

Конспект урока немецкого языка в 5 классе
по теме: «Die Tiere» (животные)

Цель урока: Усвоить новый лексический материал по теме “Die Tiere”

Задачи:

Обучающие: Освоить новые лексические единицы и речевые конструкции по указанной теме.

Развивающие: Развивать умения строить самостоятельные устные высказывания на основе первичного усвоения учебного материала, логическое мышление.

Воспитательные: Воспитывать чувство уважения к собеседнику, индивидуальную культуру общения.

Ход урока

Этапы урока	Время на этапе	Содержание этапа, микроцели	Действия учителя	Действия учащихся
1. Оргмомент.	1-2 минуты	Приветствие, организация учащихся с целью настроя на урок.	- Guten Morgen. Ich freue mich, Sie zu sehen. Heute haben wir viele Gäste, begrüßen Sie bitte Ihr. Und jetzt beantworten Sie folgende Fragen: - Der wievielte ist heute? - Wie heisst du? - Wie alt bist du? - Wo wohnst du? Если нужно перевожу вопросы, помогаю правильно ответить и перевести слова.	Приветствуют учителя и гостей в классе. Отвечают на вопрос учителя о готовности/настрое на урок. Wir sind fertig.
2. Целеполагание	3 минуты	Фонетическая зарядка с целью подготовки к	Und jetzt lese ich ein Gedicht. Sie hören aufmerksam und versuchen zu überzetzen.	Отвечают на вопрос, связанный с темой урока. Отвечая на другие

		определению темы и задач на урок. Вопросы учащимся с целью активизации мыслительной деятельности, их участия в планировании работы на уроке, способствующего повышению мотивации.	<i>Im Zoo</i> Das Krokodil, das Huhn, der Hahn, der Löwe, Affe und Fasan, der Elefant, der Bär, der Strauß — sie leben all in einem Haus. Как вы думаете, о чем идет речь? Какие существительные схожи по звучанию с русским и английским языком? Давайте переведем и прочитаем четверостишие вместе. Итак, сформулируйте мне тему нашего урока. Чему мы научимся на уроке? Подвожу итог: узнаем новые слова, научимся правильно их произносить и употреблять в устной речи.	вопросы, планируют свою работу на урок. Учащиеся отвечают на вопросы учителя о задачах на урок. Называют, формулируют тему урока.
3. Введение новой лексики	5 минут	1. На слайде наглядно представляются новые слова. 2. Фонетическая отработка лексики по теме «Животные» .	Jetzt werden wir die deutschen Tiere kennenlernen Wir erkennen wie die neuen Wörter richtig gesagt werden сейчас мы познакомимся с немецкими животными. узнаем как правильно произносятся новые слова.	На слайде/листе слова — названия животных. Ученики узнают новые лексические единицы по данной теме, уточняют их значение на родном языке с опорой на наглядность, прослушивают их, повторяя за учителем верное произношение слов.
4.Актуализация лексического материала	До 12 минут	Применение элементов игровой деятельности с целью активизации нового лексического материала по теме «Животные»	Проверка усвоение лексики при помощи следующих игровых упражнений: 1. <u>Звериный алфавит</u> (индивидуальная работа)	Учащиеся выполняют предложенные задания на листочках. Работают индивидуально (задание №1), в парах (задание №2), в группе (задание №3).

			Цель: активизация изученной лексики, повторение алфавита. Ученики получают одинаковые листочки со списком слов по теме «Животные». Они должны переписать их на свои листочки, располагая их в алфавитном порядке. Слова, начинающиеся с одинаковой буквы, должны располагаться по второй букве. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее составит алфавитный словарь. 2. <u>«Из слогов - слова»</u> <i>(работа в парах)</i> Цель: активизация изученной лексики. Для этого упражнения изготавливаются таблица, на которой написаны отдельные слоги. Задача учеников - быстро составить слова из слогов. Выигрывает та пара, которая закончит первой. 3. <u>«Словарная змейка»</u> <i>(работа в группах, свои ответы каждая группа записывает на доске)</i> Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания, тренировка правописания.	
--	--	--	---	--

			Задание: выписать из словарной змейки только домашних животных	
5. Закрепление лексического материала	16 минут	Лексические игры. Проверка освоения материала	1. Игра «У кого больше животных в зоопарке?» (работа в группах) Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания. Ход игры: Ведущий предлагает детям создать свой зоопарк. Для этого он достает и показывает по одной картинке с изображением животных, а ученики должны быстро и четко назвать животного с артиклем. Тот, кто сделает это первым, получает названную картинку и помещает «животного» себе в зоопарк. В конце игры количество «животных в зоопарке» подсчитывается. Выигрывает тот, у кого больше животных. Игра «Домино» (работа в группе) Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания. Ход игры: для игры изготавливаются карточки домино. Карточки перемешиваются, раздаются каждой команде. Команда, собравшая все карточки в правильном порядке, становится победителем.	Учащиеся играют в лексические игры в командах.

6. подведение итогов урока, своей деятельности	2 минуты		Довольны ли вы своей работой, что узнали, какие навыки приобрели, как вы работали в группе. Что вас удивило? Unsere Stunde ist zu Ende. Auf Wiedersehen.	
--	-------------	--	--	--

Ход урока:

1. Ведение лексики (презентация)

1	das Tier (die Tiere)	животное (животные)
2	der Pinguin	пингвин
3	die Schildkröte	черепаха
4	der Schmetterling	бабочка
5	das Meerschweinchen	морская свинка
6	der Kanarienvogel	канарейка
7	der Hamster	хомяк
8	die Maus	мышь
9	der Hund	собака
10	der Tiger	тигр
11	der Wolf	волк
12	das Pferd	лошадь
13	der Bison	бизон
14	die Kuh	корова

15	die Spinne	паук
16	das Känguru	кенгуру
17	die Antilope	антилопа
18	das Lama	лама
19	die Katze	кошка
20	der Bär	медведь
21	das Kaninchen	кролик

2. Звериный алфавит (индивидуальная работа)

Цель: активизация изученной лексики, повторение алфавита.

Ход игры: Играющие получают одинаковые листочки со списком слов по теме «Животные». Они должны переписать их на свои листочки, располагая их в алфавитном порядке. Слова, начинающиеся с одинаковой буквы, должны располагаться по второй букве. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее составит алфавитный словарь.

Расположите словарные слова в алфавитном порядке

das Tier (die Tiere), der Pinguin, die Schildkröte, der Schmetterling, das Meerschweinchen, der Kanarienvogel, der Hamster, die Maus, der Hund, der Tiger, der Wolf, das Pferd, der Bison, die Kuh, die Spinne, das Känguru, die Antilope, das Lama, die Katze, der Bär, das Kaninchen

3. «Из слогов - слова» (работа в парах)

Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: Для этой игры изготавливаются два одинаковых комплекта карточек, на которых написаны отдельные слоги. Задача играющих - быстро составить слова из слогов. Выигрывает та команда, которая закончит первой.

Найдите спрятанных животных

Ti	Pin	Ham	Bi	kröte
gh	oztzt	qet	Ma	we
guin	Kat	ger	ne	son
ett	riu	özz	qer	fzu
Spin	Schild	ster	us	ze

der Pinguin, die Schildkröte, der Hamster, die Maus, der Tiger, der Bison, die Spinne, die Katze

4. «Словарная змейка»

(работа в группах, свои ответы каждая группа записывает на доске)

Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания, тренировка правописания.

Найди в словарной змейке домашних животных

das Tier der Pinguin die Schildkröte der Schmetterling das Meerschweinchen der Kanarienvogel der Hamster die Maus der Hund der Tiger der Wolf das Pferd der Bison die Kuh die Spinne das Känguru die Antilope das Lama die Katze der Bär das Kaninchen

5. «У кого больше животных в зоопарке?» (работа в группах)

Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания.

Ход игры: Ведущий предлагает детям создать свой зоопарк. Для этого он достает и показывает по одной картинке с изображением животных, а ученики должны быстро и четко назвать животного с артиклем. Тот, кто сделает это первым, получает названную картинку и помещает «животного» себе в зоопарк. В конце игры количество «животных в зоопарке» подсчитывается. Выигрывает тот, у кого больше животных.

Угадайте животное, используя неопределенный артикль:

Модель предложений:

Das ist *eine (die)* Katze

Das ist *ein (der, das)* Hamster, Känguru

**6. «Домино»
(работа в группе)**

Цель: активизация изученной лексики, развитие внимания.

Ход игры:

Для игры изготавливаются карточки домино.

Карточки перемешиваются, раздаются каждой команде. Команда, собравшая все карточки в правильном порядке, становится победителем.

Рефлексия (раскрась флаг корабля, в цвет твоего настроения от пройденного урока)
Es war sehr interessant (было очень интересно), es geht (сойдет, пойдет), es war langweilig (было скучно)



