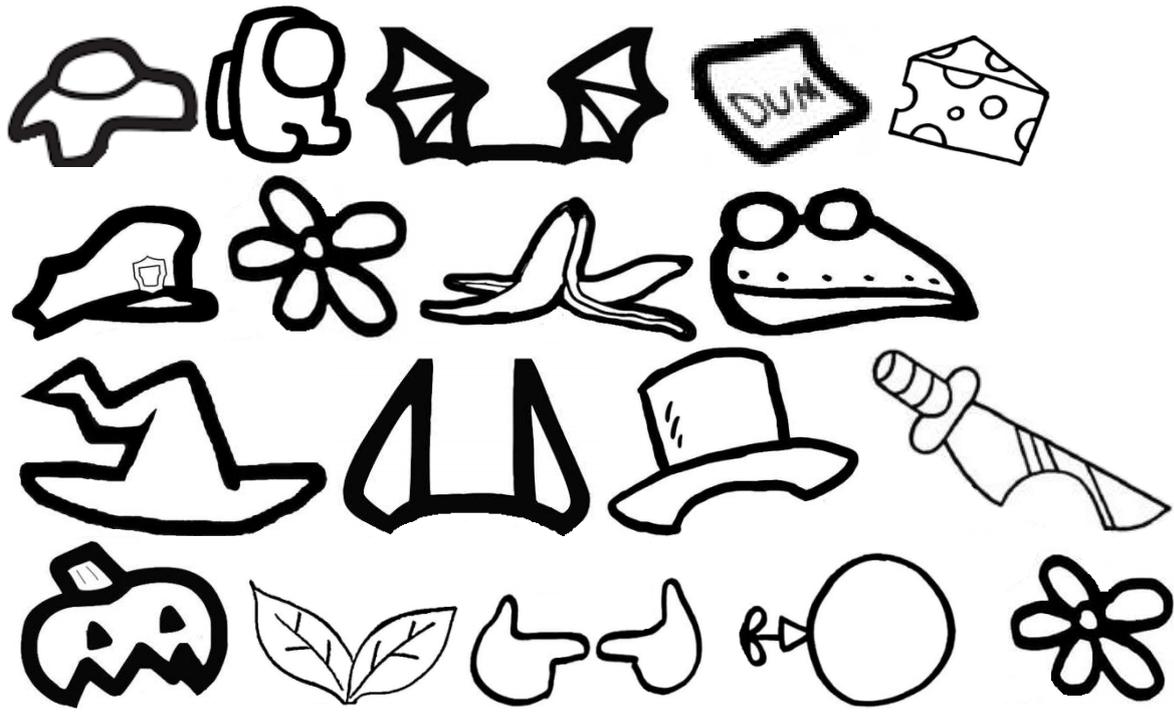
		<p>умения при решении типовых задач.</p>	<p>использования Present Continuous и следит за общим порядком в классе; так же следит за временем. Когда время заканчивается, то учитель объявляет победителя(ей). Когда первая игра заканчивается, то за урок можно успеть провести и вторую игру. Импостер уже должен быть выбран другой.</p>	<p>принимают участие в игре, самостоятельно выполняют задания из списка Локаций, передвигают своих членов команды по карте (с помощью скотча). Развитие умения самостоятельной работы по алгоритму; умение работать в группе (паре) со своими сверстниками; умение корректировать свои действия в процессе коммуникативной деятельности на английском языке</p>
7	<p>Информация о домашнем задании, инструктаж по его</p>	<p>Информация о домашнем задании, инструктаж по его</p>	<p>Придумать, в какие ещё игры можно поиграть не онлайн, так же придумать правила к ним. - Think and write down what games would you like to play,</p>	<p>Обучающиеся записывают задание на дом, задают вопросы, если возникли</p>

	выполнению	выполнению	come up with rules for them.	
8	Рефлексия	Анализ учащимися результатов своей учебной деятельности.	<p>Дать анализ и оценку успешности достижения цели.</p> <p>Write: how many correct sentences have you written.</p> <p>Write: how many sentences have you corrected after teacher's help.</p> <p>Write: how many correct sentences have you written.</p>  <p>Write: how many sentences have you corrected after teacher's help.</p>	<p>Адекватность самооценки учащегося оценке учителя.</p> <p>Получение учащимися информации о реальных результатах учения.</p>

Write: how many correct sentences have you written.

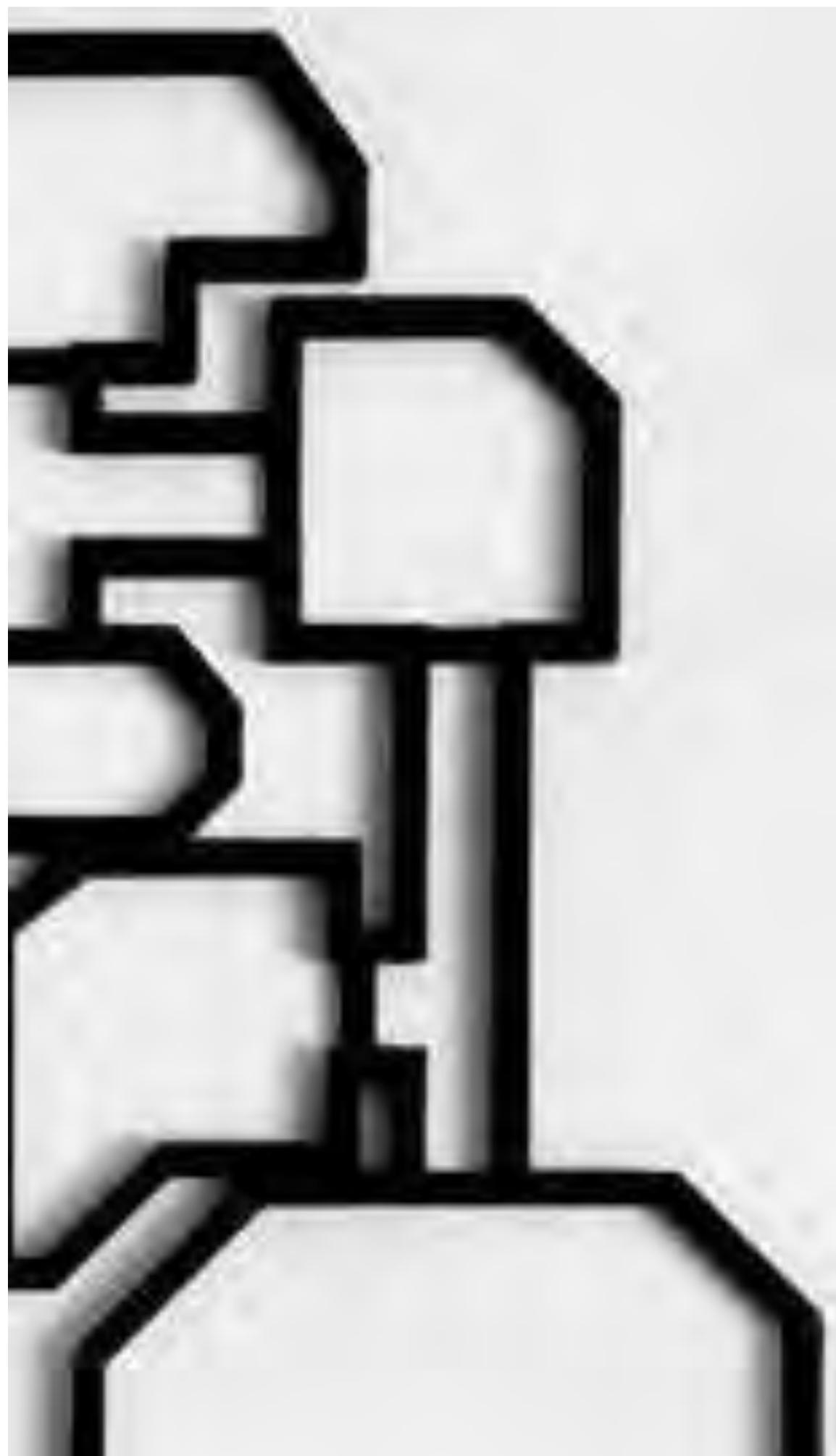


Write: how many sentences have you corrected after teacher's help.











LOCATIONS:

Admin

Cafeteria

Communications

Electrical

Lower Engine

MedBay

Navigation

O2

Reactor

Security

Shields

Storage

Upper Engine

Weapons

ACTIONS:

Swipe Card

Upload Data

Empty garbage

Fix wiring

Submit Scan

Inspect sample

Stabilize steering

Empty chute

Divert power

Clean O2 filter

Start reactor

Prime Shields

Fuel engines

Clear Asteroids

**Pink is swiping card
in Admin.**

**Orange and Lime
are diverting power
in Electrical.**