

Урок английского языка во 2 классе

тема «Глагол can»

Ф.И.О. Киселёва Т.Ю.

МОУ Газимуро-Заводская СОШ

Краткая информация об уроке

- Тема: Глагол can — умение/возможность (What can you do?)
- Учебник: Spotlight 2
- Класс/возраст: 2 класс
- Количество учащихся: 10
- Длительность: 40 минут
- Оборудование: магнитная доска + магнитные карточки (картинки и слова), проектор, колонки, раздаточные листы, фломастеры, тетради.

Технологическая карта урока

Этап	Цели	Содержание	Время	Методы	Материалы	Контроль	Ожидаемый результат
Организационный момент	Включение в работу, настрой	Приветствие, короткий warm-up (How are you?)	2 мин	Фронтальная	Презентация на проекторе	Визуальный ответ	Дети готовы, внимательны
Актуализация лексики (TPR)	Вспомнить глаголы-действия	Показ flashcards, TPR: учитель называет действие — дети показывают	5 мин	TPR, фронтальная	Магнитные карт., проектор: слайды с картинками	Наблюдение	Дети узнают 8–10 глаголов (swim, run, jump, dance, sing, draw,

							climb, ride a bike, skip)
Презентация структуры can	Пояснить утв./вопр./отриц . формы и короткие ответы	Демонстрация примеров, таблица на проекторе, показ на магнитной доске	8 мин	Показ, объяснение, моделирование	Проектор, магнитная доска, карточки с местоимениями/ глаголами	Устная репетиция хором, 2–3 учен. произносят правильно	
Контролируемая практика	Закрепление форм	Упражнения: заполнение простых предложений на доске, парная практика с магнитными карточками	8 мин	Парная работа, учебная игра	Магнитные карточки, рабочие листы		Ученики правильно строят простые фразы: I can..., Can you...? Yes/No
Коммуникативная активность + физминутка	Применение в речи и движение	Игра «Magnet race» или «Find someone who...» + физминутка-песня (1.5–2 мин)	10 мин	Игровая, коммуникативная	Магнитная доска, карточки, аудио	Оценка по участию; дети отвечают на вопросы и демонстрируют движения	
Рефлексия и домашнее задание	Подведение итогов, фиксация знаний	Вопросы, домашнее задание	7 мин	Фронтальная	Рабочий лист для домашней работы	Критерий: 3–4 правильных предложения, умение ответить на вопрос Can you...?	

Сценарий урока

1. Приветствие и настрой (2 мин)

- Учитель: “Good morning, children! How are you?” (быстрая шкала: thumbs up/so-so/thumbs down)
- Коротко цель урока: “Today we will learn can — What can you do? We will say I can..., Can you...?”

2. Warm-up: активизация лексики, TPR

- На проекторе показываются по очереди 8 картинок действий (swim, run, jump, dance, sing, draw, climb, ride a bike).
- Учитель называет: “Jump!” — дети выполняют действие (TPR).
- Повторить все 2 раза, затем попросить 2–3 детей показать своё любимое действие и назвать его: “I like to dance.”

3. Презентация конструкции can

- На проекторе таблица:

Utterance: I can swim. / He can dance. / She can sing.

Question: Can you swim? — Yes, I can. / No, I can't.

Negative: I can't swim. He can't dance.

- Учитель показывает примеры на магнитной доске: ставит карточку с местоимением (I / He / She / You) + карточку с can + карточку с глаголом (из набора магнитных слов). Составляет предложения вслух, дети повторяют хором.
- Учитель: “Can you draw?” — один ученик отвечает: “Yes, I can.” или “No, I can't.” Учитель корректирует произношение при необходимости.

4. Контролируемая практика: магнитная доска + рабочие листы

А) Задание на доске (3–4 мин)

- Разделить класс на 2 команды.

- Каждой команде даётся по очереди задание: учитель называет действие, команда по одному подходящему ученику ставит на доску: (He/She/I) + can + действие (используя магнитные карточки). Проверяете произношение и форму. Быстрее и правильно — балл.

Б) Индивидуальная часть (5 мин)

- Раздать рабочие листы (Лист 1) — ученики выполняют задание 1 и 2 (см. Приложение). Учитель ходит, помогает слабым.

5. Коммуникативная активность + физминутка

А) Игра «Magnet race» (6 мин)

- У каждого на парте набор магнитных карточек (местоимение + can + глагол).

- Учитель показывает на проекторе картинку и задаёт вопрос: “Can a dog sing?” / “Can you swim?” — учитель вызывает 2 ученика (по одному от команды). По сигналу они должны собрать на магнитной доске правильную фразу (например: No, a dog can’t sing. / Yes, I can swim.) Быстрее и грамотно — команда получает балл.

- Цель: быстро формировать правильные структуры и произношение.

Б) Физминутка-песня (2–3 мин) — см. ниже (песня + движения). После песенки — короткая релаксация, дети садятся.

6. Подведение итогов, оценивание, домашнее задание

- Учитель задаёт несколько вопросов индивидуально: “Can you jump?” — ребенок отвечает.

- Объявление победителей игры (если использовали баллы), похвала.
- Домашнее задание: Worksheet 2 (интервью + написание 4 предложений: I can..., I can't...).
- Прощание: "Goodbye! See you!"

Приложение

Физминутка — песенка + движения (подвижная минутка, 1.5–2 мин)

Название: Can you? (мелодия: If You're Happy and You Know It / простой ритмичный chant)

Текст (англ.) + действия:

- Can you jump? (clap-clap) — дети подпрыгивают (2 прыжка).
- Yes, I can! (stomp-stomp) — дети топают.
- Can you run? (clap-clap) — дети бегают на месте (2 шага).
- Yes, I can! (stomp-stomp) — дети топают.
- Can you swim? (swim-swim) — показывают руками плавание.
- No, I can't! (shake head) — качают головой (если кто-то не умеет) либо все хором отвечают Yes/No по выбору.
- Chorus: We can do it, yes we can! (raise hands up)

Повторить 2 раза, можно менять действия под картинки из набора (дети называют что они могут и показывают).

Можно также использовать ритм с хлопками: учитель задаёт вопрос, дети отвечают и выполняют действие.

Игры для закрепления

- Find someone who... (парное интервью): раздаточный лист с 6 действий; дети ходят по классу и задают вопросы: “Can you sing?” — если да, записывают имя. На выполнение — 5 мин.

- Charades с can: дети по очереди подходят к доске, берут магн. картинку и показывают действие без слов; класс спрашивает: “Can you...?” — ученик отвечает.

Рабочие листы

Ниже — два рабочих листа. Размер и картинки можно добавить по своему набору; под картинками укажите номера.

Worksheet 1 — Индивидуально (на урок)

Название: What can you do?

1. Посмотри на картинки и подпиши (I can / I can't).

(поместите 6 картинок: swim, draw, dance, fly, run, sing)

Пример: I can swim. / I can't fly.

2. Соедини вопросы и ответы:

a) Can you sing? 1) No, I can't.

b) Can he dance? 2) Yes, he can.

c) Can you draw? 3) Yes, I can.

3. Поставь слова в правильном порядке и составь предложение:

a) can / I / swim -> _____

b) can't / she / dance -> _____

c) can / he / ride a bike -> _____

4. Напиши 2 предложения о себе (I ...):

a) _____

b) _____

(Время на выполнение: 5–7 минут)

Answer key (учителю):

1. Примеры: I can swim. / I can't fly. (вариативно)

2. a-3, b-2, c-1

3. a) I can swim. b) She can't dance. c) He can ride a bike.

Worksheet 2 — Домашнее / парное задание (интервью)

Название: Find someone who can...

Инструкция: Ask your classmates: "Can you ...?" and write name.

1. Can you sing? _____

2. Can you draw? _____

3. Can you ride a bike? _____

4. Can you jump? _____

5. Can you climb? _____

6. Write two sentences about yourself:

a) I can _____

b) I can't _____

(Ученикам удобно брать этот лист и делать мини-интервью в классе или дома; время на выполнение: 10 мин / домашнее)

Дифференциация

- Для слабых: дать карточки с уже готовыми фразами (I can..., I can't...), помощь при заполнении рабочего листа, работать в паре с сильным учеником.

- Для сильных: попросить составить 4 предложения про членов семьи (He can..., She can...) или придумать короткий диалог и показать перед классом.

Замечания и типичные ошибки

- Частая ошибка: добавление to после can (I can to swim) — сразу показать правильный пример и попросить детей повторить.

- Путаница местоимений (he/she/you) — используйте карточки с местоимениями, наглядно меняя их.

Краткий анализ урока по теме «Глагол can»

1. Цель урока и соответствие задачам

- Цель чётко сформулирована: формирование употребления can в утвердительных, вопросительных и отрицательных предложениях; развитие аудирования и говорения.
- Задачи достижимы за 40 минут при активной работе класса из 10 учеников.

2. Сильные стороны

- Высокая активность: TPR, парная работа, игры и магнитные карточки вовлекают всех учеников.
- Хорошая визуальная опора: магнитная доска + проектор + печатные листы обеспечивают многоканальное восприятие (зрительно, слухово, моторно).
- Коммуникативный акцент: задания «Can you...?» и интервью развивают беглость речи и навыки взаимодействия.
- Физминутка встроена органично и помогает переключению внимания.

3. Потенциальные сложности и риски

- Тайминг: при подробной коррекции ошибок и активной парной работе урок может затянуться; важно следить за временем в блоках практики.
- Различие уровней: слабые ученики могут затрудняться в самостоятельной сборке фраз на магнитной доске — нужна оперативная поддержка.
- Шум/организация при игровой активности: при «Magnet race» и интервью возможно повышенное возбуждение; требуется чёткая инструкция и правила.

4. Дифференциация и инклюзия

- Для слабых: карточки с готовыми фразами, работа в парах со старшим/сильным учеником, больше TPR.
- Для сильных: задания на He/She/They, составление mini-dialogues или 4 предложений про семью.
- Для учеников с ОВЗ: уменьшить объём письменных заданий, больше устной демонстрации, визуальные подсказки и тёплая поддержка.

5. Оценивание — краткие критерии (формативно)

- Уровень 3 (хорошо): строит 3+ правильных предложения (I can..., He can..., Can you...?); отвечает Yes/No корректно; участвует в игре.
- Уровень 2 (удовлетворительно): строит 1–2 простых предложения; иногда делает ошибки в порядке слов; нуждается в подсказках.
- Уровень 1 (требуется помощи): не формирует правильно предложение без помощи; ошибки с can+infinitive (ставит to) или не понимает вопросы — требует целенаправленной работы.

6. Ожидаемые результаты (поведения ученика)

- Устные: отвечает на вопросы Can you...? коротко (Yes, I can / No, I can't), задаёт простые вопросы однокласснику.
- Письменные: заполняет рабочий лист с 3–4 корректными предложениями.
- Моторика: выполняет TPR и физминутку по инструкции.

7. Рекомендации по улучшению урока

- Жёстко контролировать время для каждого этапа (таймер на 8–10 минут блок практики).
- Перед «Magnet race» прогнать демонстрационный раунд, чтобы сократить объяснения в процессе игры.

- На рабочие листы дать четкий тайм-лимит (например, 5–7 минут) и собирать их после проверки — так легче оценить продуктивность.

- Записать один короткий диалог на диктофон (или на телефон) как образец произношения, если есть время.

8. Эффективность используемых средств

- Магнитные карточки: очень эффективны для визуализации и быстрого исправления ошибок; позволяют детям конструировать фразы физически.

- Проектор: хорош для демонстрации таблицы и последовательности заданий, особенно полезен на этапе презентации.

- Рабочие листы: полезны для закрепления и как инструмент формирующего оценивания дома/в классе.

9. Небольшие педагогические замечания

- Следить за типичными ошибками: «I can to swim», путаница местоимений; корректируйте мягко, демонстрируя правильный вариант и давая повторить.

- Похвала и положительная оценка мотивации важнее идеальной грамматики на первых этапах.

10. Рефлексия для учителя (2–3 вопроса после урока)

- Справились ли все ученики с заданием «составь предложение на магнитной доске» без подсказок?

- Какой этап занял больше времени, чем планировалось, и почему?

- Какой ученик показал значительный прогресс / кому нужна дополнительная поддержка?