

Конструктор блочного погружения

Клуб по интересам «Даёшь молодежь»

МБУ «Школа №28»

Выполнила: Оськина Анастасия Александровна

Предмет: английский язык

Общее количество часов за год: 102

Класс: 7

Раздел курса(темы): «Досуг и увлечения»

Количество часов: 10

Событие: Клуб по интересам «Даёшь молодежь»

Цели:

Предметная (П): Предметная – развитие иноязычной коммуникативной компетенции в рамках темы: «Досуг и увлечения»

Надпредметные:

а) создание условий для развития дивергентного мышления, используя различные модели генерации идей на этапах исследования проблемы, поиска решений, разработки и «внедрения» *Дивергентное мышление* (ДМ) – метод творческого мышления применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы

б) создание условий для развития эмпатии через сбор данных о реальных людях, их внешности, одежды, принадлежности к знакам зодиака и их дальнейшее переложение в идеи и концепции. *Эмпатия (Э)*- индивидуально- психологическое свойство человека, характеризующее его способность к сопереживанию, сочувствию, постижению эмоционального состояния других людей.

N п/п	Основные разделы	Описание содержания						Дивергентное мышление (ДМ) (отметить фрагменты деятельности направленной на формирование дивергентного мышления буквами ДМ и примерный процент вовлеченных в его исполнение)	Эмпатия (Э) (отметить фрагменты деятельности направленные на повышение эмпатии и примерный процент вовлеченных в его выполнение)
		Задание на функциональную грамотность	Компоненты ФГ						
Ч	Ф		Е-Н	М	Г	КМ			
1.	Мотивационное начало «Включение интереса» обучающихся к деятельности на учебных	Задание на функциональную грамотность						60-70%	70-80%

be crazy about — обожать
 My sister is fond of dancing.
 Nick is interested in skateboarding.
 I am good at cooking.
 Young people are keen on surfing the Internet.
 Little girls are crazy about playing with dolls.

После глаголов **love, like, hate, start, begin, continue, stop** и некоторых других может употребляться как инфинитив смыслового глагола, так и смысловый глагол с окончанием **-ing**.

Men like to hunt/hunting.
 They continue to learn/learning English.
 I love to watch/watching comedy films.

Задание 2. Open the brackets using love/like/enjoy etc + Ving.

I (to love) (to read) and (to listen) to the music.
 He (not to like) (to play) chess.
 We (to like) (to correspond) with each other very much.
 Bob (to hate) (to wash) the dishes.
 We (to enjoy) (to travel) round our country.
 They (to like) (to chat) with each other in the evenings.
 Mary and her mum (to love) (to do shopping).
 My parents (not to like) (to go) to the theatre.
 I (to hate) (to stay) at home at the weekends.
 What do you really (to enjoy) (to do)?
 What do you (to like) (to make)?
 She (to continue) (to work) in the school library?
 Finally it (to stop) (to rain).
 After you (to finish) (to study) take some time to relax.
 Unfortunately many people (to dislike) (to do) morning exercises.

Задание 3. Make up sentences and write them down. Model: Mary likes growing flowers.

I	to be fond of	to woodwork
We	to be interested in	to grow flowers
Her uncle	to be good at	to cook
My brother	to hate	to travel
His parents	to like	to play table games
Their teacher	to enjoy	to dance
Our friend		to go to museums
Nick		to fish
Mary		to collect coins
Director		to do sport

Шаг 3. Усвоение и применений знаний.

Задание 1 Практическая работа в парах .Now you will work in pairs.
 You have to make dialogues. Ask your groupmate about his hobby. You can use the questions below.

Do you have much free time?
 Do you have hobby?
 What is your hobby?
 Do you spend much time for you hobby?
 Is you hobby useful?
 Do your parents like your hobby?
 What hobbies are popular among your friends?
 Do you enjoy travelling?
 Are you fond of computer games?
 Are you ready? Let's listen to your dialogues.
 Ok? Very good.

Задание 2. Для группы «Любители путешествий, походов» Ответить на вопросы:

1. Why do people like to travel?
2. How can people travel?
3. What kind of transport do you prefer to travel?

Компоненты ФГ					
Ч	Ф	Е-Н	М	Г	КМ
+		+			+

Задание 3. Для группы «Любители спорта»

50-60%

60-70%

Отгадать виды спорта.

This game is a field game. There are 11 players on each team. They play with a round white and black ball. (Football)

This game is outdoor game. It is played on a lawn. (Lawn – tennis)

This game is outdoor game between 2 teams of 11 players. It is a very long game. (Cricket)

It is played on a court. There are 5 players on each team. They try to shoot the ball into the hoop. (Basketball)

It is the oldest sport existed even in Saxon times. It is very popular in many countries. (Boxing).

Компоненты ФГ					
Ч	Ф	Е-Н	М	Г	КМ
+		+			+

Задание 4. Для группы «любители хендмейда, творчества».

Сделать рисунки, поделки на тему «Осень».

Физкультминутка:

Up, down

Up, down

Which is the way

To London town?

Where? Where?

Up in the air,

Close your eyes –

And you are there!

Задание 5. Для группы «Любители театров, музеев, выставок»

Показывается видео «Музеи Лондона»

<https://youtu.be/tqTnBqQZ0Xc>.

Участники группы отвечают на вопросы:

1.London is home to over 300 museums and galleries, isn't it?

2.Is London the epicentre of culture and collections in the northern hemisphere?

3.Is London maritime museum the world's largest or the smallest?

4.What does London investigate?

5.Where can you see mosaics and manuscripts?

6.What museum in London is one of the greatest and the oldest museum in the world?

7.When was the British Museum founded?

8.What do the most famous exhibits include?

9.Who worked in the reading room of the museum?

Компоненты ФГ					
Ч	Ф	Е-Н	М	Г	КМ
+		+		+	+

Задание 6. Для группы «Любители настольных игр»

Изучить лексику: dominoes, backgammon, scrabble, darts, billiards, puzzles, chess, marbles, cluedo, monopoly

Записать в словари, рассказать о своей любимой настольной игре.

Шаг 4. Усвоение и применений знаний.

	Функциональная грамотность					
	Ч	Ф	Е-Н	М	Г	КМ
	Усвоение и применений знаний через работу с текстами по теме «Досуг и увлечения». Самостоятельное выявление лексических единиц, полезных для составления постеров Подведение итогов по теме. Выводов для каждой группы	+		+		+

40-50%

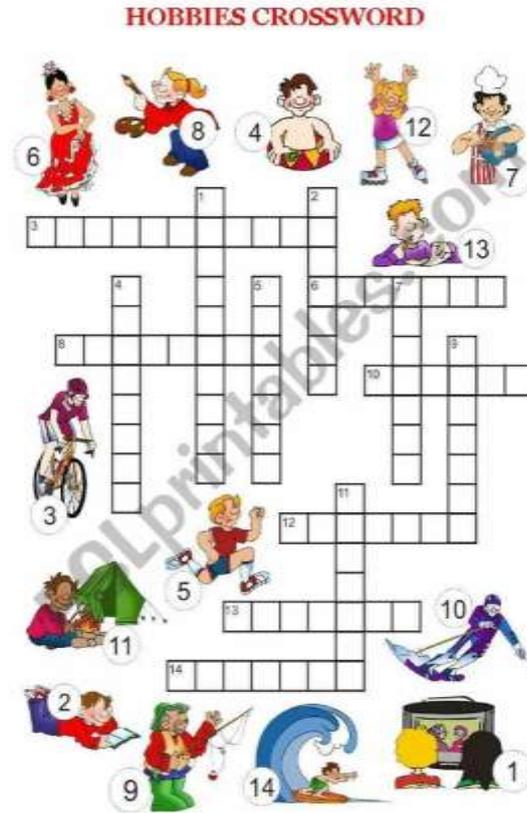
60-70%

--	--	--	--	--	--	--	--

Шаг 5 Творческое применение и добывание знаний в новой ситуации Разгадывание кроссворда по теме:

60-70%

70-80%



4.

Аналитическое завершение:

А) **КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ**
 Конструирование учениками итоговых обобщающих опорных схем всего блока в форме мнемо-карт.

В) Рефлексия учеником собственной деятельности

В качестве обобщающего задания каждой группе предлагается сделать мнемо- карту по своему направлению хобби и увлечений .

Ученикам предлагается оценить свое участие, свою активность по 10 балльной шкале.

Ученики также отвечают на вопросы:

1)Опиши, с какими трудностями ты встретился во время погружения.

2) Как ты преодолевал (ла) эти трудности.

3)Какие трудности тебе не удалось преодолеть? Как ты думаешь, почему? Что можно было бы сделать, чтобы преодолеть эти трудности?

	<p>в) <i>ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ от ребенка</i> (его мнение о тематическом блоке). Минимально – на сколько интересно было на уроке. Максимально – соотношение собственной оценки учителем урока с оценкой ребенком. Работа над разрывом в соотношении оценок</p>	<p>«Корзина идей». Учащиеся записывают на уроке свое мнение о уроке, о трудностях, с которыми столкнулись во время погружения. Все листочки кладутся в корзину, затем выборочно учителем зачитываются мнения и обсуждаются ответы. Своё мнение учащиеся записывают анонимно.</p> <p>Можно оценить урок блочно –событийного погружения по 10 балльной шкале на гугл- диске по ссылке</p>		
--	---	---	--	--