

Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ  
Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Центр дополнительного образования  
«Малая академия наук»

Принята на заседании  
методического совета  
от «31» августа 2023 г.  
Протокол № 32



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ЦДО «МАН»  
С.Г. Гарматарова  
«31» августа 2023 г.

## Дополнительная общеобразовательная Общеразвивающая программа по английскому языку *«Family and friends» 2*

Возраст учащихся: 12-13 лет (6 классы)  
Срок реализации программы: 2023-2024 уч. г.

Автор-составитель:  
Тарасова Ольга Николаевна,  
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ  
2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная образовательная программа предназначена для учащихся 6-х классов (12-13 лет) общеобразовательных школ, дополнительно изучающих английский язык в ЦДОД «МАН».

Программа составлена на основе федерального компонента государственного стандарта образования.

Данный курс базируется на грамматическом подходе, идущем параллельно с развитием всех видов речевой деятельности и фонетических навыков. Таким образом, дети получают возможность развить уверенность в общении на изучаемом языке, а также понимать и обрабатывать информацию, полученную из различных источников. Family and friends сочетает наиболее эффективные методы обучения грамотности, используемые носителями языка с проверенными на практике методами преподавания английского языка как иностранного.

Особенностью программы является использование специального подхода к детям с различными стилями обучения: визуалам, аудалам и кинестетикам, чтобы помочь им реализовать свой потенциал. Следует отметить, что курс нацелен и на формирование таких личностных и семейных ценностей как взаимопомощь, сотрудничество, чувство благодарности.

Цель курса: развитие и воспитание коммуникативной культуры школьников

Ожидаемые результаты: расширение и обогащение коммуникативного и жизненного опыта в новом контексте общения, расширение кругозора учащихся

Актуальность программы заключается в том, что она создаёт оптимальные условия для достижения основной цели обучения ИЯ – формирование личности, желающей и способной общаться на изучаемом языке.

### Методика:

*Лексика и грамматика* – новые слова вводятся согласно каждой теме. Они даются в учебнике, подкрепляются иллюстрациями и затем отрабатываются в песнях, речёвках, играх и различных упражнениях. Новые грамматические структуры сначала представлены вместе с ключевыми словами в текстах истории раздела, затем даётся обобщающее правило, которое закрепляется разнообразными устными и письменными упражнениями.

*Речевые навыки* – каждый раздел учебника содержит две страницы, посвященных развитию навыков чтения, аудирования, говорения и письма. В текстах для чтения сбалансировано количество знакомой лексики и новых лексических единиц.

Разнообразные тексты построены на принципе постепенного усложнения, и потому дети могут узнавать и использовать знакомую лексику в различных ситуациях. У детей развиваются навыки просмотрового и изучающего чтения и аудирования, что необходимо для формирования коммуникативной компетенции. Задания по аудированию, которые связаны с ключевым текстом каждого раздела обеспечивают разнообразие естественных ситуаций, чтобы дети могли практиковаться в аудировании на извлечение необходимой информации (поисковое аудирование), детальном понимании услышанного (изучающее) и на понимании общего содержания (просмотровое). Практика говорения обычно осуществляется в парах. Поскольку задания также являются объединёнными, у детей уже появится множество идей и достаточный запас ключевых слов для того чтобы выполнить эти задания. Раздел формирования навыков *письма* содержит полный курс английской пунктуации, синтаксиса и структурирования текста.

*Фонетика* – фонетика показывает взаимосвязь между буквами/буквосочетаниями и звуками, которые они производят. Изучение фонетики помогает учащимся

расшифровывать новые слова, тем самым улучшая навыки чтения и способствуя быстрому усвоению образцов орфографии и произношения. Family and friends основана на принципах синтетической фонетики, когда звуки и буквы объединяются для формирования целых слов. Каждый раздел программы содержит фонетический урок. В уровне 2 дети учатся произносить и писать наиболее распространённые сочетания согласных в начале и конце слов и затем видеть, каким образом гласные сочетаются для образования долгого звука. К концу уровня они смогут распознавать и писать все наиболее употребительные звуки английского языка и понимать, что многие звуки могут иметь разное написание.

*Истории* – В каждом разделе есть рассказ с развлекательным и мотивирующим содержанием, в котором появляется новый языковой материал. В уровне 2 мы узнаем о новых забавных приключениях Эми и Лео и их двоюродных брата и сестры Макса и Холли. Истории содержат идеальный сюжет для практики и повторения языковых структур и ключевых слов циклическим способом.

*Песни и речевки* – В каждом разделе есть песня, в которых дети отрабатывают новый материал, а также фонетические и лексические речёвки. Мелодия и ритм очень способствуют эффективному запоминанию. Пение позволяет детям преодолеть страхи и стеснения и весело изучать язык вместе. Песни забавные, мотивирующие и дают детям возможность подвигаться.

*Театральные постановки и полная физическая реакция (ПФР)* – Учащиеся любого возраста, особенно кинестетики получают большую пользу, когда изучение языка сопровождается движениями и различными действиями. Чем больше тело вовлечено в процесс обучения, тем больше вероятность того, что учащийся впитает и сохранит полученную информацию. По этой причине детям предлагается серия действий, которые сопровождают рассказы и песни. У детей так же есть возможность инсценировать истории в простейших театральных сценках. Одним из главных препятствий к изучению языка в каждом возрасте является самосознание. Театральные постановки, развивая детское воображение являются отличным способом «забыться в истории», тем самым улучшая их коммуникативные способности. Развивая навыки выступления, дети практикуются и уже бегло начинают применять знания в ситуациях реального общения.

*Игры и дополнительные активные упражнения* – игры создают естественный контекст для языковой практики и пользуются у детей большой популярностью. Они способствуют развитию важных когнитивных способностей таких как память, последовательность действий, развитию моторики и навыков дедукции.

Предложения для дополнительных активных упражнений включены в примечания для учителя на каждый урок. Многие игры, используемые в курсе подробно рассматриваются на отдельных страницах с карточками и играми.

*Разделы для повторения* – После каждых трёх разделов имеется раздел Повторение. Это краткие разделы с упражнениями, которые обеспечивают дополнительную практику лексики, структур и звуков, представленных в предыдущих разделах. Их можно использовать в качестве тестов, чтобы проверить, что дети запомнили из того, что они учили. Полный ключ с ответами содержится в Книге для учителя.

*Нравственные ценности* – формирование ценностей, что так же можно назвать гражданским образованием, является ключевой нитью Family and Friends. Преподавание ценностей очень важно, т.к. оно направлено на личностное и социальное развитие детей, а не только на развитие их языковых навыков. Дети начинают лучше осознавать, как себя

вести и каким образом их поведение может влиять на окружающих. Преподавание моральных ценностей включают помощь детям в следующих областях:

- Поведение в обществе, например, соблюдение правил поведения в классе, понимание нужд людей и других жизненных вещей, осознание того, что полезно, а что вредно для их окружения, понимание необходимости вносить вклад в жизнь класса и школы.
- Здоровье и гигиена, т.е. понимание основных принципов здорового питания, осознание необходимости соблюдения личной гигиены, правил безопасности в доме и на дорогах.
- Взаимодействие с другими, напр. умение слушать других, играть и работать в сотрудничестве, уважать различия и сходства с другими людьми, помогать нуждающимся.

Моральные ценности освещаются на протяжении курса в разных местах: в 15 листах Ценностей книги для фотокопий – по одному на раздел; в примерах хорошего поведения в рассказах учебника и его персонажах, на страницах *Время Навыков!* в учебнике; в совместных упражнениях на протяжении курса, которые поощряют детей работать во взаимодействии. Чтобы выполнить задания.

*Тестирование и оценивание* - Прогресс детей может быть отслежен через постоянную проверку, самопроверку и тестовый формат. Дети так же могут оценить собственные достижения через простые упражнения для самопроверки в конце разделов на повторение в учебнике. Сборник тестов предлагает: предложения для постоянного мониторинга, лист оценивания для фиксирования прогресса детей, совет как мотивировать детей на самооценивание, 4 теста по разделам, 1 рубежный тест (используется через 3 раздела), 3 итоговых тестов на владение видами речевой деятельности (через каждые 3 месяца).

В процессе преподавания используются следующие виды контроля: текущий, тематический, итоговый, которые осуществляются в виде самостоятельных работ, диктантов, тестов, опроса, речевых упражнений, зачётов. С целью повышения мотивации к обучению детям выдаются индивидуальные книжки-зачётки, где вместо оценок они получают наклейки по итогам работы. В конце года подсчитывается количество наклеек, победитель получает приз.

*Грамматические Друзья* – серии Грамматические Друзья могут быть использованы в качестве дополнительного источника, чтобы обеспечить больше письменной грамматической практики. Слова и грамматика, использованные в каждом разделе соответствуют словам и грамматике, которые изучаются в Учебнике. Грамматические правила представлены очень просто и позволяют детям осознать целостную картину грамматической системы шаг за шагом.

*Драматические постановки в классе. Как представлять истории* – Каждая история длится на протяжении двух уроков и имеет рецептивный и продуктивный уровни. На первом уроке (рецептивный уровень), дети слушают историю, смотря в её текст в учебнике. На втором уроке (продуктивный уровень), дети повторяют историю, снова слушают её и разыгрывают по ролям.

*Разыгрывание историй* – Есть разные способы разыгрывания историй в зависимости от количества учащихся и их характера: Игра в группах. Предлагается следующая процедура:

- Всем классом продумайте действия каждого персонажа на каждом этапе истории (дети могут предлагать действия, не показанные на картинках).
- Разделите класс на группы так чтобы в каждой группе был один ребенок изображающий одного персонажа. Можно оставаться на своих местах, просто повернуться к партнерам по игре, чтобы свести к минимуму нарушение привычного порядка в классе. Можно каждой группе предложить обыграть одну картинку.
- Включите запись. Дети практикуют историю в своих группах, произнося строки своих персонажей (если они есть) и воспроизводя их действия. При необходимости можно использовать наглядный реквизит. В конце пригласите одну из групп выступить перед классом.

Игра классом.

- Вместе продумайте действия, которые дети могут выполнять сидя за партами (например, шевелить пальцами изображая шагающего персонажа).
- Включите запись, чтобы потренировать произношение реплик. Произнося реплики, дети изображают действия персонажей.
- Ещё раз прокрутите запись перед итоговым выступлением.
- Игра с «ведущей группой». Это сочетание двух предыдущих процедур.
- Продумайте действия для истории как было сказано выше.
- Разделите класс на группы, так чтобы в каждой группе был один ребёнок на каждого персонажа. Детям не нужно вставать с мест.
- Попросите одну группу выйти к доске.
- Включите запись. Группа у доски демонстрирует действия персонажей перед классом.
- Снова проиграйте запись, чтобы все остальные присоединились к группе, изображая действия.

*Постановка пьес* – В Книге Фотокопий мастера имеется 2 пьесы для постановки всем классом, по одной на конец каждого полугодия. Заметки для учителя можно найти на стр. 124 – 125 Книги для Учителя.

Подготовка к постановке пьес занимает несколько уроков: обсуждение пьесы, распределение ролей, подготовка реквизитов и костюмов и, конечно же, репетиции. Можно выступить с пьесой перед родителями.

*Управление классом* – Дети обучаются лучше, когда атмосфера в классе спокойная, весёлая и хорошо организованная.

- Успех – это великий мотиватор. Постарайтесь, чтобы каждый ребенок чувствовал себя успешным и с энтузиазмом оценивайте их старания. Детям должны быть знакомы такие выражения как Good girl/boy! Good work! Well done! Excellent try! You did that very well!
- Ошибки следует исправлять, но будьте позитивными и тактичными, чтобы дети не боялись ошибаться. Если ребенок допускает ошибку, скажите Good try, Try again, затем скажите правильный ответ, чтобы ребенок повторил. Избегайте таких фраз как No, that's wrong, поскольку это может вызвать негативные ассоциации в обучении.

- Установите чёткие и постоянные правила поведения в классе и убедитесь, что все дети знают, что от них ожидают. Всегда хвалите хорошее поведение, так чтобы плохое поведение не стало объектом внимания.
- Хорошо готовьтесь к каждому занятию. Читайте заметки к уроку и готовьте все необходимые материалы заранее.  
*Взаимодействие с родителями* – Процесс обучения предполагает взаимодействие между школой и домом, и потому необходимо установить чёткую связь с родителями.
- Постоянно информируйте родителей о том, что изучают дети и каковы их успехи. Родителям будет полезно получать информацию о том, что их дети уже умеют делать и что они изучают сейчас.
- Поощряйте занятия детей дома. Они могут слушать песни и истории и разыгрывать их перед семьёй и друзьями.
- Показывайте родителям заполненные листы из Книги фотокопий мастера и заполненные листы с тестами в конце каждого полугодия.
- Организуйте концерт для родителей, где дети смогут показать постановки историй и спеть песни с движениями.
- Организуйте День Открытых дверей, когда родители могут прийти в класс и обсудить результаты работы детей в спокойной обстановке.

#### Средства обучения:

Лексические и фонематические карточки, постеры, иллюстрации песен, рассказов, движений, компьютерные игры на закрепление пройденного материала («Морской бой», «10 миллионов», «Кто хочет стать миллионером», «Поле чудес», аудиозаписи песен и текстов на англ. языке, учебные и художественные видеофильмы, тесты в электронном виде, тексты рассказов, стихов, песен в электронном виде.

#### Методическое обеспечение:

Данный уровень включает следующие материалы:

Учебник, Рабочая тетрадь, Книга по грамматике, Книга для учителя, Аудиокурс, Сборник тестов, Комплект для распечатки (Фотокопии мастера).

#### Список литературы

Видеоматериалы:

1. Naomi Simmons Family and friends 4 Class book – Oxford University Press – 113 с.
2. Naomi Simmons Family and friends 4 Workbook 2d edition – Oxford University Press – 138 с.
3. Tim Ward Grammar friends 4 – Oxford University Press – 82 с.
4. Julie Penn Family and friends 4 Teacher's book – Oxford University Press – 130 с.
5. Carol Barrett Family and friends 4 Testing and evaluation book – Oxford University Press – 48 с.
6. Family and friends 4. Flashcards – 79 с.
7. Family and friends 4\_2<sup>nd</sup> edition Audio – [www.oup.com/elt](http://www.oup.com/elt)
8. “Sing!” (movie with English subtitles)
9. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 29.07.2017)

10. Приказ Минобрнауки России от 01.07.2013 N499 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам” (ред. от 15.11.2013)
11. Peppa Pig – “The ball boy”, “Sports Day”, “The balloon ride” – <https://Puzzle-English.com>

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<p><b>Раздел I Whose jacket is this?</b></p> <p><b>Теория</b> притяжательные местоимения в абсолютной форме (mine, yours, his, hers, ours, theirs); ll, rr spelling (smell, mirror). Образование наречий – суффикс -ly; well, fast</p> <p><b>Практика</b> ЛЕ по теме «Спорт» (jacket, rucksack, trainers, win (won), trophy, kick, score a goal, team, player, racket); Видеосессия Peppa Pig: “The bouncy boy”</p> <p>Чтение – Basketball (ЛЕ - balcony, throw, bounce, court, hole, points, hoop, net, basket, invent, ladder)</p> <p>Говорение – сравнение правил игры в баскетболе и футболе</p> <p>Фонетические плакаты rr, ll</p> <p>Песня “At break time”</p> <p>Игры “Can you see?”, “Guess the word”</p>	18	4	14	Лексико-грамматический тест; инсценировка комикса
2.	<p><b>Раздел II. Go back to the roundabout</b></p> <p><b>Теория</b> have to (has to)/had to; why-because; повелительное наклонение</p> <p><b>Практика</b> – ЛЕ по теме Directions (go left/right/back/straight on; hurry, traffic lights, roundabout, petrol station, get lost, read a map; повторить предлоги - in front, opposite, to, near, next to, by, past, at; объяснить дорогу по карте</p> <p>Видеосессия Peppa Pig: “The balloon ride”</p> <p>Чтение – Shadow Puppet theatre (ЛЕ – shadow, puppet, stick, screen, voice, lift up, popular, thumb, shape)</p> <p>Говорение – диалог «Как пройти до школы»</p> <p>Фонетические плакаты с, ck</p> <p>Песня “Why are they lost?”</p> <p>Чтение “The Shadow Puppet Theatre”</p> <p>Игры “Cross the river”, “Lip reading”, “Order the letters”</p>	30	8	22	Ролевая игра “Asking the way”
3.	<p><b>Раздел III. The best bed!</b></p> <p><b>Теория</b> Степени сравнения прилагательных; g [dz] sounds: page, cage. c[s]: city, ice. Множественное число существительных</p>	30	8	22	Лексико-грамматический тест; инсценировка

	<p><b>Практика</b> – ЛЕ по теме Characteristics: comfortable, hard, soft, cheap, expensive, modern; spaceship, break, repair стихотворение “Festival Day”; диалоги <i>Чтение</i> “The ant and the grasshopper” (enormous, lazy, dig, prepare, generous, thick, share, worry) <i>Фонетика</i> – с, g перед e, i, y <i>Говорение</i> – характеристика предметов <i>Песня</i> “Saturday was the best of all” <i>Игры</i> “Word chain”, “Simon says”, “Quick flash”, “True or false”</p>				диалога
4.	<p><b>Раздел IV. Will it really happen?</b> <b>Теория</b> - Future Simple (negative, questions); временные маркеры будущего времени <b>Практика</b> – ЛЕ по теме Космос: astronaut, spaceship, star, planets, the moon, the Sun, the future, travel; диалоги <i>Фонетика</i> – aw, or, au (raw, horse, sauce) <i>Говорение</i> – о планах на будущее <i>Песня</i> “A trip to the moon” <i>Чтение</i> - “What will life be like in 100 years’ time?” (ЛЕ - housework, feelings, illness, crowded, road, storm, extinct) <i>Игры</i> “Slow reveal”, “Jump”, “Word chain”</p>	30	8	22	Написание письма личного характера
	<b>ИТОГО:</b>	108	28	80	

#### Календарный учебный план

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09	04	9-11 15 - 17	урок-беседа	3	<b>Unit I “Whose jacket is this?”</b>	МАН Каб. № 6	Входная диагностика, беседа
2.	09	01	9-11 15 - 17	урок	3	Новые ЛЕ по теме	МАН	Выполнение лексических упражнений
3.	09	08	9-11 15 - 17	урок	3	Грамматика – притяжательные местоимения	МАН	Выполнение упражнений - на трансформацию, подстановку, имитационные
4.	09	02 05	9-11 15 – 17	урок	3	Образование наречий	МАН	Диктант
5.	10	00 02	15 – 17	урок	3	Фонетика и орфография	МАН	Изготовление фонетических плакатов гр, ll
6.	10	00 09	15 – 17	урок	3	Работа над диалогом	МАН	Инсценировка комикса

7.	1 0	1 6	15-17	урок	3	<b>Unit II “Go back to the roundabout”</b>	МАН	Введение новых ЛЕ
8.	1 0	2 3	15-17		3	Have to/had to	МАН	Грамматические упражнения
9.	1 1	0 1	15-17	урок	3	Why – because Говорение “Asking the way”	МАН	Диалоги учащихся
10.	1 1	0 8	15-17	урок	3	Активизация ЛЕ по теме Directions; игра “Cross the river”	МАН	Диктант на пройденные ЛЕ
11.	1 1	1 5	15-17	проект	3	Буквосочетания с, ск Предлоги места	МАН	Изготовление фонетического плаката
12.	1 1	2 2	15-17	урок	3	Песня “Why are they lost?”; “Lip reading”	МАН	Активизация ЛЕ
13.	1 1	2 9	15 – 17	урок	3	Аудирование и чтение текста “Shadow puppet theatre”	МАН	Тест по аудированию (пронумеровать картинки по порядку)
14.	1 2	0 6	15-17	урок	3	Видеосессия “The balloon ride”	МАН	Просмотр фильма, выполнение заданий
15.	1 2	1 3	15-17	урок	3	Повелительное наклонение; Игра “Order the letters”	МАН	Лексико-грамматический тест
16.	1 2	2 0	15-17	Кулинарный урок	3	Работа над комиксом	МАН	Драматизация комикса и видеосъемки
17.	1 2	2 7	15-17	урок	3	<b>Unit III The best bed!</b> Новые ЛЕ по теме	МАН	Лексические упражнения
18.	0 1	1 0	15-17	урок	3	Степени сравнения прилагательных	МАН	Грамматический тест
19.	0 1	1 7	15-17	Урок	3	Песня “Saturday was the best of all!”	МАН	Исполнение песни
20.	0 1	2 4	15-17	урок	3	Звуки [j] [s]: cage, city	МАН	Чтение текста
21.	0 1	3 1	15-17	урок	3	Чтение “The ant and the grasshopper”	МАН	Пересказ текста
22.	0 2	0 7	15-17	урок	3	Множественное число существительных	МАН	Лексико-грамматический тест
23.	0 2	1 4	15-17	урок	3	Видеосессия “Madagascar-3”	МАН	Опрос ЛЕ

24.	0 2	2 1	15-17	урок	3	Работа над комиксом	МАН	Инсценировка комикса по теме
25.	0 2	2 8	15-17	Урок-игра	3	Выполнение лексико-грамматических упражнений	МАН	Контрольная работа
26.	0 3	0 7	15-17	урок	3	<b>Unit IV. Will it really happen?</b> Future Simple (positive sentences)	МАН	Опрос пройденных ЛЕ
27.	0 3	1 0	15-17	урок	3	Future Simple (negative, questions)	МАН	Тест по грамматике
28.	0 3	1 7	15-17	Урок-вечеринка	3	Временные маркеры tomorrow, this evening, on Monday, next Thursday, in a month's time	МАН	чтение
29.	0 3	2 4	15-17	урок	3	песня "A trip to the moon"	МАН	Зачет на пройденные ЛЕ
30.	0 3	3 1	15-17	урок	3	Видеосессия	МАН	Просмотр фильма, ответы на вопросы
31.	0 4	0 7	15-17	урок	3	Фонетика и орфография: чтение aw, or, au (raw, horse, sauce)	МАН	
32.	0 4	1 1	15-17	урок	3	Чтение "What will life be like in 100 years' time?"	МАН	Составление интеллектуальных карт для пересказа
33.	0 4	1 8	15-17	урок	3	Создание комикса	МАН	Заполнение реплик комикса
34.	0 4	2 5	15-17	Языковое погружение	3	Практика диалогического высказывания	МАН	Диалоги учащихся
35.	0 5	0 2	15-17	урок	2	Повторение	МАН	викторина
36.	0 5	1 4	15-17	урок	3	Подготовка к итоговому тесту	МАН	Выполнение лексико-грамматических упражнений
37.	0 5	2 1	9-11 15-17	урок	3	Выполнение теста, написание письма личного характера		Итоговый тест
38.	0 5	2 8		концерт для родителей	3	Концерт	МАН	Выступления учащихся

ИТОГО:	114 часов	
--------	-----------	--

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Список ЛЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Игры

<b>A</b> 1. astronaut	<b>B</b> 1. bell 2. balcony 3. bounce 4. because 5. break 6. be late 7. bridge 8. behind	<b>C</b> 1. cherry 2. carrot 3. carefully 4. court 5. comfortable 6. cheap 7. crowded 8. cook	<b>D</b> 1. doll 2. dig	<b>E</b> 1. event 2. expensive 3. enormous 4. extinct
<b>F</b> 1. fast 2. future 3. feelings	<b>G</b> 1. get lost 2. go back 3. generous	<b>H</b> 1. hole 2. his 3. hers 4. hurry 5. hard 6. housework	<b>I</b> 1. invent 2. illness 3. in front of 4. in (a week)	<b>J</b> 1. jacket 2. jigsaw
<b>K</b> 1. kick	<b>L</b> 1.loudly 2.ladder 3.lift up 4.less 5.lazy 6.later	<b>M</b> 1. mirror 2. mine 3. metal 4. modern 5. more 6. most 7. moon 8. miss	<b>N</b> 1.neck 2.next to 3. next month	<b>O</b> 1. ours 2. over 3. opposite 4. on (Monday)
<b>P.</b> 1.player 2. point 3. petrol station 4. plastic 5. puppet 6. popular 7. prepare 8. planets 9. paw	<b>Q.</b> 1.quitely 2. quickly	<b>R.</b> 1. racket 2. rucksack 3. read a map 4. roundabout 5. repair 6. rocket 7. rocket 8. road 9. railway	<b>S.</b> 1. shell 2. smell 3. score a goal 4. slowly 5. straight on 6. shadow 7. stick 8. screen 9. soft 10. share 11. satellite 12. sun 13. spaceship 14. star 15. soon 16. sauce 17. straw 18. storm 19. sunflower 20. supermarket	<b>T</b> 1. team 2. trainers 3. trophy 4. throw 5. theirs 6. turn left (right) 7. traffic light 8. than 9. thick 10. travel 11. thumb 12.tomorrow 13. this (evening)
<b>U</b> 1.umbrella 2.upside down	<b>V</b> 1. voice	<b>W</b> 1. win (won) 2. why 3. wooden 4. worry 5. wet	<b>Y</b> 1. yours	<b>125</b> слов

## Приложение 2

### ИГРЫ

#### Фонетические

##### **Phonics Matching**

Разместите карточки со звуками на доске. Поместите фонетические карточки с картинками у себя на столе. Вызовите детей, чтобы разместить карточки с картинками около соответствующих звуков.

**Phonics Poster** (фонетический плакат):

Раздайте листы бумаги и цветные карандаши. Дети выбирают звуки *ai*, *oi*, *u*. Им нужно нарисовать три слова, содержащие выбранный ими звук, затем подписать звук и раскрасить его.

Объединить слова в 1 тему: Ex.: *The man is blowing on the bone in a bowl.*

*The boy on the bike is crying in the sky.*

Развешайте плакаты в классе

**Phonics TPR** (фонетическая зарядка):

Скажите детям, чтобы они потопали ногами на слова с *f* и помахали крыльями на слова с *ph*. Называйте слова, а дети выполняют действия.

Увеличивайте скорость называния слов.

#### Лексические

##### **A long sentence**

Скажите предложение, которое заканчивается на слово или выражение по той теме, которую вы проходите. Напр.: *At the weekend I'm going to play chess*. Выберите ребёнка, который воспроизведёт это предложение и добавит ещё одно слово по теме в конец предложения. Напр.: *At the weekend I'm going to play chess and watch TV*. Этот ребёнок затем выбирает другого, который снова удлиняет предложение словом по теме.

Продолжайте играть до тех пор, пока не задействуете все необходимые слова.

##### **Bingo**

Попросите детей нарисовать решётку 3x3 или 3x2 (если хотите облегчить задачу). В каждую из клеточек они пишут разные слова (по одному) по изучаемой теме. Называйте слова по теме в разном порядке. Записывайте те слова, которые уже назвали, чтобы не называть одни и те же. Дети вычеркивают те названные слова, которые у них вписаны. Первый ребёнок, у которого получится вычеркнутая строка из трёх клеток, кричит **Bingo!**

**Can you see?** Выберите карточку, не показывая её детям и положите листок А4 с дыркой размером с лексическую карточку или чуть больше на эту карточку. Перемещайте лист, чтобы дети могли видеть лишь отдельные фрагменты карточки и спрашивайте *What's this?* Или задайте другой

подходящий вопрос. Кто первый угадает, выходит к доске и делает то же самое с другой карточкой. Попрактикуйте со всеми карточками по теме.

### **Cross the River**

- Нарисуйте на доске реку с двумя наборами, в каждом из которых - 4 перешагивающих камня через реку. Можно добавить опасности. Такие как «крокодилы», «акулы» или «змеи» в реке.
- Напишите “Team A” и “Team B” под каждым набором камней.
- Разделите класс на 2 команды
- Скажите детям, что вы будете показывать каждой команде разные карточки. Каждая команды должна правильно назвать свои слова, чтобы перейти через реку.
- Покажите одной из команд карточку и выберите одного ребёнка из этой команды, который должен ответить. Разрешите ему проконсультироваться с друзьями, чтобы избежать неловкой ситуации в случае неправильного ответа.
- Если ребёнок отвечает правильно, запишите это слово на первом камне этой команды. Если ответит неверно – слово называет другая команда и оно записывается на их первом камне.
- Та команда, которая заполнит надписями свои 4 камня первой – выигрывает.

**Disappearing dialogue:** Выпишите отрывок 4 из диалога на доску и прочитайте его с детьми. Сотрите 4 слова с конца и попросите детей прочитать отрывок. Восстановив эти слова. Сотрите ещё 4 слова и сделайте то же самое. Продолжайте стирать, оставьте только имена персонажей и начала строк, если это диалог.

### **Do it!**

В эту игру можно играть с любым лексическим набором.

Назначьте каждому ребёнку одно слово по изучаемой теме. Напр.: *son, daughter, niece*

Дайте команду, напр.: *Sons, jump! Daughters, stomp your feet!*

Дети, у которых это слово, должны выполнить команду.

### **Flashcard circle (Круг карточек)**

Дети встают в круг, одному из детей выдаётся карточка с картинкой по теме. Ребёнок должен назвать слово и передать карточку другому. Каждый ребёнок называет это слово, когда получает карточку. После того как несколько учеников назвали первую карточку, назовите вторую карточку. И так все карточки по теме, которые будут передаваться по кругу или по линии. В любой момент крикните *Стоп!* И попросите тех детей, которые в этот момент держат карточки поднять их и назвать.

### **Freeze**

Попросите детей встать около своих парт. Дайте серию команд, напр.: *swim, waterski, jump!* Дети изображают действие. Как только вы крикните *Freeze!*,

дети должны будут застыть неподвижно. Те, кто позже остановился – выбывают из игры.

### **Guess the Word**

Напишите на доске слова из лексического списка, которые дети только что прошли. Нужно написать только первые 2 буквы слова и количество черточек, равное количеству пропущенных букв, напр.: *fr\_ \_ (frog)*.

Разделите класс на 2 команды. Ребёнок из команды А выбирает слово и пытается отгадать правильный ответ. Если он правильно угадывает слово, дополните это слово на доске и дайте этой команде одно очко. Если ребёнок угадал неправильно, очко получает команда В.

Вариант: можно, чтобы дети выходили к доске и сами дополняли слова.

**I spy** Поместите карточки в разных местах класса. Чтобы их было видно. Скажите *I spy a word beginning with a letter ...* Дети выкрикивают слова, начинающиеся с этой буквы. Тот, кто первым угадал слово, выбирает другое слово и продолжает игру. Можно поиграть в эту игру, используя предметы в классе или картинки из учебника.

**Jump** Попросите детей встать у своих парт. Поднимите одну словарную карточку по теме и скажите слово. Если слово совпадает с тем, что изображено на картинке – они подпрыгивают. Если нет – стоят неподвижно. Вместо прыжков можно поднимать руку.

### **Lip reading**

Возьмите фонетическую или лексическую карточку и держите её лицом к себе, чтобы дети не видели. Произнесите молча слово усиленным движением губ, можно подкреплять жестами. Спросите детей, что это за слово. Поверните карточку, чтобы дети увидели слово, которое вы молча произносите.

### **Listen, point and say**

Разместите карточки со словами или предметы по классу.

Крикните какое-либо слово, например *crayon*. Дети показывают на соответствующее слово или предмет. Можно прослушать рифмовку из Урока 1. Дети слушают и показывают на нужную карточку. Теперь укажите на карточку, дети должны назвать слово. Вариант: опишите местонахождение карточки, например: это возле двери. *What's this?* Дети называют слово.

**Miming cards**: выберите карточку и изобразите слово, чтобы дети угадали. Затем дайте карточку одному ученику, которую он не показывает другим, а изображает слово, остальные отгадывают это слово.

### **Miming game** (игра жестов)

Изобразите движениями или издайте звуки, чтобы представить слова перед классом, а они должны догадаться, что это за слова. Затем попросите отдельных учащихся выбрать несколько слов и изобразить их, чтобы другие отгадали.

### **Order the letters**

Покажите классу словарную карточку и пусть они назовут слово. Спрячьте карточку. Напишите это слово на доске с перемешанными буквами, за которым нарисовать количество чёрточек, равное количеству букв в этом слове. Вызывайте детей к доске, чтобы эти черточки они заполнили необходимыми буквами, по одной за один раз.

**Quick Flash** с карточками по любой теме, чтобы зарядить детей в начале урока: Возьмите словарные карточки, держа их лицом к себе, чтобы дети не видели, что на них изображено. Скажите детям, что они увидят карточки на пару секунд и должны назвать слово. Покажите карточку, мгновенно уберите её и спросите *What's this?* Дети должны назвать слово. Выберите одного ученика, чтобы он моментально показывал словарные карточки.

### **Rolling question and answer**

Разделите класс на 2 команды. Первый ребёнок в команде поворачивается к рядом стоящему ребёнку и спрашивает, напр. *What's your name?* Следующий ребёнок отвечает *I'm (Lola)* и быстро поворачивается к следующему ребёнку, чтобы задать этот же вопрос. Игра должна проходить как можно быстрее до тех пор, пока каждый ребёнок не задаст в опрос и не ответит на него. Идите по классу и контролируйте ход игры, следите, чтобы дети говорили чётко и правильно. При необходимости исправляйте. Команда, которая закончит первой – выигрывает.

### **Say the number**

- Поместите лексические карточки на доску и подпишите рядом с ними номера.
- Называйте номер, а дети должны будут назвать слово. Можно называть слово. А дети назовут номер.
- Повторите несколько раз, чтобы дети закрепили слова.
- Переверните 2 карточки, чтобы их не было видно и повторите игру.
- Постепенно переверните все карточки, чтобы дети называли по памяти
- Каждый раз открывайте карточку, чтобы показать детям, правильно ли они угадали.

### **Simon says**

Попросите детей встать около своих парт. Поясните, что вы будете давать команды что-либо сделать. Если команда начнётся с *Simon says ...*, дети должны будут выполнить эту команду. Если же нет, то нужно оставаться неподвижными и дожидаться следующей команды. Кто сделает неправильно, выбывает из игры и садится. Давайте инструкции согласно изучаемой теме, например: *Simon says ... play the guitar (read comics)* и т.д.

### **Slow reveal**

Поместите лексическую карточку на доску и прикройте её листом бумаги. Очень медленно, кусочек за кусочком открывайте карточку, чтобы обнаружить картинку. Спросите *What's this?* или задайте другой подходящий вопрос типа *What does he like?* Ребёнок, который догадается первым,

выходит к доске и выбирает следующую карточку. И так до тех пор, пока не потренируете все необходимые ЛЕ.

### **Smiley face**

Цель - повторить новую лексику предыдущего урока. В эту игру можно играть как всем классом, так и по группам и по парам. Придумайте слова и нарисуйте на доске короткие черточки для каждой буквы этого слова.

Попросите детей угадать буквы этого секретного слова одну за одной. Когда ребенок правильно угадывает букву, напишите её в нужном месте слова.

Если же назовут неверную букву, запишите её на доске, перечеркните и нарисуйте овал лица. С каждой неверной буквы дорисовывайте одну деталь лица (глаза, уши, нос, улыбку, волосы, шею). Продолжайте игру до тех пор, пока не появится полностью лицо или слово. Если первым появилось слово – выигрывает класс, если лицо – учитель.

### **Snap!** (Щелчок)

Напишите одно из слов по теме на доске, напр. *Recorder*. Сложите все карточки в стопку, начинайте показывать их детям, дети называют их по-английски. Когда появится изображение написанного на доске слова, дети должны крикнуть Snap!

### **Target words (Целевые слова)**

Эта игра особенно хороша для с практикой письма со служебными словами, такими как союзы.

Назначьте целевые слова, например такие как *and* и *but*. Рассчитайте всех учеников. Поделите их на *and* и *but*.

Прочитайте предложения, которые содержат эти слова. Дети должны встать или сделать какое-либо другое действие, когда услышат своё слово.

Зачитайте предложения снова, на этот раз пропуская слова. Дети, у кого эти слова, должны будут произнести их.

### **True or False**

Держите лексическую карточку лицом к себе и скажите детям, что собираетесь произнести верное или неверное предложение. Произнесите верное или ложное утверждение по картинке, которая у вас в руках, напр. держите картинку баскетбольной игры, а говорите *I like playing tennis*. Если дети думают, что вы говорите правду, они выкрикивают *True!* Если нет, то *False!* Откройте свою карточку. Затем попросите одного ребенка выбрать карточку, чтобы другие не видели, какую. Попросите ребёнка сказать верное или неверное утверждение по этой карточке. Продолжайте, пока не будут задействованы все необходимые карточки по теме.

Вариант: Попросите детей закрыть свои учебники. Говорите верные или неверные предложения об эпизодах истории. Дети слушают историю и записывают *T* или *F* в своих тетрадках. Проверьте ответы всем классом, снова зачитывая предложения, а дети кричат *True!* или *False!*

### **«What have I got?»**

Поднимите словарную карточку, чтобы дети видели только её обратную сторону.

Спросите «*What have I got?*» чтобы дети начали отгадывать.

Когда карточку угадают, поместите её на доску.

То же самое сделайте с другой карточкой.

И так до тех пор, пока все карточке не окажутся на доске.

*Вариант:* Чтобы сделать игру более увлекательной, ограничьте отгадывания до 3-х попыток. Если они уложатся в 3 попытки – карточку выигрывает класс, если нет – выигрывает учитель. Размещайте карточки, которые выиграл класс на одной стороне доски, которые учитель – на другой. В конце игры подведите счёт.

### **«What's missing?»**

Разместите словарные карточки по теме на доске. Указывайте на каждую из них по очереди, чтобы дети называли слова. Дайте детям несколько секунд, чтобы запомнить эти карточки. Попросите детей отвернуться, уберите одну из карточек. Спросите *What's missing?* Когда дети назовут исчезнувшую карточку, перемешайте их и сыграйте снова.

*Вариант:* чтобы усложнить игру, добавьте одну карточку по теме.

### **What's the picture?**

Попросите одного ребёнка выйти к доске. Шепните ему название предмета, который он должен будет нарисовать на доске. Ребенок рисует этот предмет, а класс отгадывает, что это. Первый, кто угадал предмет, выходит к доске рисовать следующую картинку. И так далее, чтобы повторить необходимые слова по теме.

### **Where was it?**

Положите несколько карточек лицом вверх на стол или на доску. Дайте ученикам 5 секунд, чтобы посмотреть на карточки. Теперь переверните карточки лицом вниз. Задайте вопрос, например: *Where is the violin?* Дети должны показать. Дайте нескольким детям возможность угадать, пусть они назовут слово, перед тем, как показать местоположение карточки.

### **Word chain (Словарная цепочка)**

Разместите 4-5 лексических карточки на доске в следующем порядке: *chair, crayon, desk, pencil*. Укажите на одного из детей и пусть он назовёт первое слово в этом списке: *chair*. Укажите на другого ребёнка. Он называет следующее слово: *crayon*. Продолжайте так же и с остальными словами.

*Вариант:* Уберите одну карточку, дети называют весь ряд слов, включая карточку, которую убрали. Потом уберите ещё одну карточку и т.д. В конце дети называют весь ряд слов по памяти.

## **ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ**

**Quickly, Slowly** Попросите детей встать около своих парт. Называйте серию знакомых детям действий, чтобы они изображали. Каждый раз, называя

действие говорите *quickly/slowly*. Дети должны выполнять действия. Убедитесь, что у них достаточно места, чтоб не наткнуться на мебель. Те, кто делает действие не с той скоростью – выбывает из игры. Используйте новые наречия, давая инструкции *quietly, happily, carefully, well, fast*. Можно провести игру по парам.

32 игры

## НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

### Лингводомино

Сделать 72 больших карточки с вертикальной чертой посередине. С одной стороны написать на этих карточках по одному слову по любой теме. На одну из карт поставить метку (это будет «рыба»). Сделать 72 маленьких карточки (ровно в 2 раза меньше больших) с изображением тех слов, которые написаны на больших. Большие карточки лежат стопкой лицом вниз, маленькие карточки все раздать – одинаковое кол-во на всех игроков. Ведущий берёт большую карту, переворачивает лицом вверх, озвучивает слово, написанное на ней. Тот, у кого есть карточка с этим словом, говорит: *"I have (a bird)"* и кладёт эту маленькую карточку на большую рядом с надписью слова. Выигрывает тот, кто первым освободится от своих маленьких карточек или у кого будет карточка со словом, написанным на меченной карте («рыбе»).

### Лото

Сделать 6 больших карт формата А4 из картона. На каждой карте – по 12 рисунков по какой-либо из пройденных тем. Все рисунки пронумерованы в свободном порядке от 1 до 72. Отдельно изготовить 72 маленьких карточки по размеру картинки с номерами 1 – 72. Раздать участникам большие карты. Можно одну на двоих, если много учеников. Маленькие лежат стопкой лицом вниз. Ведущий берет маленькую карточку с номером, не показывая её называет номер. Тот, у кого картинка с этим номером на большой карте называет по-английски изображение, берет номер и закрывает картинку.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 502085844178601650637293395212696482828509200542

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 20.09.2023 по 19.09.2024