

Module 6. Tell the tale! **— рассказы на уроке** **английского языка в 4 классе**

Короткие истории учат говорить, слушать и пересказывать по-английски легко и увлекательно.



Почему истории помогают учить английский

Короткий рассказ запоминается легче, чем отдельный список слов: school, home, park, cat, friend, happy, scared сразу становятся понятными в действии, а не просто на странице.



Из чего состоит простая история на английском

Герой

Сначала важно понять, кто действует в истории: ребёнок, животное или сказочный персонаж. Без героя рассказ теряет опору и становится просто набором фраз.

Место и событие

Потом нужно назвать место, где всё происходит, и сказать, что случилось. Часто это маленькая проблема, неожиданность или поиск, который сразу делает сюжет интереснее.

Порядок действий

Дальше события идут по шагам: герой что-то замечает, пробует, ищет или помогает. Для 4 класса особенно важны короткие предложения и чёткие вопросы: Who? Where? What happened?

Финал

В конце история обязательно приходит к результату: проблема решена, герой чему-то научился или всё заканчивается доброй, смешной и понятной развязкой.

Герой истории: кто он и какой он

Кто это

Главным героем может быть мальчик, девочка, котёнок, щенок или волшебный персонаж. Чем ближе герой к детскому опыту, тем легче его представить и пересказать.

Что о нём сказать

Для героя полезны простые детали: name, age, clothes, hobby и character. Эти слова помогают сделать персонажа не пустым, а живым и узнаваемым.

Какой он

В английском языке удобно использовать короткие описания: kind, brave, funny, shy, clever. Они сразу показывают характер героя без длинных объяснений.

Почему это важно

Если герой понятный и яркий, ребёнку легче следить за его поступками. Тогда история воспринимается как маленькое приключение, а не как упражнение.

Как показать в картинке

Подходит изображение мальчика, девочки или зверька с выразительным лицом и короткой репликой в облачке. Так персонаж сразу «заговорит» с учениками.



Место действия: где всё происходит

Знакомая обстановка

Для четвероклассников лучше выбирать привычные места: school, classroom, house, street, garden, zoo или beach. Знакомое пространство помогает быстро понять, где начинается история.

Что видит герой

Место становится интереснее, если добавить 2–3 детали: there are flowers, the room is quiet, it is windy. Тогда сцена сразу появляется перед глазами.

Настроение места

Одна и та же история звучит по-разному в тихой комнате, на шумной улице или в тёмном лесу. Описание окружения помогает создать настроение без сложных слов.

Зачем это нужно

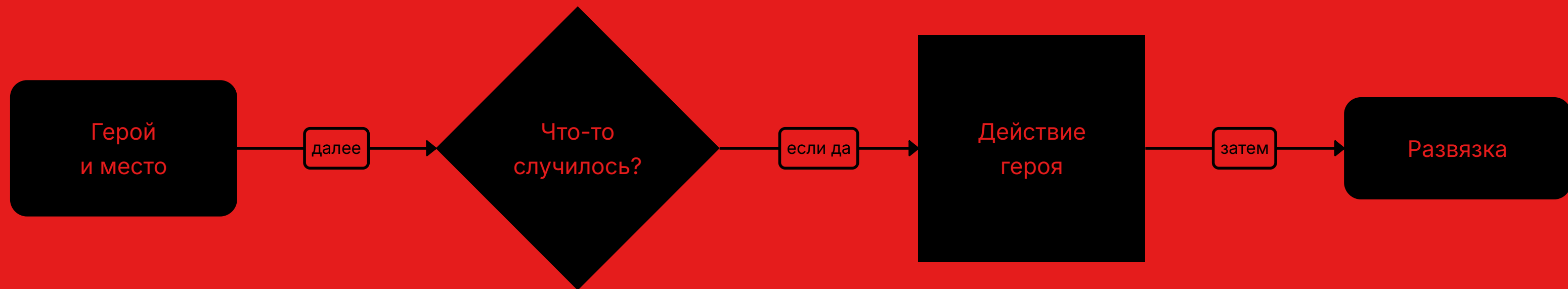
Когда место ясно названо, ученику легче не потеряться в сюжете. Он сразу понимает, где происходит действие и почему герой ведёт себя именно так.

Как сделать живым

Краткие детали работают лучше длинных описаний. Достаточно сказать, что вокруг темно, шумно, ветрено или уютно, и история уже выглядит более настоящей.

Понятный план короткого рассказа

Пошаговая схема помогает четверокласснику не перепутать события и быстро пересказать историю.



Слова-помощники для порядка событий

1 First

С этого слова удобно начинать рассказ. Оно сразу показывает, что сначала происходит самое первое событие, и помогает слушателю настроиться на правильный порядок.

2 Then

Это слово связывает первое и следующее действие. С ним рассказ движется вперёд спокойно и понятно, без скачков и лишней путаницы.

3 Next

Слово next помогает добавить новый шаг истории. Оно особенно полезно, когда герой ищет, идёт, открывает или замечает что-то важное.

4 After that

Эта фраза хорошо подходит для продолжения сюжета после нескольких событий. Она делает рассказ плавным и показывает, что действие ещё не закончилось.

5 Finally

В конце истории это слово помогает красиво завершить рассказ. Слушатель сразу понимает: сейчас будет итог, ответ или добрый финал.

Диалог в рассказе

Речь оживляет сюжет

Короткие реплики делают историю похожей на настоящее общение. Даже простое Hello! или Let's go! помогает героям звучать по-разному и показывает их настроение.

Реплики для 4 класса

Для младших школьников подходят очень короткие фразы: What is that? Oh no! Thank you! Они легко читаются, быстро запоминаются и не пугают длинными предложениями.

Как показать характер

Через диалог видно, кто смелый, кто удивлён, кто помогает, а кто сомневается. Поэтому одна короткая реплика иногда говорит о герое больше, чем длинное описание.



Эмоции и слова, которые их называют



Happy

Эта эмоция показывает радость, удачу и хорошее настроение. Её легко заметить по улыбке, светлым глазам и весёлым шагам героя.



Sad

Такой герой может говорить тихо, опускать голову и двигаться медленно. Эмоция помогает понять, что в истории что-то пошло не так.



Surprised

Удивление видно по широко открытым глазам, паузе в речи и внезапному движению. Оно делает момент в рассказе особенно живым.



Scared

Страх часто сопровождается дрожащими руками, маленьким голосом и быстрыми шагами. Эта эмоция сразу объясняет, почему герой хочет спрятаться или убежать.



Angry

Злость в истории заметна по резким движениям, нахмуренным бровям и коротким словам. Она помогает показать конфликт или проблему.

3

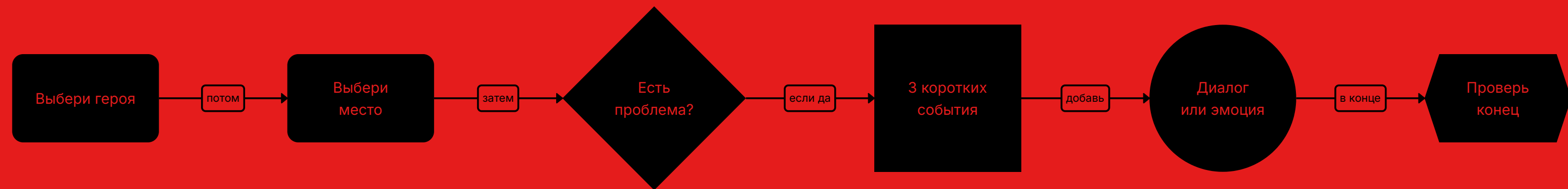
**коротких образных сравнения
достаточно, чтобы сделать историю
заметной и не перегрузить её.**

Они помогают добавить в рассказ зрительные, звуковые и тактильные впечатления, поэтому даже простые слова звучат живо и запоминаются лучше.

Материалы модуля Tell the tale!

Как рождается история на английском

Простой план помогает придумать и рассказать короткую историю для устного ответа или мини-текста.



Начало рассказа: первая фраза

Сразу назвать героя

Первая фраза должна быстро познакомить слушателя с тем, кто будет действовать в истории. Лучше сразу назвать ребёнка, животное или сказочного персонажа, чтобы рассказ не начинался слишком долго.

Показать место и время

После героя удобно добавить место или время: school, home, park, after school, one day. Так сразу понятно, где и когда начинается действие, и история звучит собранно.

Подсказать событие

Начало должно намекать, что впереди будет что-то необычное: потеря, находка, встреча или маленький сюрприз. Тогда у слушателя сразу появляется интерес и желание узнать продолжение.

Выбрать простую фразу

Для 4 класса подходят короткие стартовые варианты: One day, In the morning, After school, On a rainy day. Они легко запоминаются и помогают быстро начать рассказ без лишних слов.

Середина рассказа: главное событие

Сначала возникает действие

Герой замечает что-то необычное: потерянную вещь, странный звук или пропажу друга. В этот момент история начинает двигаться, и становится ясно, что будет поиск или помощь.

Потом идут короткие шаги

Герой смотрит вокруг, идёт, открывает, зовёт, слушает или находит подсказку. Каждое действие связано с предыдущим, поэтому рассказ звучит как цепочка, а не как набор отдельных фраз.

Затем появляется путь к решению

В конце середины герой понимает, что нужно делать дальше. Он находит правильное место, получает помощь или сам делает смелый шаг, который ведёт историю к развязке.

Конец рассказа: развязка и итог

Проблема исчезает

Хороший финал показывает, что трудность больше не мешает героям. Потерянная вещь находится, друг помогает, а маленькая беда превращается в спокойный и понятный конец.

Короткая ясная фраза

Для финала подходят простые предложения: Everything was fine. They were happy. The cat came back. Такие фразы звучат чётко и помогают быстро понять итог без лишних объяснений.

Тёплое чувство

После решения проблемы полезно добавить добрую мысль или приятную эмоцию. Тогда история не заканчивается резко и оставляет у слушателя улыбку, будто всё действительно сложилось хорошо.

Небольшой вывод

В конце можно показать, чему научился герой или почему этот случай запомнился. Даже одно короткое предложение делает рассказ более цельным и помогает ему звучать завершённо.

Неожиданный поворот в сюжете



Записка в коробке

Маша открыла старую коробку и увидела внутри маленькую записку. Там было только одно слово: «Run!» Девочка удивилась, но вдруг услышала тихий шорох за шкафом. Она замерла и поняла, что история только начинается.



Карта в рюкзаке

Петя искал карандаш в рюкзаке, а нашёл сложенную карту с красной точкой. Он показал её другу, и оба ребята широко раскрыли глаза. На обратной стороне была надпись: «Follow the path».



Новый помощник

Котёнок спрятался под столом, и Нина позвала его тихим голосом. Вдруг из-за двери вышла маленькая собака и повела девочку в сад. Там, за кустом, сидел испуганный котёнок и ждал помощи.

Как звучит хороший рассказ по-английски

1 Короткие предложения

Хороший рассказ не утомляет длинными фразами. Лучше писать коротко и ясно, чтобы каждое предложение легко читалось и сразу показывало действие, место или чувство героя.

2 Сильные глаголы

Слова went, saw, found, said, smiled, helped делают историю живой. Они помогают показать, что герой не просто стоит на месте, а действует, замечает, говорит и меняет ситуацию.

3 Повтор важного слова

Если одно слово особенно важно, его можно повторить в разных предложениях. Тогда слушателю легче следить за историей, а главный предмет или герой запоминается почти как в песенке.

4 Знакомые эмоции

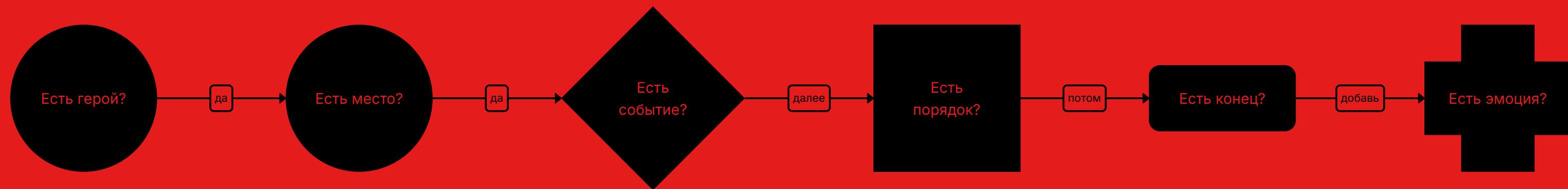
Простые слова happy, scared, surprised, sad сразу передают настроение. Если добавить улыбку, дрожащий голос или быстрые шаги, чувство становится понятным даже без длинного объяснения.

5 Красивый, но простой язык

Хороший рассказ звучит просто, но не скучно. В нём есть ясные слова, знакомые действия и чуть-чуть выразительности, чтобы история была похожа на маленькое приключение, а не на сухой список.

Проверка готовой истории

Список помогает убедиться, что рассказ получился цельным, понятным и интересным для слушателя.



Примеры сюжетов для 4 класса

Потерянный карандаш

Карандаш исчезает прямо в классе, и герой начинает искать его под партой, в пенале и на полу. В конце вещь находится, а история заканчивается спокойно и понятно.

Сюрприз на день рождения

Други готовят неожиданный подарок, но всё чуть не идёт не так из-за тайны и волнения. Потом сюрприз раскрывается, и все смеются от радости.

Котёнок в саду

Маленький котёнок прячется среди цветов и не хочет выходить. Ребёнок зовёт его, находит добрый способ помочь и радостно приводит домой.

Мяч под стулом

Во время игры мяч закатывается под стул, и дети не могут до него дотянуться. После короткого поиска герой находит мяч и игра продолжается.

Секретная карта в рюкзаке

В рюкзаке находится сложенная карта, и это меняет весь рассказ. Герой следует подсказке, находит необычное место и получает весёлый финал.

История, которую легко пересказать

1 Понятное начало

Легче всего пересказать историю, если в начале сразу понятно, кто герой, где он находится и что случилось первым. Тогда слушатель не теряется уже с первой фразы.

2 Одна главная проблема

В середине лучше оставить одну простую трудность: потерю, поиск, встречу или маленький сюрприз. Так ребёнку проще вспомнить события и не перепутать детали при пересказе.

3 Добрый финал

Хороший конец помогает запомнить всю историю целиком. Если герой справился, все улыбнулись и событие закончилось хорошо, пересказ звучит уверенно и приятно.



Tell the tale! — и история оживает

После модуля остаются три прочные опоры: герой, приключение и финал. К ним легко добавить first, then, next, finally, короткий диалог и эмоцию — и маленькая история уже готова.