***«Компьютерные бои»***

***игра для учащихся 3-х классов***

**Цели и задачи:**

***Обучающая:***

* систематизировать и обобщить знания учащихся по темам: глаголы «to be», «can», «have/has got», множественное число имен существительных, структуры «there is/there are», настоящее продолженное время;
* тренировать детей в употреблении знакомых структур в монологической речи;
* повторить и закрепить пройденный материал в игровой форме.

***Развивающая:***

* развивать мотивацию к изучению английского языка;
* развивать память, внимательность, творческое воображение, языковую догадку;
* способствовать формированию рефлексивно-оценочных навыков;
* помочь учащимся развить навык работы в команде.

***Воспитательные:***

* воспитывать у ребят чувство дружбы и взаимопомощи; интереса и

уважения к другим культурам.

**Предварительная работа:**

1. Деление класса на две команды. Команды выбирают капитанов, придумывают название, эмблемы.
2. Изучение лексического и грамматического материала в пределах программы Macmillan Primary Grammar 1.

**Оборудование :**

* CD-ROM Macmillan Primary Grammar 1
* персональные компьютеры (2 шт.)
* карточки «Презентация команды» (прил.№4)
* карточки «Волшебный телефон» (прил.№1)
* карточки «Мы – детективы!» (прил.№2)
* карточки «Составь новое слово» (прил.№3)
* дипломы победителям.

**1. Оргмомент**

**Т**: Good morning, children. **T.**: I am very glad to see you. Sit down, please.

**2. Объявление целей урока**

**Т.** Do you like playing computer games? Can you play really well? Do you want to know who is the best player?

P1, Р2, Р3 отвечают.

Now we are ready to start our Computer Battle! Say “Hello” to our guests!

(Капитаны представляют команды и их названия).

Учитель объясняет, что каждый участник команды принесет в командную копилку определенное количество баллов.

Основная часть – компьютерные дуэли, во время которых вся команда работает над специальными заданиями – карточками, что тоже оценивается. Общая сумма набранных баллов определит победителя.

1. **Первый гейм.**

* Первые три участника выполняют задания **2А, 2В, 2С** (глагол «быть») интерактивного диска CD-ROM Macmillan Primary Grammar 1, выходя один на один с соперником (дуэль).
* Команды выполняют задание «Волшебный телефон» (приложение №1)

Ответы:

228 – cat (3 points);

3764 – frog (4 points);

3474 – fish (4 points);

46773 – horse (5 points);

722248 – (6 points).

Результаты выносятся на доску.

1. **Второй гейм.**

Следующие три участника выполняют задания **3А, 3В, 3С** (множественное число имен существительных) интерактивного диска CD-ROM Macmillan Primary Grammar 1.

Команды выполняют задание «Мы – детективы!» (приложение №2).

Ответы: приложение №2 Teacher’s Card. Максимальное количество баллов - 13.

Результаты выносятся на доску.

1. **Третий гейм.**

Следующие участники выполняют задания **5С, 5В, 10А** (глаголы «мочь», «иметь») интерактивного диска CD-ROM Macmillan Primary Grammar 1.

Команды выполняют задание «Составь новое слово!» (приложение №3).

Ответы: computer, cat, sit, station, cut, can, cream, ice, put on, state, net, rat, mat и т.д.

Количество баллов определяется следующим образом: если слово составлено обеими командами, то дается 1очко. Если слово составлено только одной командой – 2 очка.

Результаты выносятся на доску.

1. **Четвертый гейм.**

Следующие участники выполняют задания **10В, 10D, 11В, 11С** (структуры there is/there are) интерактивного диска CD-ROM Macmillan Primary Grammar 1.

Капитаны и участники готовят презентацию своей команды (приложение №4). Каждый участник отвечает на вопросы, а капитан решает, какой ответ наиболее часто встречающийся (определенный рейтинг ответов), тот и заносится в карточку.

Капитаны представляют свои команды. Результаты выносятся на доску. (Из практики я знаю, что команды отвечают одинаково хорошо до сообщения ***We can…*** Количество набранных баллов зависит от того, сколько названий действий вспомнят ученики).

1. **Финал.**

Подсчет общих баллов. Награждение победителей и участников.