

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

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2024г.,
протокол № 71

«Утверждаю»:
Директор МАУ ДО ЦДО
«МАН» г. Улан-Удэ
Гарматарова С.Г.
Приказ № 71 «28» 08 2024г.

М.п.



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

Направленность: социально-гуманитарная
Возраст учащихся: 12 лет
Срок реализации: 1 год (108 часов)
Уровень программы - базовый

Автор-составитель:
Тарасова Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ
2024 г.

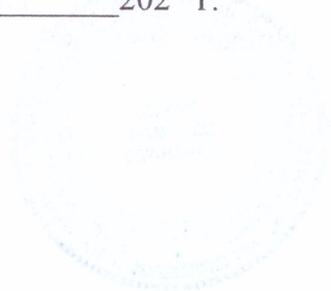
Рекомендована
методическим советом
Протокол № 38
от «26» августа 2024 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г.Улан-Удэ
Хамаганова М.Н.
«26» августа 2024 г.

при внесении изменений
в последующие годы:
Протокол №
от « » _____ 202 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г.Улан-Удэ

« » _____ 202 г.



Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
 - 1.3. Содержание программы

2. Комплекс организационно педагогических условий
 - 2.1. Календарный учебный график
 - 2.2. Условия реализации программы
 - 2.3. Формы аттестации
 - 2.4. Оценочные материалы
 - 2.5. Методические материалы
 - 2.6. Список литературы
 - 2.7. Приложения: 1. Список ЛЕ 2. Игры

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Family and friends» реализуется в соответствии нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ»
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2.
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы от 30.08.2023 г.

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.

Обучение включает в себя следующие основные **предметы**:

Английский язык в интеграции с историей, музыкой, психологией, литературой, физической культурой.

Вид программы:

Модифицированная программа, в основу которой положена программа, разработанная авторами Naomi Simmons, Tim Ward, Julie Penn, и измененная с учетом особенностей образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов (с элементами авторства в разделе “Go back to the roundabout”).

Направленность программы: социально-гуманитарная

Адресат программы: Средние школьники: 12 лет. Подростковый возраст обычно характеризуют как переломный, переходный, критический, но чаще как возраст полового созревания. Л. С. Выготский различал три точки созревания: органического, полового и социального. Л. С. Выготский перечислял несколько основных групп наиболее ярких интересов подростков, которые он назвал доминантами. Это «эгоцентрическая доминанта» (интерес подростка к собственной личности); «доминанта дали» (установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние); «доминанта усилия» (тяга подростка к сопротивлению, преодолению, к волевым напряжениям, которые иногда проявляются в упорстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протеста и других негативных проявлениях); «доминанта романтики» (стремление подростка к неизвестному, рискованному, к приключениям, к героизму).

Срок и объем освоения программы:

12 лет – базовый уровень, 1 год обучения; 108 час.

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательной деятельности: группы одновозрастные

Режим занятий: 1 раз в неделю по 3 академических часа

Особенностью программы является использование специального подхода к детям с различными стилями обучения: визуалам, аудалам и кинестетикам, чтобы помочь им реализовать свой потенциал.

1.2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Цель курса: формирование личности, желающей и способной общаться на изучаемом языке

Образовательные задачи:

- **Обучающие (предметные):**

1. развивать познавательный интерес к английскому языку
2. приобрести определенные знания, умения, навыки, компетенции в области лексики, грамматики, фонетики
3. развивать и совершенствовать различные виды Речевой деятельности: Говорение (Монолог, Диалог), Аудирование, Чтение, Письмо, Перевод
4. формировать теоретические знания, необходимые для изучения иностранного языка

- **Воспитательные (личностные) –**

1. создать положительную среду взаимоотношений со сверстниками, в командной работе над проектом, с педагогом. Формирование таких личностных и семейных ценностей как взаимопомощь, сотрудничество, чувство благодарности.
2. наработать (волевые) качества характера: дисциплинированности, усидчивости, аккуратности, трудолюбия
3. раскрыть индивидуальное самовыражение через самореализацию - самопрезентацию (по активности ребёнка, выступления, достижения)

- **Развивающие (метапредметные) –**

1. выявить уровень способностей детей (пед. диагностика «УСД»);
2. активизировать высшие психические функции ребёнка: внимание, восприятие, память, воображение, мышление, воспроизведение;
3. развить навыки: целеустремлённости, самоорганизации, самостоятельности, последовательности процесса, творческие способности
4. развитие и воспитание коммуникативной культуры школьников

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

Методика:

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.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«Family and friends»

базовый уровень (2-й год обучения)

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Все го	Тео рия	Пра ктик а	
1.	<p>Раздел I Whose jacket is this?</p> <p>Теория притяжательные местоимения в абсолютной форме (mine, yours, his, hers, ours, theirs); ll, rr spelling (smell, mirror). Образование наречий – суффикс -ly; well, fast</p> <p>Практика ЛЕ по теме «Спорт» (jacket, rucksack, trainers, win (won), trophy, kick, score a goal, team, player, racket); <i>Видеосессия</i> Peppa Pig: “The bouncy boy”, “Sports Day”</p> <p><i>Чтение</i> – Basketball (ЛЕ - balcony, throw, bounce, court, hole, points, hoop, net, basket, invent, ladder)</p> <p><i>Говорение</i> – сравнение правил игры в баскетболе и футболе</p> <p><i>Фонетические плакаты</i> rr, ll</p> <p><i>Песня</i> “At break time”</p> <p><i>Игры</i> “Can you see?”, “Guess the word”</p>	18	4	14	Лексико-грамматический тест; инсценировка комикса
2.	<p>Раздел II. Go back to the roundabout</p> <p>Теория have to (has to)/had to; why-because; повелительное наклонение</p> <p>Практика – ЛЕ по теме Directions (go left/right/back/straight on; hurry, traffic lights, roundabout, petrol station, get lost, read a map;</p>	30	8	22	Ролевая игра “Asking the way”

	<p>повторить предлоги - in front, opposite, to, near, next to, by, past, at; объяснить дорогу по карте</p> <p><i>Видеосессия</i> Peppa Pig: “The balloon ride”</p> <p><i>Чтение</i> – Shadow Puppet theatre (ЛЕ – shadow, puppet, stick, screen, voice, lift up, popular, thumb, shape)</p> <p><i>Говорение</i> – диалог «Как пройти до школы»</p> <p><i>Фонетические плакаты</i> с, ск</p> <p><i>Песня</i> “Why are they lost?”</p> <p><i>Чтение</i> “The Shadow Puppet Theatre”</p> <p><i>Игры</i> “Cross the river”, “Lip reading”, “Order the letters”</p>				
3.	<p>Раздел III. The best bed!</p> <p>Теория Степени сравнения прилагательных; g [dz] sounds: page, cage. c[s]: city, ice.</p> <p>Множественное число существительных</p> <p>Практика – ЛЕ по теме Characteristics: comfortable, hard, soft, cheap, expensive, modern; spaceship, break, repair стихотворение “Festival Day”; диалоги</p> <p><i>Чтение</i> “The ant and the grasshopper” (enormous, lazy, dig, prepare, generous, thick, share, worry)</p> <p><i>Фонетика</i> – с, g перед e, i, y</p> <p><i>Говорение</i> – характеристика предметов</p> <p><i>Песня</i> “Saturday was the best of all”</p> <p><i>Игры</i> “Word chain”, “Simon says”, “Quick flash”, “True or false”</p>	30	8	22	Лексико-грамматический тест; инсценировка диалога
4.	<p>Раздел IV. Will it really happen?</p> <p>Теория - Future Simple (negative, questions); временные маркеры будущего времени</p> <p>Практика – ЛЕ по теме <i>Космос</i>: astronaut, spaceship, star, planets, the moon, the Sun, the future, travel; диалоги</p> <p><i>Фонетика</i> – aw, or, au (raw, horse, sauce)</p> <p><i>Говорение</i> – о планах на будущее</p> <p><i>Песня</i> “A trip to the moon”</p> <p><i>Чтение</i> - “What will life be like in 100 years’ time?” (ЛЕ - housework, feelings, illness, crowded, road, storm, extinct)</p>	30	8	22	Написание письма личного характера

	<i>Игры “Slow reveal”, “Jump”, “Word chain”</i>				
	ИТОГО:	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	2 3 4	9-11 15 - 17	урок-беседа	3	Unit I “Whose jacket is this?”	МАН Каб. № 6	Входная диагностика, беседа
2.	09	9 10 11	9-11 15 - 17	урок	3	Новые ЛЕ по теме	МАН	Выполнение лексических упражнений
3.	09	16 17 18	9-11 15 - 17	урок	3	Грамматика – притяжательные местоимения; Видеосессия “The Bouncy Ball”	МАН	Выполнение упражнений - на трансформацию, подстановку, имитационные
4.	09	23 24 25	9-11 15 – 17	урок	3	Образование наречий	МАН	Диктант
5.	10	30 1 2	15 – 17	урок	3	Фонетика и орфография	МАН	Изготовление фонетических плакатов гг, II
6.	10	7 8 9	15 – 17	урок	3	Работа над диалогом Видеосессия “The Sports Day”	МАН	Инсценировка комикса
7.	10	14	15- 17	урок	3	Unit II “Go back to the roundabout”	МАН	Введение новых ЛЕ

8.	10	15 16	15- 17		3	Have to/had to	МАН	Грамматические упражнения
9.	10	21 22 23	15- 17	урок	3	Why – because Говорение “Asking the way”	МАН	Диалоги учащихся
10.	10	28 29 30	15- 17	урок	3	Активизация ЛЕ по теме Directions; игра “Cross the river”	МАН	Диктант на пройденные ЛЕ
11.	11	9 5 6	15- 17	проект	3	Буквосочетания с, ск Предлоги места	МАН	Изготовление фонетического плаката
12.	11	11 12 13	15- 17	урок	3	Песня “Why are they lost?”; “Lip reading”	МАН	Активизация ЛЕ
13.	11	18 19 20	15 – 17	урок	3	Аудирование и чтение текста “Shadow puppet theatre”	МАН	Тест по аудированию (пронумеровать картинки по порядку)
14.	11	25 26 27	15- 17	урок	3	Видеосессия “The balloon ride”	МАН	Просмотр фильма, выполнение заданий
15.	12	2 3 4	15- 17	урок	3	Повелительное наклонение; Игра “Order the letters”	МАН	Лексико-грамматический тест
16.	12	9 10 11	15- 17	Кулинарный урок	3	Работа над комиксом	МАН	Драматизация комикса и видеосъемки
17.	12	16 17 18	15- 17	урок	3	Unit III The best bed! Новые ЛЕ по теме	МАН	Лексические упражнения
18.	12	23 24 25	15- 17	урок	3	Степени сравнения прилагательных	МАН	Грамматический тест
19.	01	14 15 16	15- 17	урок	3	Звуки [j] [s]: sage, city	МАН	Чтение текста

20.	01	21 22 23	15- 17	урок	3	Чтение "The ant and the grasshopper"	МАН	Пересказ текста
21.	01	28 29 30	15- 17	урок	3	Множественное число существительных	МАН	Лексико-грамматический тест
22.	02	4 5 6	15- 17	урок	3	Видеосессия "Madagascar-3"	МАН	Опрос ЛЕ
23.	02	11 12 13	15- 17	урок	3	Работа над комиксом	МАН	Инсценировка комикса по теме
24.	02	18 19 20	15- 17	Урок-игра	3	Выполнение лексико-грамматических упражнений	МАН	Контрольная работа
25.	02	25 26 27	15- 17	урок	3	Unit IV. Will it really happen? Future Simple (positive sentences)	МАН	Опрос пройденных ЛЕ
26.	03	4 5 6	15- 17	урок	3	Future Simple (negative, questions)	МАН	Тест по грамматике
27.	03	11 12 13	15- 17	Урок-вечеринка	3	Временные маркеры tomorrow, this evening, on Monday, next Thursday, in a month's time	МАН	чтение
28.	03	18 19 20	15- 17	урок	3	песня "A trip to the moon"	МАН	Зачет на пройденные ЛЕ
29.	03	25 26 27	15- 17	урок	3	Видеосессия	МАН	Просмотр фильма, ответы на вопросы
30.	04	1 2 3	15- 17	урок	3	Фонетика и орфография: чтение aw, or, au (raw, horse, sauce)	МАН	
31.	04	8	15-	урок	3	Чтение "What will	МАН	Составление

		9 10	17			life be like in 100 years' time?"		интеллектуальн ых карт для пересказа
32.	04	15 16 17	15- 17	урок	3	Лексико- грамматические упражнения	МАН	Выполнение письменных упражнений на трансформаци ю и подстановку
33.	04	22 23 24	15- 17	урок	3	Создание комикса	МАН	Заполнение реплик комикса
34.	05	15 16 17	15- 17	Языко вое погру жение	3	Практика диалогического высказывания	МАН	Диалоги учащихся
35.	05	22 23 24	15- 17	урок	3	Подготовка к итоговому тесту	МАН	Выполнение лексико- грамматически х упражнений
36.	05	29 30 31	15- 17	урок	3	Выполнение теста, написание письма личного характера		Итоговый тест
ИТОГО:							108 часов	

Формы контроля: текущий контроль, тест, опрос, открытое занятие, конкурс, мониторинг

Количество учебных недель	36 недель
Количество учебных дней	1, 2 год обучения – 108 часов
Даты начала и окончания учебного года	С 1 сентября для обучающихся второго и последующих лет обучения С 12.09.2022 для обучающихся 1 года обуч. 31.05.2023 г. (приказ № от)
	С 1 сентября для обучающихся второго и последующих лет обучения С 11.09.2023 для обучающихся 1 года обуч. 31.05.2024 г. (приказ № от)
	С 1 сентября для обучающихся второго и последующих лет обучения С 09.2024 для обучающихся 1 года обуч.

	31.05.2025 г. (приказ № от)
Сроки промежуточной аттестации	(по УТП) входная- октябрь Промежуточная- декабрь Рубежная- май в конце 1,2 года обучения ДОП на 3 года
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	(по УП) в конце 3 года обучения (май)

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Таблица 2.2.1.

Аспекты	Характеристика (заполнить)
Материально-техническое обеспечение	Площадь кабинета (зала)- 25 м ² характеристика помещений для занятий по программе; - компьютер, доска, проектор, рабочий стол учителя, стул, 6 парт и 13 стульев для учащихся (прямо как в передаче «Кабачок 13 стульев»); шкаф для учебной литературы и метод материалов, шкаф для одежды, вешалка, мусорное ведро <i>учебная литература - Ксерокопии:</i> Учебник, Рабочая тетрадь, Книга по грамматике, Книга для учителя, Сборник тестов, Комплект для распечатки (Фотокопии мастера).
Информационное обеспечение Ссылки:	Аудиокурс и т.д. https://cloud.mail.ru/public/EVPK/yYLCeW1nC - видео - фото
Кадровое обеспечение	1 ПДО высшей категории, к.ф.н.

Методическое обеспечение:

Данный уровень включает следующие материалы: 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 «Madagascar» 1-3; «Sing» 1,2; тесты в электронном виде, тексты рассказов, стихов, песен в электронном виде.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Формами аттестации являются: зачет на основе пройденных ЛЕ и грамматических конструкций, творческая работа на основе проекта “The best bed”, соревнования, конкурсы, выставки, фестивали, экскурсии

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Таблица 2.4.1.

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Учебно-методическое пособие «Мониторинг качества образовательного процесса в УДОД» Р.Д. Хабдаева, И.К. Михайлова
Уровень развития высших психических функций ребёнка	
Уровень развития социального опыта учащихся	
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И.Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких Ссылка:
Уровень теоретической подготовки учащихся	Разрабатываются ПДО самостоятельно
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)
Оценочные материалы (указать конкретно по предметам в соответствии с формами аттестации)	Ссылка на папку (шаблоны, действующая диагностика, мониторинг) https://cloud.mail.ru/public/asGt/VPmpiJ2C4

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Репродуктивный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Дискуссионный
- Проектный

Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная
- Индивидуально-групповая
- Групповая
- Практическое занятие
- Открытое занятие
- Аукцион
- Беседа
- Встреча с интересными людьми
- Выставка
- Музыкальная гостиная
- Защита проекта
- Игра
- Концерт
- Презентация
- Мини-конференция
- Мастер-класс
- Олимпиада
- Семинар
- Спектакль
- Мини-фестиваль
- Тренинг
- Экскурсия
- Ярмарка
- Мастерская

Педагогические технологии с указанием автора:

- Технология индивидуального обучения
- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения

- Технология дифференцированного обучения
- Технология проблемного обучения
- Технология дистанционного обучения
- Технология исследовательской деятельности
- Проектная технология
- АМО-технологии - <https://cloud.mail.ru/public/9715/GpmusMQNF>
- Технология личностно-ориентированного подхода
- Здоровьесберегающая технология. Ссылка:
<https://cloud.mail.ru/public/nK8d/6pVZdDN5z>

Дидактические материалы: ссылка на папку

<https://cloud.mail.ru/public/RmPL/Tn2MyvrXS> ,
<https://cloud.mail.ru/public/DSZs/eXmNYpBPu>

- Раздаточные материалы
- Инструкции
- Технологические карты
- Лексические и грамматические карточки

Список литературы

Видеоматериалы:

1. Naomi Simmons Family and friends 4 Class book – Oxford University Press – 113 с. – 2018 г.
2. Naomi Simmons Family and friends 4 Workbook 2d edition – Oxford University Press – 138 с. – 2018 г.
3. Tim Ward Grammar friends 4 – Oxford University Press – 82 с. – 2018 г.
4. Julie Penn Family and friends 4 Teacher’s book – Oxford University Press – 130 с. – 2018 г.
5. Carol Barrett Family and friends 4 Testing and evaluation book – Oxford University press – 48 с. – 2018 г.
6. Family and friends 4. Flashcards – 79 с. – 2018 г.
7. Family and friends 4_2nd edition Audio – www.oup.com/elt
8. “Sing! 2” (movie with English subtitles) – 2020 г.
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>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Список ЛЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Игры

A 1. astronaut	B 1. bell 2. balcony 3. bounce 4. because 5. break 6. be late 7. bridge 8. behind	C 1. cherry 2. carrot 3. carefully 4. court 5. comfortable 6. cheap 7. crowded 8. cook	D 1. doll 2. dig	E 1. event 2. expensive 3. enormous 4. extinct
F 1. fast 2. future 3. feelings	G 1. get lost 2. go back 3. generous	H 1. hole 2. his 3. hers 4. hurry 5. hard 6. housework	I 1. invent 2. illness 3. in front of 4. in (a week)	J 1. jacket 2. jigsaw
K 1. kick	L 1.loudly 2.ladder 3.lift up 4.less 5.lazy 6.later	M 1. mirror 2. mine 3. metal 4. modern 5. more 6. most 7. moon 8. miss	N 1.neck 2.next to 3. next month	O 1. ours 2. over 3. opposite 4. on (Monday)
P. 1.player 2. point 3. petrol station 4. plastic 5. puppet 6. popular 7. prepare 8. planets 9. paw	Q. 1.quitely 2. quickly	R. 1. racket 2. rucksack 3. read a map 4. roundabout 5. repair 6. rocket 7. rocket 8. road 9. railway	S. 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	T 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)

			18. storm 19. sunflower 20. supermarket	
U 1. umbrella 2. upside down	V 1. voice	W 1. win (won) 2. why 3. wooden 4. worry 5. wet	Y 1. yours	125 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*, *ou*, *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 предметами 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, чтоб 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, чтоб дети закрепили слова.
- Переверните 2 карточки, чтоб 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 делает 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 оборотную 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, чтобы 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 203213900564843355954824568531281433305066908432

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 11.10.2024 по 11.10.2025