

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПОИСК»

Принята на заседании
методического совета
«11» 01. 2021г.
Протокол №1



Утверждаю:
Директор МБУ ДО ЦДО «Поиск»
И.А. Шейфер-Грушко
Приказ № 01 от «11» 01. 2021г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
«Play & Say»

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Срок реализации: 4 месяца

Автор-составитель:
Реш Жанна Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Нефтеюганск, 2021

Пояснительная записка

Все дети любят играть. А что если поиграть на английском языке? В процессе игровой деятельности (будь то настольная игра, подвижная или карточная игры, игры – драматизации и т.д.) язык для детей становится, прежде всего, средством развития, познания и воспитания.

Программа направлена на воспитание интереса к овладению иностранным языком, формирование творческой личности, а также познавательных и лингвистических способностей; способствует формированию умения понимать английский язык и говорить на нем в рамках тематики. Отличительной особенностью программы является то, что она реализуется через языковой тренинг, когда коммуникация, критическое мышление, компетенции, креативность развиваются наряду с развитием навыков понимать и говорить на английском языке. В ходе обучения по программе дети под руководством педагога проигрывают известные им игры, только на английском языке. Участники процесса полностью погружаются в игру, что позволяет им в полной мере реализовать свой творческий и языковой потенциал. Ребята чувствуют себя более уверенно, эмоционально раскрепощаются, учатся слушать собеседника и корректно реагировать на его реплики на английском языке.

Нормативно-правовое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования в РФ, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. №172, приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Стратегией развития

воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р), письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 31.01.2013 №63 «Об утверждении Концепции развития воспитания в системе общего образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»; Стратегией развития образования Ханты-Мансийского автономного округа-Югры до 2020 года; приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 04.06.2016 №1224 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования в ХМАО-Югре» (с изменениями от 20.08.2018 №1142).

Требования к квалификации педагога дополнительного образования

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, секции, студии без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу.

Уровень программы стартовый.

Направленность программы социально – гуманитарная.

Актуальность программы

Актуальность данной программы обусловлена ее практической значимостью. Форма работы в объединении организована так, что дети могут играть в игры в парах, группах, устраивать игровые баталии и состязания. А по завершению обучения придумают свою собственную простую игру на английском языке! Программа позволит развить и сохранить интерес и мотивацию к изучению английского языка, развить лидерские, творческие качества ребенка.

Новизна программы предусматривает проведение знакомых и хорошо известных детям игр на английском языке, где дети полностью погружаются в языковую среду, знакомство с наиболее любимыми играми зарубежных сверстников из Англии, а также создание простой собственной игры на английском языке. Кроме того, в процессе обучения используются современные компьютерные технологии (игры в программе Smart Notebook)

Цель программы: понимать английскую речь и говорить на английском языке в рамках игры.

Задачи программы:

Предметные:

- научить элементарной диалогической (работа в паре, команде) и монологической (ребенок - ведущий игры) речи на английском языке;
- расширить представление ребенка об играх сверстников из англоязычных стран посредством английского языка;
- формировать умения самостоятельного решения, простейших коммуникативно-познавательных задач на английском языке в рамках игры;
- научить самостоятельно разрабатывать простую игру на английском языке;
- ознакомить с правилами игр, сказочным фольклором.

Метапредметные:

- развивать у детей внимание, языковую память;

- развивать творческие, лидерские качества, управленческие способности;
- развивать у детей коммуникативно-игровые способности проигрывать знакомые игры на английском языке;
- развивать умение работать в команде.

Личностные:

- воспитывать у детей устойчивый интерес к изучению английского языка;

Адресат программы: обучающиеся 7-8 лет.

Психологические особенности младших школьников дают им преимущества при изучении английского языка. У детей этого возраста уже сформированы навыки овладения родной речью. Имеющийся речевой и коммуникативный опыт служит опорой при изучении английского языка. Погружаясь в игру, дети впитывают иностранный язык как губка, опосредованно и подсознательно. Они понимают ситуацию быстрее, чем высказывание на английском языке по данной теме. У детей этого возраста хорошо развита долговременная память. Развитие памяти, мышления и внимания у детей 7-8 лет тесно связано с развитием их иноязычных способностей.

Срок реализации программы 4 месяца (102 часа).

Формы и режим занятий: занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом на перемену в групповой форме (а также индивидуальной, работа в парах). Минимальное количество учащихся в группе - 10, максимальное - 15. Занятия целесообразно проводить в течение двух часов, чтобы совместить теорию и практику, для лучшего усвоения и закрепления материала.

Форма обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Планируемые результаты программы

Личностные:

- воспитание устойчивого интереса к изучению английского языка;
- знакомство с миром зарубежных сверстников с использованием средств изучаемого языка через детские игры и детский фольклор.

Предметные:

- умеют понимать собеседника, корректно реагировать на реплики участников игры, проводить игру на английском языке в качестве ведущего;
- умеют ассоциировать слова и словосочетания с соответствующими им действиями, картинками и описаниями;
- умеют задавать вопросы и односложно отвечать на вопросы педагога (сверстников) в рамках игры;
- умеют рассказывать наизусть роль к спектаклю, строить краткие диалоги, петь песенки с использованием изученных движений;
- умеют выражать согласие или несогласие;
- могут разработать простую игру на английском языке с помощью педагога.

Метапредметные:

- развитие языковой памяти, внимания, фонематического слуха;
- развитие умения работать в паре, группе;
- развитие творческих, лидерских качеств, управленческих способностей;
- развитие у детей коммуникативно-игровых способностей в ходе проигрывания игры на английском языке.

Периодичность оценки результатов

Оценка уровня освоения дополнительной общеобразовательной программы проводится посредством входного, текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации.

Входной контроль определяет готовность обучающихся к обучению по конкретной программе и проводится в форме наблюдения.

Текущий контроль выявляет степень сформированности практических умений и навыков обучающихся. Текущий контроль осуществляется без фиксации результатов в форме наблюдения.

Промежуточная аттестация проводится в конце октября/ начале ноября в форме игры в паре.

Итоговая аттестация проводится по завершению всего объёма дополнительной общеобразовательной программы в форме игры в паре.

По качеству освоения программного материала выделены следующие уровни знаний, умений и навыков:

- высокий – программный материал усвоен обучающимися полностью, воспитанник имеет высокие достижения;

- средний – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;

- ниже среднего – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях, участвует в конкурсах на уровне коллектива.

Учебный план

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	наблюдение
2	Подвижные игры	6	2	4	наблюдение
3	Игры «Читай-хватай», «Глухой телефон» (канцелярские принадлежности)	8	3	5	Наблюдение
4	Игры «Дубль», «Третий лишний», «Scrabble Junior» (Домашние животные)	10	3	7	Наблюдение
5	Игры «Мемори», «Лото», «Pizza Maker», «Uno» (Фрукты и овощи. Цвет)	16	4	12	Наблюдение
6	Игры «Jungle Speed Safari», «Крокодил» (Животные Африки)	8	1	7	Наблюдение
7	Игра – драматизация сказки «Теремок» (Лесные животные)	8	1	7	Наблюдение
8	Игры «Бинго», «Мемори», «Candy Land» Еда.	12	3	9	Наблюдение
9	Игра «Домино», «Alias Junior» Игрушки	6	2	4	Наблюдение
10	Игры «Мафия», «Инглиш- Финглиш» (Моя семья)	6	1	5	Наблюдение
11	Игра «Лото», «Бинго» (Транспорт)	6	1	5	Наблюдение
12	Создание собственной игры по теме «Рождество» (коллективная работа)	8	2	6	Наблюдение, творческая работа
13	Аттестация	4	-	4	

14	Итоговое занятие	2	-	2	Игровой турнир
	Всего	102	25	77	

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. Вводное занятие								
1	09	01	-	групповая	2	Вводное занятие	уч.каб	Наблюдение
2. Подвижные игры								
2	09	04	-	групповая	2	«Твистер»	уч.каб.	Наблюдение
3	09	06	-	групповая	2	«Simon says»	уч.каб	Наблюдение
4	09	08	-	групповая	2	«The Opposites»	уч.каб	Наблюдение
3. Игры «Читай-хватай», «Глухой телефон» (канцелярские принадлежности)								
5	09	11	-	групповая	2	«Читай-хватай»	уч.каб	Наблюдение
6	09	13	-	групповая	2	«Глухой телефон»	уч.каб	Наблюдение
7	09	15	-	групповая	2	«Pictionary» (ассоциации)	уч.каб	Наблюдение
8	09	18	-	групповая	2	«Читай-хватай» «Глухой телефон»	уч.каб	Наблюдение
4. Игры «Дубль», «Третий лишний», «Scrabble Junior» (Домашние животные)								
9	09	20	-	групповая	2	«Дубль»	уч.каб	Наблюдение
10	09	22	-	групповая	2	«Третий лишний»	уч.каб	Наблюдение
11	09	25	-	групповая	2	«Scrabble Junior»	уч.каб	Наблюдение

12	09	27	-	групповая	2	«Дубль», «Третий лишний», «Scrabble Junior»	уч.каб	Наблюдение
13	09	29	-	групповая	2	«Дубль», «Третий лишний», «Scrabble Junior»	уч.каб	Наблюдение
5. Игры «Мемори», «Лото», «Pizza Maker», «Uno» (Фрукты и овощи. Цвет)								
14	10	2	-	групповая	2	«Мемори»	уч.каб	Наблюдение
15	10	4	-	групповая	2	«Лото»	уч.каб	Наблюдение
16	10	6	-	групповая	2	«Pizza Maker»	уч.каб	Наблюдение
17	10	9	-	групповая	2	«Uno»	уч.каб	Наблюдение
18	10	11	-	групповая	2	«Мемори»	уч.каб	Наблюдение
19	10	13	-	групповая	2	«Лото»	уч.каб	Наблюдение
20	10	16	-	групповая	2	«Pizza Maker»	уч.каб	Наблюдение
21	10	18	-	групповая	2	«Uno»	уч.каб	Наблюдение
6. Игры «Jungle Speed Safari», «Крокодил» (Животные Африки)								
22	10	20	-	групповая	2	«Jungle Speed Safari»	уч.каб	Наблюдение
23	10	23	-	групповая	2	«Крокодил»	уч.каб	Наблюдение
24	10	25	-	групповая	2	Авторская игра «Yes or No»	уч.каб	Наблюдение
25	10	27	-	групповая	2	«Jungle Speed Safari»	уч.каб	Наблюдение
7. Игра – драматизация сказки «Теремок» (Лесные животные)								
26	11	01	-	групповая	2	«Теремок»	уч.каб	Наблюдение
27	11	3	-	групповая	2	«Теремок»	уч.каб	Наблюдение
28	11	6	-	групповая	2	«Теремок»	уч.каб	Наблюдение

29	11	8	-	групповая	2	«Теремок»	уч.каб	Наблюдение
8. Игры «Бинго», «Мемори», «Candy Land» (Еда).								
30	11	10	-	групповая	2	«Бинго»	уч.каб	Наблюдение
31	11	13	-	групповая	2	«Мемори»	уч.каб	Наблюдение
32	11	15	-	групповая	2	«Candy Land»	уч.каб	Наблюдение
33	11	17	-	групповая	2	«Съедобное – несъедобное»	уч.каб	Наблюдение
34	11	20	-	групповая	2	«Бинго»	уч.каб	Наблюдение
35	11	22	-	групповая	2	«Candy Land»	уч.каб	Наблюдение
9. Игра «Домино», «Alias Junior» (Игрушки)								
36	11	24	-	групповая	2	«Домино»	уч.каб	Наблюдение
37	11	27	-	групповая	2	«Alias Junior»	уч.каб	Наблюдение
38	11	29	-	групповая	2	«Домино», «Alias Junior»	уч.каб	Наблюдение
10. Игры «Мафия», «Инглиш-Финглиш» (Моя семья)								
39	12	1	-	групповая	2	«Мафия»	уч.каб	Наблюдение
40	12	4	-	групповая	2	«Зубастая мафия»	уч.каб	Наблюдение
41	12	6	-	групповая	2	«Инглиш-Финглиш»	уч.каб	Наблюдение
11. Игра «Лото», «Бинго» (Транспорт)								
42	12	8	-	групповая	2	«Лото»	уч.каб	Наблюдение
43	12	11	-	групповая	2	«Бинго»	уч.каб	Наблюдение
44	12	13	-	групповая	2	«Дубль»	уч.каб	Наблюдение
12. Создание собственной игры по теме «Рождество» (коллективная работа)								
45	12	15	-	групповая	2	«Рождество»	уч.каб	Наблюдение
46	12	18	-	групповая	2	«Рождество»	уч.каб	Наблюдение
47	12	20	-	групповая	2	«Рождество»	уч.каб	Наблюдение
48	12	22	-	групповая	2	«Рождество»	уч.каб	Наблюдение

13. Аттестация								
49	10	30	-	групповая	2	Промежуточная аттестация	уч.каб	Игра в паре
50	12	25	-	групповая	2	Итоговая аттестация	уч.каб	Игра в паре
14. Итоговое занятие								
51	12	27	-	групповая	2	Итоговое занятие	уч.каб	Игровой турнир

Содержание программы

Раздел I. Вводное занятие

Теория: Знакомство. Вводный инструктаж, техника безопасности при работе в кабинете английского языка. Цели и задачи курса обучения. Общее представление о странах изучаемого языка, об английском языке, как международном языке. Планируемые результаты.

Раздел II. Подвижные игры

Тема 1. Игра «Твистер»

Теория: правила игры в игру «Твистер»

Практика: Игра в игру на английском языке. Новые слова по теме (left hand, left leg, right hand, right leg, blue, green, red, hello, thank you, name, London, good morning, I, you, England, great, fine, good bye).

Тема 2. Игра «Simon says»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру, новые слова (dance, jump, run, fly, stand, walk around, touch your nose, go, walk on your knees)

Тема 3. «The Opposites»

Практика: проигрывание в игру, новые слова (smile – cry, be quiet – be noisy, close your eyes – open your eyes, stand up – sit down, say Good bye – say Hello).

Раздел III. Игры «Читай-хватай», «Глухой телефон» (канцелярские принадлежности)

Тема 1. Игра «Читай-хватай»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру, новая лексика (pencil, pen, schoolbag, rubber, notebook, book, ruler).

Тема 2. Игра «Глухой телефон»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру, закрепление лексики (pencil, pen, schoolbag, rubber, notebook, book, ruler).

Тема 3. Игра «Pictionary»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру, закрепление лексики (pencil, pen, schoolbag, rubber, notebook, book, ruler, eraser).

Тема 4. Игра «Читай-хватай», «Глухой телефон», «Pictionary»

Практика: закрепление умения играть в игры, добавляя элементы усложнения.

Раздел IV. Игры «Дубль», «Третий лишний», «Scrabble Junior» (Домашние животные)

Тема 1. Игра «Дубль»

Теория: Зоопарки англоязычных стран. Правила игры.

Практика: Проигрывание в игру сначала на русском языке, затем на английском. Лексика (A cow, a horse, a pig, a dog, a cat, to run, to jump, to climb, to swim, to fly, to go).

Тема 2. Игра «Третий лишний»

Теория: Правила игры.

Практика: проигрывание в игру. Новые слова (A cow, a horse, a pig, a dog, a cat, a sheep, a chicken, a rabbit, a duck).

Тема 3. Игра «Scrabble Junior»

Теория: Правила игры

Практика: проигрывание в игру сначала на русском языке, затем на английском. Новые слов (A sheep, a chicken, a rabbit). Описание животных по признаку большой/маленький. Счет до пяти.

Тема 4,5. Игры «Scrabble Junior», «Третий лишний», «Дубль»

Практика: закрепление умения играть в игры, добавляя элементы усложнения.

Раздел V. Игры «Мемори», «Лото», «Pizza Maker», «Uno» (Фрукты и овощи. Цвет)

Тема 1. Игра «Мемори»

Теория: Правила игры

Практика: Новые слова (a fruit, a vegetable, a cabbage, a potato, a tomato, a cucumber, a pepper, a carrot, green, yellow, red). Говорение (A cabbage is green. A carrot is orange) и аудирования («Here I am»). Вопрос /ответ (Hello, Mike! - Hi, Kate! Do you like an orange? -Yes, I like it). Стихотворение («Orange is a carrot»)

Тема 2. Игра «Лото»

Теория: Правила игры

Практика: проигрывание в игру, новые слова (a fruit, a vegetable, a cabbage, a potato, a tomato, a cucumber, a pepper, a carrot, green, yellow, red).

Тема 3. Игра «Pizza Maker»

Теория: правила игры.

Практика: Лексика (a pineapple, a tomato, an olive, sausage, cheese). Счет до 7.

Тема 4. Игра «Uno»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру, новые слова (A strawberry, a cherry).
Описание овощей и фруктов по цвету (A cabbage is green. A carrot is orange).

Тема 5,6,7. Игры «Мемори», «Лото», «Pizza Maker», «Uno»

Практика: закрепление умения играть в игры на английском языке, понимать и говорить на английском языке в рамках темы.

Раздел VI. Игры «Jungle Speed Safari», «Крокодил», «Yes or No?»

(Животные Африки)

Тема 1. Игры «Jungle Speed Safari»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру сначала на русском языке, затем на английском. Счет до 8. Новые слова (Savanna animals, a tiger, a hippo, a monkey, an elephant, a lion, a parrot).

Тема 2. Игра «Крокодил»

Практика: проигрывание в игру, новые слова (a snake, a crocodile, a kangaroo, a zebra).

Тема 3. Игра «Yes or No?»

Практика: проигрывание в карточную игру, отработка конструкций Yes, it is/ No, it is not, закрепление лексики,.

Тема 4. Игры «Jungle Speed Safari», «Крокодил», «Yes or No?»

Практика: закрепление умения играть в игры на английском языке, понимать и говорить на английском языке в рамках темы.

Раздел VII. Игра – драматизация сказки «Теремок» (Лесные животные)

Тема 1,2,3,4,5,6,7.

Теория: чтение сказки «Теремок» на английском языке, перевод, разбор.

Практика: распределение ролей, репетиции, показ сказки. Новые слова (a wolf, a bear, a frog, a hare, a fox, a deer).

Раздел VIII. Игры «Бинго», «Мемори», «Candy Land» (Еда)

Тема 1. Игра «Бинго»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру сначала на русском языке, затем на английском. Новые слова (To eat, to drink, Meat, Soup, Bread, Butter, a cake, sausage, porridge, Fruits and vegetables, Tea, milk). Счет до 9

Песня "I like to eat apples and bananas".

Тема 2. Игра «Мемори»

Практика: проигрывание в игру, новые слова (A sweet, an ice cream, juice,)

Тема 3. Игра «Candy Land»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру. Новая лексика (cake, sweets, candy, ice-cream, lollipop, chocolate, jam). Песня «Yummy chocolate». Счет до 9.

Тема 4. Игра «Съедобное-несъедобное»

Практика: проигрывание в игру в парах, закрепление лексики.

Тема 5,6 Игры «Бинго», «Мемори», «Candy Land», «Съедобное-несъедобное»

Практика: закрепление умения играть в игры на английском языке, понимать и говорить на английском языке в рамках темы.

Раздел IX. Игра «Домино», «Alias Junior») Игрушки

Тема 1.

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание в игру. Лексический материал (ball, boat, car, cat, dog, doll, plane, teddy).

Тема 2,3. Игра «Alias Junior»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание игры (с последующим усложнением).

Раздел X. Игры «Мафия», «Инглиш-Финглиш» (Моя семья)

Тема 1,2. Игры «Мафия», «Зубастая мафия»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание игр, новая лексика (mother, father, brother, sister, grandfather, grandmother, uncle, aunt)

Тема 3. Игра «Инглиш-Финглиш»

Теория: правила игры.

Практика: проигрывание игры: горячо-холодно. (Пока один игрок ищет спрятанную фигурку богатыря, остальные ему подсказывают, как близко он подобрался к фигурке). По чайку. (Игра со считалочками на английском). А ну-ка покажи (это пантомима). Абракадабра. (Из разбросанных букв надо собрать слова). Актёр. (Произнести фразу с эмоциями). Третий лишний. (Определить, какое слово из трёх не подходит по смыслу к остальным).

Раздел XI. Транспорт

Тема 1.

Теория: Учить новые слова (a friend, to visit, a park, to go to the museum (cinema, theater), to see sights, taxi, lorry, bike, van, train, car)

Практика: Игра «Веселый паровозик», цвет, счет до 9. Пение песни «Walking, walking».

Тема 2,3.

Практика: Игровая ситуация «Поездка в Англию». Аудиозапись диалога «Where are you going?». Счет до 9. Песенка «Walking, walking». Говорение (I like to go by car. I like to go by train. Hello! Г m Katja. I like travelling. I like to go by plane. Hi! Г m Petja. I like travelling. I like to go by car. I like travelling). Рисунок любимой достопримечательности Лондона, описание.

Раздел XII. Создание собственной игры по теме «Рождество» (коллективная работа)

Тема 1. «Рождество»

Теория: просмотр видеofilmа «Рождество в Англии», разбор, традиции празднования Рождества в Англии, атрибуты Рождества.

Практика: проигрывание в любимые игры на английском языке (тема «Рождество»)

Тема 2,3,4.

Практика: разработка игры («мозговой штурм», подбор материала, оформление, подарок семье на Новый год). Новые слова (Christmas, New Year, happy, a tree, gifts, Santa Claus, Happy New Year, Merry Christmas, Christmas tree, a gift, a Christmas stocking, a pudding, a cracker, Father Christmas). Счет до 10.

Раздел XIII. Аттестация

Тема 1. Промежуточная аттестация – 2ч.

Практика:

Тема 2. Итоговая аттестация – 2ч.

Практика:

Раздел XIV. Итоговое занятие – 2ч.

Практика: большой игровой турнир.

Методическое обеспечение

Реализация Программы осуществляется с учетом следующих принципов и подходов:

- дифференцированный подход предусматривает создание наиболее благоприятных условий для развития личности учащегося как индивидуальности, работу педагога с группой детей, составленной с учетом наличия у них каких-либо значимых для учебного процесса качеств;
- принцип опоры на родной язык предполагает проведение параллелей родного и иностранного языка и установление общих закономерностей; обучение проводится с опорой на родной язык, но постепенно переходит на иностранный;

-принцип наглядности предусматривает непосредственный показ предметов и явлений окружающего мира, наглядных пособий с целью облегчения понимания и запоминания материала;

-принцип посильности и доступности учета возрастных особенностей предусматривает знание уровней актуального психического и личностного развития, воспитанности и социальной зрелости обучаемых;

-принцип коммуникативной направленности за счёт многочисленных искусственно создаваемых ситуаций общения;

-принцип повторения, закрепления и контроля пройденного материала.

-принцип прогрессивности: на каждом этапе ставятся новые цели обучения, появляются новые темы для расширения словарного запаса и поля деятельности детей.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение детьми английским языком на элементарном уровне, как средством общения.

Образовательная деятельность по раннему обучению английскому языку строится на основе современных подходов к обучению:

-коммуникативный подход построен на имитации подлинной речи, на попытке действовать в воображаемых обстоятельствах, разыграть роль в какой-либо ситуации. Данный подход помогает решить некоторые проблемы при изучении иностранного языка, такие как уместность речи (даже грамматически правильная речь не всегда подходит обстановке), составление целостных осмысленных высказываний, мотивированных реальными потребностями, отсутствие страха перед ошибками, стремление общаться как можно больше.

-лично-ориентированный подход позволяет посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечить и поддерживать процессы самопознания, самореализации личности ребенка, развития его неповторимой индивидуальности.

Формы, способы, методы реализации программы

В процессе обучения английскому языку используются следующие *формы образовательной деятельности*:

- настольные игры;
- подвижные игры;
- игры - драматизации;

Методы:

Наглядные

- показ слайдов, мультфильмов, видеофильмов на английском языке;
- демонстрация содержания игр;
- демонстрация способа выполнения хода действия игры.

Словесные:

- беседа, разъяснение правил игры;
- использование английского фольклора;
- стихи – договорки.

Практические:

- ролевые игры;
- настольно – печатные игры (лото);
- подвижные игры;
- музыкально-подвижные игры;
- мини - инсценировки ;

Приемы:

- речевые разминки;
- физкультминутки;
- прием сопряженной и отраженной речи;
- загадки;
- объяснение, указание;
- речевой образец, постановка вопроса.

Дидактическое обеспечение:

- комплекты игр на английском языке;

- тематические плакаты;
- английский алфавит;
- Сказка «Теремок» на английском языке;
- мяч;
- дидактические игрушки;
- тематические картинки.

Материально-техническое обеспечение:

Техническое оснащение:

- компьютеров -10,
- компьютерные мыши – 10,
- мультимедийный проектор -1,
- принтер -1,
- колонки- 1,
- интерактивная доска - 1,
- подборка аудио/видеофайлов с зарубежным фольклором

Материалы:

- бумага формата А4;
- тетради в клетку;
- тематические раскраски;
- цветная бумага, цветной картон;
- клей.

Инструменты:

- ластик;
- цветные карандаши;
- простые карандаши;
- клей.

Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Андрющенко Е. П. Волшебная грамматика английского языка для малышей. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2012 – 60 с.
2. Державина В.А. Английский для малышей. — Москва: АСТ, 2015 – 115 с.
3. Кириллова Ю. В. Английский для дошкольников. — Ростов- на-Дону: Феникс, 2013 – 117с.
4. А.В. Конышева. Английский для малышей. Стихи, песни, игры, рифмовки, инсценировки, утренники. — Санкт - Петербург: КАРО, 2004 – 159 с.
5. Крижановская Т.В. Английский для детей 5-6 лет. В 2-х частях. Часть 1, 2. / Крижановская Т.В., Бедич Е.В. — Москва: Эксмо-Пресс, 2013 – 92 с.
6. Курбанова Ю.Г. Стихи и загадки о животных. Пособие для детей 6 лет ФГОС ДО. — Москва: Титул, 2015 – 30 с.
7. Курбанова Ю.Г. Стихи и загадки о цветах. Пособие для детей 6 лет ФГОС ДО. — Москва: Титул, 2015 – 30 с.
8. Шишкова И.А.. Английский для детей./ Шишкова И.А. , Вербовская М.Е под редакцией Н.А. Бонк — Москва: Росмэн, 2013 – 175 с.

Список литературы для детей и родителей:

1. Англо-русский словарик в картинках.- Росмэн, 1997 – 78с.
2. Басик Т.А. Добро пожаловать в мир английского языка. – Аверсэв, 2002 – 64 с.
3. Коновалова Т.В. Веселые стихи для запоминания английских слов. – Москва, 2006 – 32 с.
4. Матвеев С.А. Английский язык. Тренажер разговорной речи. Английский для школьников. – АСТ, 2008 – 96с.

Электронные источники

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. Методические материалы, тематические коллекции «Английский язык онлайн». Уроки грамматики и тексты, - <http://www.school-collection.edu.ru>

2. «Российское образование» федеральный портал. Каталог образовательных Интернет-ресурсов. Учебно-методическая библиотека. Нормативные документы и стандарты. Интернет-порталы: содержание и технологии, - <http://www.edu.ru>

3. «Российский общеобразовательный портал». Каталог интернет-ресурсов: дистанционное обучение, педагогика и урок-проект английского языка с использованием ИКТ, - <http://www.school.edu.ru>

4. Фестиваль педагогических идей, публикации по методикам преподавания всех предметов. Уроки, внеклассные мероприятия, - <http://www.festival.1september>

5. Английский для детей - стихи, сказки, песенки, азбука, загадки, пословицы, договорки, книги, обучающие игры, форум и многое другое, - <http://englishforkids.ru>

6. Английский для детей - песенки, азбука, загадки, пословицы, обучающие игры, форум и многое другое, - <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>

Популярные детские игры Англии

Scrabble Junior (Игра в «Эрудит»).

В комплекте — пластиковая доска с квадратами, косточки с буквами в мешочке и подставки для букв. На каждой букве написано, сколько баллов заработает игрок, который поставит косточку на поле — чем реже буква, тем она дороже. Запаситесь листком бумаги для подсчета и выставляйте по очереди буквы на поле таким образом, чтобы из них получались слова. Игра заканчивается, когда невозможно добавить косточки так, чтобы получилось слово. Выигрывает тот, кто набрал больше количество баллов. Scrabble Junior помогает освоить английский алфавит и самые простые слова. Оригинальный Scrabble и "Эрудит" учат пользоваться словарем и отстаивать свое мнение — вдруг слово, появившееся на доске случайно, действительно существует?

Pictionary (Игра в «Ассоциации»).

Эту игру придумал Роберт Ангел в 1985 году. Для игры необходимы: фишки, карточки, песчаные часы, кубик, бумага, карандаши, карта со следующими категориями: 1) «P» нарисовать человека, место или животное, 2) «O» нарисовать предмет, 3) «A» нарисовать действие, 4) «D» для трудных слов 5) «AP» играют все. Играют 2 команды. У каждой команды свое игровое поле с разными категориями. В центр карты помещаются карточки со словами. Все ставят фишки на первый квадрат карты. Решается, какая команда будет ходить первой. Эта команда после броска кубика, встает на квадратик с определенной категорией. Один игрок из этой же команды берёт из стопки одну карточку и читает слово на ней, не показывая её членам своей команды. Ставятся песочные часы и этот игрок, который взял карточку должен за минуту нарисовать то, что было написано на карточке. Побеждает та команда, которая угадала больше всего рисунков.

Читай-хватай

В игре есть жетоны, на одной стороне которых — слова, а на другой — картинки. Читай слово, хватай жетон, на котором изображено прочитанное! Есть два уровня разной сложности, а для самых маленьких — возможность вообще не читать, а просто сразу хватать жетоны с одинаковыми картинками.

Uno

Раздайте игрокам по семь карт. Положите одну в центр стола. Задача игроков — скинуть все карты из руки. Карта скидывается, если она совпадает с верхней картой по номеру или цвету. Бонусные карты меняют ход игры — цвет или очередность ходов. Если игрок не сбрасывает карту в свой ход, он берет еще одну из стопки. Побеждает тот, кто скинул все карты и крикнул "Uno!". Замените "Uno!" на "Ten!", чтобы выучить еще одно слово. Считаем до 10 и запоминаем базовые цвета — синий, желтый, красный и зеленый. Параллельно тренируется внимательность и скорость мышления.

Candy Land (Страна Сладостей)

Игра - "бродилка", где фишки двигаются по полю от старта к финишу. Отличие от классических "бродилок" в том, что вместо кубика для передвижения используются карточки с цветами. Каждый игрок получает фишку, которую ставит на игровое поле. Перемешайте карточки, сложите их рубашкой вверх и берите по одной из стопки. Перемещайтесь на следующую позицию на поле, которая совпадает по цвету с вытянутой карточкой. Проговаривайте вслух цвета карточек и количество ваших шагов. Читайте подписи к картинкам на поле, чтобы выучить названия сладостей.

Memory (Память)

Положите карты на стол рубашкой вверх. В свой ход игрок открывает две карты. Если они совпали, он забирает их себе. Побеждает игрок с наибольшим количеством открытых пар. Проговаривайте названия картинок или читайте текст на карточках, чтобы запомнить новые слова.

Прокачиваем память и расширяем словарный запас. Чтобы вспомнить числа, посчитайте, сколько карточек собрали игроки и сколько осталось на столе.

Alias (Прозвище)

Цель — объяснить слова, не называя их. Для детей, которые еще не умеют читать, выпускают Alias Junior с картинками. Игроки разбирают фишки или делятся на команды. Ведущий, который меняется в каждом туре, пытается синонимами, жестами и мимикой объяснить слово, а остальные игроки угадывают и передвигают фишки по полю в зависимости от количества угаданных слов. Побеждает тот, кто пришел к финишу первым. Alias избавит от языкового барьера и стеснения, научит не бояться публичных выступлений и разовьет навыки пантомимы. В дополнение к этому вы запомните новые слова.

Simon says (Саймон говорит)

Ведущий говорит: «Simon says... stand up» (jump, run, touch your nose, walk on your knees...). Участники должны выполнять только те команды, перед которыми прозвучала вступительная фраза «Simon says». Если участник выполняет команду, произнесенную без этих слов, он выбывает из игры. Можно объяснить правила на английском языке следующим образом: «If I say «Simon says, hop like a frog», you all hop. If I say, «Hop like a frog» but don't say «Simon says» before it, you should not do it».

The Opposites (Противоположности)

Игроки разбиваются на пары. Первый игрок произносит фразу или слово, второй должен назвать и изобразить противоположное действие: smile – cry, be quiet – be noisy, close your eyes – open your eyes, stand up – sit down и т.д.