

Рассмотрено
Педагогическим советом
МБОУ «Ростилловская школа»
протокол от 29.08.2024 №1

Утверждаю
и.о. директора МБОУ «Ростилловская школа»
/А.Н.Курзенёва
Приказ от 29.08.2024 № 165



Согласовано с Управляющим советом
МБОУ «Ростилловская школа»
Протокол от 29.08.2024 №1

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности
«Занимательный английский»

2 класс

Составитель:
Макаренкова А.В., учитель английского
языка МБОУ «Ростилловская школа»

Ростилово, 2024

Содержание программы

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план
3. Содержание курса
4. Краткий перечень материалов, инструментов, оборудования
5. Рекомендованная литература

Рабочая программа по предмету «Занимательный английский» составлена на основе

1. Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
2. Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 (для I - IV классов),
3. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 № 1015,
4. Учебно-методический комплекс «Английский в фокусе-2», Авторы: Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс, 4-е издание, переработанное и дополненное. М. : Express Publishing : Просвещение, 2011, рекомендованный Министерством образования РФ и входящий в федеральный перечень учебников

1. Пояснительная записка

1.1 Актуальность программы

Настоящая рабочая программа в рамках внеурочной деятельности в начальной школе для учащихся 2 класса «Занимательный английский» является авторской, составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения начального общего образования и соответствует возрастным особенностям младшего школьника.

Девизом данной программы стали слова: английский язык – окно в мир разных культур, мир общения, мир стихов, мир сказок, мир игр, мир театра. Программа обеспечивает развитие интеллектуальных общеучебных умений, творческих способностей учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка, позволяет ребёнку проявить себя, преодолеть языковой барьер, выявить свой творческий потенциал.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена тем, что она позволяет устранить противоречия между требованиями программы и потребностями учащихся в дополнительном языковом материале и применении полученных знаний на практике, условиями работы в классно-урочной системе преподавания иностранного языка и потребностями учащихся реализовать свой творческий потенциал.

Одна из основных задач образования по стандартам второго поколения – развитие способностей ребёнка и формирование универсальных учебных действий, таких как целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.

С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в

динамичную деятельность, на обеспечение понимания ими языкового материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

Педагогическая целесообразность данной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у младших школьников коммуникативных и социальных навыков, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка.

1.2 Направление программы

Программа по английскому языку «Занимательный английский» имеет общеинтеллектуальную направленность и представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности младших школьников.

1.3 Тип программы

Создание единой системы урочной и внеурочной работы по предмету – основная задача учебно-воспитательного процесса школы. Базисный учебный план ФГОС НОО предусматривает обязательное изучение иностранного языка в начальной школе со II по IV класс при 2-х часах в неделю.

В МБОУ «Ростиловская школа» обучение английскому языку в начальной школе ведётся по программе М.Д. Поспеловой, Н.И. Быковой “ Английский в фокусе”. Данная программа напрямую связана с урочной деятельностью. Отбор тематики и проблематики общения на внеурочных занятиях осуществлён с учётом материала программы обязательного изучения английского языка, ориентирован на реальные интересы и потребности современных школьников с учетом их возраста, на усиление деятельного характера обучения в целом. Программа позволяет интегрировать знания, полученные в процессе обучения английскому языку,

с воспитанием личности младшего школьника и развитием его творческого потенциала.

Программа является вариативной: педагог может вносить изменения в содержание тем (выбрать ту или иную игру, стихотворение, форму работы, заменить одну сказку на другую, дополнять практические занятия новыми приемами и т.д.).

1.4 Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа рассчитана на детей 7 – 8 лет, что соответствует возрасту обучающихся 2 класса.

1.5 Сроки реализации программы

Учебным планом для внеурочной деятельности по английскому языку во 2 классе введено 34 учебных часа. Авторская программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Календарно-тематическое планирование составлено на 34 часа.

1.6 Режим занятий

Занятия по внеурочной деятельности проводятся после окончания уроков. Между началом занятий и последним уроком предусмотрен перерыв продолжительностью 45 минут. Продолжительность занятия 40 минут.

Продолжительность учебного года во 2 классе 34 учебных недели.

Количество обучающихся в группе – 10-15 человек.

1.7 Особенности места проведения занятий

Занятия проводятся не только в учебном кабинете, но и в игровой комнате, спортивном зале, кабинетах изобразительного искусства и музыки, в актовом зале, в библиотеке и на игровой площадке (в зависимости от вида деятельности на занятии).

1.8 Цель и задачи программы

Цели программы «Занимательный английский»:

- создание условий для интеллектуального развития ребенка и формирования его коммуникативных и социальных навыков через игровую и проектную деятельность посредством английского языка;
- развитие эмоциональной сферы, воспитание нравственных качеств, развитие артистических способностей, творческого воображения и фантазии;
- знакомство с элементами традиционной детской англоязычной культуры.

Задачи:

I. Познавательный аспект:

- познакомить детей с культурой стран изучаемого языка (музыка, история, театр, литература, традиции, праздники и т.д.);
- способствовать более раннему приобщению младших школьников к новому для них языковому миру и осознанию ими иностранного языка как инструмента познания мира и средства общения;
- познакомить с менталитетом других народов в сравнении с родной культурой;
- формировать некоторые универсальные лингвистические понятия, наблюдаемые в родном и иностранном языках;
- способствовать удовлетворению личных познавательных интересов.

II. Развивающий аспект:

- развивать мотивацию к дальнейшему овладению английским языком и культурой;
- развивать учебные умения и формировать у учащихся рациональные приемы овладения иностранным языком;
- приобщить детей к новому социальному опыту за счет расширения спектра проигрываемых социальных ролей в игровых ситуациях;
- формировать у детей готовность к общению на иностранном языке;
- развивать технику речи, артикуляцию, интонации;
- развивать двигательные способности детей через драматизацию;
- познакомить детей с основами актерского мастерства и научить их держаться на сцене.

III. Воспитательный аспект:

- способствовать воспитанию толерантности и уважения к другой культуре;
- приобщать к общечеловеческим ценностям;
- способствовать воспитанию личностных качеств (умение работать в сотрудничестве с другими, коммуникабельность, уважение к себе и другим, личная и взаимная ответственность);
- обеспечить связь школы с семьей через вовлечение родителей в процесс подготовки постановок;
- прививать навыки самостоятельной работы по дальнейшему овладению иностранным языком и культурой.

1.9 Педагогическая идея, положенная в основу реализации содержания программы

Ведущей педагогической идеей, положенной в основу реализации содержания данной программы, является формирование коммуникативной компетенции обучающихся на занятиях внеурочной деятельности по английскому языку через участие их в игровой деятельности, постановке сценок, сказок, разучивание стихов, участие в проектной деятельности и т.д.

1.10 Виды внеурочной деятельности:

- игровая деятельность (приложение №1);
- чтение, литературно-художественная деятельность;
- изобразительная деятельность;
- постановка драматических сценок, спектаклей;
- прослушивание песен и стихов;
- разучивание стихов;
- разучивание и исполнение песен;
- проектная деятельность;
- выполнение упражнений на релаксацию, концентрацию внимания, развитие воображения.

1.11 Формы внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность по английскому языку традиционно основана на трёх формах: индивидуальная, групповая и массовая работа (выступления, спектакли, утренники и пр.). Ведущей формой организации занятий является групповая работа. Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Каждое занятие состоит из двух частей: теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные

формы и приемы игрового обучения, проектной, литературно-художественной, изобразительной, физической и других видов деятельности. С целью достижения качественных результатов желательно, чтобы учебный процесс был оснащен современными техническими средствами, средствами изобразительной наглядности, игровыми реквизитами. С помощью мультимедийных элементов занятие визуализируется, вызывая положительные эмоции у детей и создавая условия для успешной деятельности каждого ребенка.

Во время каникул образовательная деятельность может видоизменяться (выходы в театры, показ спектаклей, участие в концертах, проведение совместных с родителями праздников и т.п.).

Занятия могут проводиться как со всей группой, так и по звеньям, подгруппам, индивидуально.

1.12 Психолого-педагогические принципы реализации программы

Авторская программа строится на следующих принципах:

лично ориентированные: принцип адаптивности, принцип развития, принцип комфортности;

культурно ориентированные: принцип картины мира, принцип целостности содержания образования, принцип систематичности, принцип смыслового отношения к миру, принцип ориентировочной функции знаний, принцип опоры на культуру как мировоззрение и как культурный стереотип;

деятельностно-ориентированные: принцип обучения деятельности, принцип управляемого перехода от деятельности в учебной ситуации к деятельности в жизненной ситуации, принцип перехода от совместной учебно-познавательной деятельности к самостоятельной деятельности учащегося, принцип опоры на процессы спонтанного развития, принцип формирования потребности в творчестве и умений творчества.

Принципы программы:

включение учащихся в активную деятельность,
доступность и наглядность,
связь теории с практикой; учёт возрастных особенностей,
сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности,
целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному).

1.13 Планируемые результаты внеурочной деятельности

Программа позволяет добиваться следующих результатов освоения образовательной программы начального общего образования:

личностные

у учащихся будут сформированы:

- ответственное отношение к учению;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- умение правильно строить фразы в устной речи, понимать смысл поставленной задачи, приводить примеры;
- начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся мире;
- экологическая культура: ценностное отношение к природному миру, готовность следовать нормам природоохранного, здоровьесберегающего поведения;
- формирование способности к эмоциональному восприятию языковых объектов, лингвистических задач, их решений, рассуждений;
- умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;

у учащихся могут быть сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности;

- критичность мышления, умение распознавать логически некорректные высказывания, отличать гипотезу от факта;
- креативность мышления, инициативы, находчивости, активности при решении учебных задач;

метапредметные:

регулятивные

учащиеся научатся:

- формулировать и удерживать учебную задачу;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- предвидеть уровень усвоения знаний, его временных характеристик;
- составлять план и последовательность действий;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

учащиеся получат возможность научиться:

- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;
- предвидеть возможности получения конкретного результата при решении задач;
- выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить, определять качество и уровень усвоения;
- концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий;

познавательные

учащиеся научатся:

- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- применять правила и пользоваться инструкциями и освоенными закономерностями;
- создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения задач;
- самостоятельно ставить цели, выбирать и создавать алгоритмы для решения учебных лингвистических проблем;
- понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в соответствии с предложенным алгоритмом;
- понимать и использовать средства наглядности (рисунки, фотографии и др.) для иллюстрации, интерпретации, аргументации;

учащиеся получают возможность научиться:

- устанавливать причинно-следственные связи; строить логические рассуждения, умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- формировать учебную и общепользовательскую компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетентности);
- выдвигать гипотезы при решении учебных задач и понимать необходимость их проверки;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач исследовательского характера;
- выбирать наиболее рациональные и эффективные способы решения задач;
- оценивать информацию (критическая оценка, оценка достоверности);

- устанавливать причинно-следственные связи, выстраивать рассуждения, обобщения;

коммуникативные

учащиеся научатся:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками: определять цели, распределять функции и роли участников;
- взаимодействовать и находить общие способы работы; работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; слушать партнёра; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- прогнозировать возникновение конфликтов при наличии разных точек зрения;
- разрешать конфликты на основе учёта интересов и позиций всех участников;
- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

предметные:

у учащихся должны быть сформированы следующие умения:

по фонетике: правильно произносить звуки, слова, словосочетания, предложения;

по лексике: понимать основные значения изученных лексических единиц (слов, словосочетаний), устойчивых речевых оборотов;

по аудированию: отличать звучащую иностранную речь от родной; различать иноязычные звуки; повторять за диктором слова, словосочетания, предложения, реплики в диалогических клише; понимать содержание изученных, простых по содержанию детских стихов и песен, построенных на

знакомом языковом и речевом материале; относительно полно и точно понимать высказывания собеседников в распространённых стандартных ситуациях повседневного общения; понимать основное содержание несложных аутентичных текстов, относящихся к различным коммуникативным типам речи (сообщение / рассказ), аудио- и видеотекстов монологического и диалогического характера; определять тему и факты сообщения, вычленять смысловые вехи, выделять главное, опуская второстепенное;

по говорению: отвечать на вопросы учителя в классе; обмениваться репликами в мини-диалогах этикетного характера (2-3 реплики со стороны каждого ученика) в ситуациях знакомства и прощания с людьми; участвовать в диалоге-расспросе, построенном на ситуациях повседневного общения, используя общие и специальные вопросы с вопросительными словами «Кто? Что? Где?»; соблюдать элементарные нормы речевого этикета, принятые в стране изучаемого языка; составлять небольшие монологические высказывания о себе, своих друзьях, своей семье, любимом животном, своих увлечениях; рассказывать о своём окружении, рассуждать в рамках изученной тематики и проблематики, представлять социокультурный портрет своей страны и страны / стран изучаемого языка; излагать основное содержание прослушанного текста, высказывать свое мнение

1.14 Способы оценки достижения планируемых результатов внеурочной деятельности

На начальном этапе обучения закладывается интерес к иностранному языку, достижения учащихся очень подвижны и индивидуальны.

Безотметочное обучение позволяет устранить негативные моменты в обучении, способствует гуманизации обучения, индивидуализации учебного процесса, повышению учебной мотивации и учебной самостоятельности в

обучении. Безотметочное обучение – это выставление определённого количества баллов за выполнение каждого задания.

Устная речь оценивается по двум критериям:

А – содержание и способность поддерживать беседу, реагировать на вопросы;

В – качество языка (лексика, грамматика, фонетика, интонация).

Диапазон баллов для всех критериев от 1 до 7 .Контроль на данном этапе проводится в игровой форме (конкурсы, постановки, лексические игры, решение кроссвордов и ребусов) посредством выполнения творческих заданий, их презентации и последующей рефлексии.

Способами определения результативности программы являются: лист индивидуальных достижений , диагностика, проводимая в конце каждого раздела в виде естественно-педагогического наблюдения; выставки работ или презентации проекта.

1.15 Формы подведения итогов реализации программы

Итоговой работой по завершению каждой темы являются сценические постановки, открытые занятия, игры.

2. Учебно-тематическое планирование

№	Название раздела	Кол-во часов	Из них	
			Теория	Практика
1	Веселые буквы	5	1	4
2	Давайте познакомимся!	5	1	4
3	Моя семья	4	1	3
4	Мой дом	4	1	3
5	Моя еда	3	1	2
6	Рождество	1	-	1

7	Мои животные	3	1	2
8	Игры и игрушки	3	1	2
9	Внешность	4	1	3
10	Давай поиграем	2	-	2
	Итого	34	8	26

3. Содержание курса

№	Тема	Содержание
1	Веселые буквы(5 ч). Буквы	Английские буквы. Языковые и фонетические игры
2	Буквы	Английские буквы. Языковые и фонетические игры
3	Буквы	Английские буквы. Языковые и фонетические игры
4	Буквы	Английские буквы. Языковые и фонетические игры
5	Буквы	Английские буквы. Языковые и фонетические игры
6	Давайте познакомимся! (5 ч) Привет!	Знакомство с содержанием курса. Выявление знаний учащихся. Знакомство. Простейшие сведения о себе (возраст, из какой страны родом, как дела) Диалог: «Как тебя зовут?»; Выражения классного обихода; Песенка «Hello». Буквы. Фонетические игры. Игры с алфавитом.
7	Как тебя зовут?	Песенка «Hello» Буквы (повторение) Счет 1-10 Диалог знакомства Игра «Куклы знакомятся»

		Фонетические игры. Игры с алфавитом.
8	Откуда ты?	Буквы (повторение) Англоговорящие страны. Названия стран. UK, America, Africa Местоимения he, she Фонетические игры. Игры с алфавитом.
9	Расскажи мне о себе	Притяжательные местоимения his, her Рассказ о себе Фонетические игры. Игры с алфавитом.
10	Мой друг	Рассказ о друге из другой страны Фонетические игры. Игры с алфавитом
11	Моя семья	Песенка «My family» Изучение лексики по теме «Семья»: aunt, uncle, son, daughter. Правила чтения буквы Ii в открытом слоге.
12	Это моя семья	Песенка «My family» Глагол have got Игра «Куклы знакомятся» Правила чтения буквы Ii в закрытом слоге.
13	Семейное древо	Песенка «My family» Составление семейного древа. Рассказ о своей семье Правила чтения буквы Ee, Буквосочетания ea, ee
14	Письмо Великобритании	из Структура he has got Рассказ о семье из Великобритании Правила чтения гласных букв Ii /Yu

15	Мой дом	<p>Стихотворение «Colours»</p> <p>Названия частей дома: house, roof, window, floor, wall, door.</p> <p>Цвета</p> <p>Игра «Что это? Какого это цвета?»</p> <p>What's this? What colour is the (door)?</p> <p>This is my house. The (window) is (green).</p> <p>Правила чтения буквы Aa.</p>
16	Мебель	<p>Стихотворение «Цвета»;</p> <p>Игра «Угадай цвет»;</p> <p>Названия мебели: table, chair, bed, cupboard, TV</p> <p>Предлоги места: on, in, under, at, behind</p> <p>What's this? Where's ...?</p> <p>It's a (table). It's (red). It's on the (table).</p> <p>Спряжение глагола to be.</p> <p>Правила чтения буквы Oo</p>
17	Какие комнаты есть в доме?	<p>Названия мебели: wardrobe, computer, lamp, sofa, armchair</p> <p>Предлоги места: on, in, under, at, behind</p> <p>Спряжение глагола to be</p> <p>Игра «Обставь комнату» Put the lamp on the table</p> <p>Правила чтения буквы Uu.</p>
18	Моя любимая комната	<p>Игра «Что это? Где это»</p> <p>What's this? Where's ...?</p> <p>Нарисуй и опиши картинку «Моя любимая комната в доме»</p>
19	Моя любимая еда	<p>Названия продуктов: tea, cola, popcorn, , jam, sausage, bacon, cereal, butter, mushrooms</p> <p>Диалоги «Какая твоя любимая еда?»</p>

		<p>What is your favourite food?</p> <p>I like Yummy!</p> <p>I don't like Yuk!</p> <p>Правила чтения буквосочетаний -wh, ow, ph-</p> <p>.</p>
20	Рожество. Новогодняя мастерская	<p>Песенка «We wish you»</p> <p>Традиции празднования. Изготовление новогодней поделки</p>
21	Фрукты и овощи	<p>Стихотворение «I like to eat»</p> <p>Названия овощей и фруктов: carrots, potatoes, tomatoes, peas, pears, grapes, plums</p> <p>Счет 11-20</p> <p>Множественное число существительных</p> <p>Игра: «Давайте посчитаем»</p> <p>Игра «Игра «Что я спрятал за спиной?»»</p> <p>Правила чтения буквосочетаний -au-, -eu-, -ou-</p>
22	Что сегодня на обед?	<p>Игра «Съедобное – несъедобное»</p> <p>Игра «Один – много»</p> <p>Нарисуй и расскажи «Мой обед»</p> <p>Правила чтения буквосочетания ng.</p>
23	Мои животные	<p>Стихотворение «The Cat and the Mouse»</p> <p>Названия животных: dolphin, mouse, cow, hare, monkey, pony, camel, kitten, puppy.</p> <p>Игра в зоопарк</p> <p>Общий вопрос: Is it (a dog, brown, in the cupboard)?</p> <p>Правила чтения буквосочетаний -th-, -ck-, -ere-, -ear-, -are-..</p>
24	Движения	<p>Названия животных и птиц: a lion, a bear, a hippo, a parrot, a flamingo, a penguin</p> <p>Модальный глагол can</p>

		<p>Игра «Что умеют делать животные»</p> <p>Игра «Что не умеют делать животные»</p> <p>What can a (lion) do? It can (run).</p> <p>Диалоги: Can you (swim)?</p> <p>Правила чтения буквосочетаний: or, ar.;</p>
25	Угадай, что я за зверь	<p>Стихотворение «Kangaroo»</p> <p>Игра «Изобрази животное»</p> <p>Описание животного</p> <p>Практика чтения</p>
26	Игры и игрушки (3 ч). Мои игрушки	<p>Названия игрушек: doll, ball, car, train, plane, robot, bike, scooter</p> <p>Игра «Have you got a car?»</p> <p>Моя любимая игрушка</p> <p>This is my favourite toy. It's a....</p> <p>Правила чтения буквосочетаний -ir, -er, -wh-.</p>
27	Спортивные игры	<p>Стихотворение «I like to read»</p> <p>Игры: park, merry-go-round, big wheel, ride, game, playground, swing, , roller-skate, skip</p> <p>Present Simple 3-е лицо единственного числа. Вопросы с do/does</p> <p>Местоимения we, they</p>
28	Игры в России, Великобритании и Америке	<p>Игры: board games, hide-and-peek, leapfrog, marbles, hopscotch, tag, snakes and ladders, scrabble</p> <p>Диалог «Давай поиграем»</p> <p>Практика чтения</p>
29	Внешность (4 ч)	<p>Песенка «Head, shoulders»</p> <p>Названия частей тела: head, mouth, tongue, tooth, foot, leg, hand, arm, stomach, face</p> <p>Игра «Дотронься...»</p> <p>How many eyes?</p>

		What colour is it? Множественное число существительных (искл) Практика чтения
30	На зарядку становись	Песенка «Head, shoulders» Лексика: shampoo, brush, soap, toothpaste, wash your hands, wash your face, clean your teeth, brush your hair, do exercises, go jogging Повелительное наклонение глаголов Практика чтения
31	Что болит?	Песенка «What's the matter?» Игра «Что случилось?» Работа с текстом «Визит к доктору»
32	Кто это?	Игра «Мой любимый сказочный персонаж» Нарисовать свой любимый персонаж и рассказать о нем
33	Давай поиграем	Участие в языковых и подвижных играх
34	Давай поиграем	Участие в языковых и подвижных играх

4. Методическое обеспечение программы внеурочной деятельности «Занимательный английский»

1. Авторские методики / разработки:

разработка тем программы;
описание отдельных занятий;
сценарии театральных постановок.

2. Учебно-иллюстративный материал:

слайды, презентации по темам; видеоматериалы по темам;
аудиоматериалы по темам;
иллюстративный и дидактический материал по темам занятий;
наглядные пособия (игровые таблицы, атрибуты);
натурные объекты: реквизит к спектаклям, театральным постановкам.

3. Методические материалы:

методическая литература для учителя;

литература для обучающихся;

подборка журналов.

4. Материалы по результатам освоения программы:

перечень творческих достижений;

фотографии и аудиозаписи мероприятий.

5. Материально-техническое обеспечение:

игровые средства обучения (игротека): набор кубиков, мячи, наборы цветной и белой бумаги и картона, наборы цветных карандашей, фломастеров, красок и пр.

сценическая ширма (сцена, актовый зал);

видеокамера (желательно);

элементы театральных декораций; костюмы;

персональный компьютер, оснащенный звуковыми колонками, для обработки сценарного и музыкального материала;

5. Список литературы

1. Афанасьева О.В., Михеева И.В. «Rainbow English» М.: Дрофа, 2013.
2. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. М.: Просвещение, 2010. (Стандарты второго поколения).
3. Коммуникативное развитие учащихся средствами дидактической игры и организацией языковой среды в образовательном учреждении: Монография. А.Г. Антипов, А.В. Петрушина, Л.И. Скворцова и др. – Кемерово: МОУ ДПО «НМЦ», 2006.
4. Копылова, В.В. Методика проектной работы на уроках английского языка: Методическое пособие. М.: Дрофа, 2004.
5. Кулиш, В.Г. Занимательный английский для детей. Сказки, загадки, увлекательные истории. Д.: «Сталкер», 2001.
6. Пучкова, Ю.Я. Игры на уроках английского языка: Метод. пособие. М.: ООО «Издательство Астрель», 2003.
7. Стихи и пьесы для детей: сборник на английском языке. Составители К.А. Родкин, Т.А. Соловьёва – М.: «Просвещение», 1989.

Фонетические игры

Игра «Повторюшки» (отработка дифтонгов [aI], [eI] – My name is...) “Давайте познакомимся! Но сначала поиграем в “Повторюшки!” Вы знаете, кто такие Повторюшки? Это маленькие гномики с огромными ушами. Они внимательно прислушиваются ко всему вокруг и поэтому очень красиво все повторяют. Ну-ка, повторюшки, приготовили свои ушки! (Учитель прикладывает ладони с растопыренными пальцами к ушам, дети повторяют за ним.) [aI], [maI], [eI], [neI], [neIm], [neImIz], [maI neImIz] “. Впоследствии, каждый раз вместо того, чтобы исправить ребенка, учитель предлагает: “Let’s play a game!” и прикладывает ладони к ушам.

Игра «Рыбки» (отработка звуков [w] [ts] – What’s your name?) “А вы хотите узнать, как меня зовут по-английски? Тогда спросите по-английски! Но сначала поиграем! Представьте, что вы - огромные рыбы, которые лежат на дне моря и пускают огромные пузыри [wo] - [wo] Губки трубочкой! Пузырь растёт, (руками изображает растущий пузырь, дети повторяют за ним) растёт ... и лопается [ts] (при этом звуке руки резко расходятся в разные стороны) А теперь, повторюшки, приготовили свои ушки! (фон. отр. What’s your name?) (жест: your – обе раскрытые ладони перед собой) Вы кого спрашиваете? (озирается по сторонам) Меня? Тогда покажите ручками: Your name!” – “Your name”- “What’s your name?” – “What’s your name?” (хором) – “My name’s...”. Детям очень нравится эта игра, и они с удовольствием «пускают пузыри» каждый раз, когда учитель просит их об этом.

Игра «Пчелы» (отработка звуков [D][T]) “Любите сказки? Тогда слушайте! Одна русская пчела сидела на цветке. Вдруг на тот же самый цветок прилетела английская пчела. Русской пчеле это не понравилось. Она жужжит, ругается: з-з-з-з-з-з! И английская пчела ей не уступает. Но у неё, посмотрите, язык длинный, во рту не умещается. И получается у нее: th-th-th-th-th! Как русская пчела жужжит? - з-з-з-з-з. - А английская? - th-th-th-th (3-4 раза). Русская ругается - [за-за], а английская – (дети повторяют за учителем) [Dx- Dx- Dx]. Русская - [зэ-зэ-

зэ], а английская - [Dq- Dq- Dq]. Русская - [зы-зы-зы], а английская - [DI- DI- DI].-
А к вечеру они осипли и русская пчела стала жужжать так: с-с-с-с-с-с-с. А как
стала жужжать английская пчела? Правильно! th-th-th-th (глухой звук)! (3-4 раза).
Русская - [са-са-са], а английская - [Dx- Dx- Dx]. Русская - [сы-сы-сы], а
английская - [DI- DI- DI].”

Игра «Любопытный кролик» (отработка звуков [D] - [s] This is...) Звук [D]
особенно сложно произносится в сочетании со звуком [s] в структуре This is...
Отрабатывается это сочетание песенкой: This is a bear, this is a hare, This is a dog
and this is a frog. This is a car, this is a star, This is a ball and this is a doll. Перед
пропеванием песенки учитель предлагает детям поиграть в трусливого, но очень
любопытного кролика (язычок), который выглядывает из норки (рот), чтобы
посмотреть на наши игрушки, но каждый раз прячется обратно. Можно добавить
брatца лиса (рука), который пугает кролика у входа в норку.

1. **Игра «Горы»** (отработка сочетаний [wI] [wJ] [waI] [wFq]) “Now, let’s play a
game! I’m not the teacher! I’m a little girl!” (Прикрепляет на голову бант)
“This is my bow. You aren’t boys and girls! (подходя к каждому) You aren’t a
boy (girl)! You are mountains! (показывает картинку - горы) You are big
mountains!”

1. **Игра «Thank you!»** (отработка звука [T] – Thank you!) “Дети, когда мы
благодарим, то делаем это от души. (Учитель прижимает ладонь к груди с
силой и при этом, как будто от этого давления кончик его языка
выскакивает изо рта.) Thank you!”. Дети смеются и быстро запоминают и
повторяют этот жест. Теперь, если ребенок произносит звук [T]
неправильно, достаточно просто прижать руку к груди и он сам, смеясь,
поправляет себя.

1. **Игра «Колокольчик»** (отработка звука [N] – окончание -ing) “Дети, вы
знаете, как звенят утренние колокольчики? –ing, -ing! Morning! Good
morning! (Учитель говорит это бодрым высоким голосом и делает вид, что
звонит в колокольчик) А как звонят вечерние колокола? –ing, -ing! Evening!

Приложение 2

Лексические игры

Учителю важно помнить, что основная цель данного пособия – обучение аудированию, а то, что дети начинают еще и говорить по-английски является своеобразным «бонусом» учителю, но целью обучения не является. На данном этапе практически любая игра проигрывается в несколько этапов. На начальном этапе все необходимые фразы говорит сам учитель, а дети либо выполняют команды, либо «говорят ручками». Можно сказать, что «территория игры» делится на «зону активности» (на первом этапе это учитель, который несет на себе всю речевую нагрузку) и «зону пассивности» (дети, которые воспринимая на слух информацию, реагируют на неё невербальными средствами, как правило, жестами). На каждом последующем этапе учитель как бы отдаёт «говорящим» детям «зону активности» ровно в той степени, в какой они готовы её взять. (Надо ли говорить о том, что в разных возрастных группах, а порой и в разных группах одного и того же возраста это может происходить с различной скоростью.) При этом у «молчунов» не должно возникнуть даже подозрения на то, что они являются неуспевающими. Поэтому, учителю важно позаботиться и о сохранении «зоны пассивности».

1. **Игра “Stand up and say: I’m big!”** (жест: I’m - ладони на грудь; big - руки вверх) – “I’m big!” – “А вы знаете, что в больших горах живет большое эхо! Сейчас мы проверим, у какой горы самое большое эхо! So! I’m a little girl. I’m walking in the mountains and singing a song. What’s your name... (учитель, напевая песенку, подставляет ухо детям давая понять, что хочет услышать их эхо, дети подпевают) Oh! I’ve lost my way home. So, I’m sitting and crying: (ф.о. дифтонгов и сочетаний звука [w] с гласными; после каждого звука учитель поворачивается к

- детям ухом). OK! You are good mountains! And you are the best mountain!” (обращаясь к ребенку, который больше всех старался)
- Игра “How many?”** Интересно, сколько игрушек в классе (на столе, в коробке...)? Я попробую угадать, а вы, если я угадала, говорите: “Yes!” (сопровождается кивком головы, ф.о.), а если не угадала: “No!” So! How many toys are here? 1? - No! -2? -No! -3? - No! -4? - No! - Many? (жест - движение руками в разные стороны) - Yes! - Давайте, ребята, скажем вместе ручками: Many! - Many!
 - Игра “Is it...?”** Let’s play a game! Come up to me! Я отвернусь. Ты выбери игрушку и покажи ее ребятам, а я попробую отгадать, что это за игрушка! (учитель отворачивается) Когда будете готовы, ответите мне дружно: «Yes!» Are you ready? Yes or no? – No! (Yes!) - (поворачивается) Is it a bear? - Yes! (No!) - No! This is not a bear!
 - Игра “Bag”** Интересно, что это за сумочка у Незнайки (зайки...)? Let me have a look at the bag! This is a good bag! This is a red bag! What’s there in the bag? - That’s a secret! Guess! - Секрет? Это интересно! Попробую угадать! Is it a ...bear? (Учитель, произнося первую часть фразы, предлагает детям закончить ее. Некоторые ученики уже на первом уроке называют игрушки, если дети молча показывают жесты, учитель озвучивает их сам.) - No! This is not a bear! - I don’t know! (пожимает плечами) I give up! (жест: I - показывает на себя, up - поднимает руки вверх) Вы тоже сдаетесь? Давайте “скажем ручками”: “I give up!” (жест) - This is a picture (bear...)! - A picture? Let me have a look at the picture! Yes! This is a picture! This is a red picture! What’s this? - This is a ...bear (hare, dog, frog)! (дети заканчивают фразу)
 - Игра “Like”** Гость: Can I have a bear (...), please? (ребенок дает гостю игрушку) Thank you! Good boy (girl)! (гладит ребенка по голове) - Do you like the bear (hare, frog, dog)? - Yes, I do! I like the bear (...)! (целует игрушку, кладет ее на сердце) –No, I don’t! I don’t like the dog! (отворачивается, учитель кладет собачку в черную коробку)

The dog is not good! It is bad! - Давайте пожалеем собачку, погладим её и скажем: Good dog! - Good dog! }

6. **Игра “This is not”** (на столе 4 игрушки) Я загадаю одну из этих игрушек, а вы догадайтесь по подсказке, что это. This is not a bear. This is not a hare (dog). What’s this? - This is a frog! - Yes, it is! This is a frog!
7. **Игра “Is this a boy?”** Let’s play a game! (Учитель перемешивает карточки с изображением мальчиков и девочек и складывает их в руку тыльной стороной вверх.) Is this a boy or a girl (показывая на верхнюю карточку)? - This is a boy (girl). (Карточка открывается. Если ребенок отгадал, он получает эту карточку, если нет - она подкладывается под остальные. Затем учитель собирает карточки.) – Do you have any pictures? - ... - Can I have the picture, please?
8. **Игра «Мышонок»** Сказка. Расскажу-ка я вам сказку про нашего мышонка! Когда мышонок был совсем маленьким, мама мышка сказала ему: “Мышонок! Ты должен расти сильным и смелым, но помни: все мыши должны бояться котов! Если увидишь кошку, беги от нее, куда глаза глядят!” И пошел мышонок впервые на прогулку по лесу. (Учитель инсценирует сказку с помощью игрушек на столе.) А навстречу ему - лягушка! Мышонок никогда раньше не видел лягушек, поэтому очень испугался и закричал: ”This is a cat! This is a cat!” (Учитель, обращаясь к детям.) Is this a cat? - No! - No! This is not a cat! Ребята, давайте успокоим мышонка! Скажем вместе: “This is not a cat!” - This is not a cat! - Not a cat? – Not a cat! – What’s this? Good frog! (Мышонок гладит лягушку. То же повторяется с собакой, зайцем и медведем.) И вдруг ему встретилась настоящая кошка! Но кошка так понравилась мышонку, что он и не думал пугаться! Good! Good! (Мышонок гладит кошку.) Кошка может съесть мышонка! Давайте предупредим его! This is a cat! - This is a cat! - No! This is not a cat! - Вот упрямый мышонок! This is a cat! - This is a cat! (Мышонок прячется.) - A cat? - Yes, it is! This is a cat! (Кошечка заплакала.) - I’m a good cat! I’m

not bad! - И правда, хорошая кошка, и вовсе она не хотела нашего мышонка съесть, а просто хотела с ним поиграть! Давайте скажем ей: “Good cat!” - Good cat! – This is a frog! – Good frog!

9. **Игра «Продавец»** (повязка на глаза) How many toys are there on the table now? 1? 2? 3? - No! - Many? - Yes! - Yes! There are many toys on the table! Let’s play a game! Это необычный магазин. Все хотят купить в нем кошку. Продавцу это надоело, он выключает свет и в темноте пытается подсунуть покупателю что-нибудь другое. А покупатели сердятся, топают ногой и говорят: This is not a cat! - This is not a cat! (ф.о.) (ребенку завязывают глаза) Hello! - Hello! - What do you want? - A cat! - This is a cat! - This is not a cat!

1. **Игра «Рифмы»** (doll – ball, bear – hare – chair, cat – mat, house – mouse, box – fox, dog – frog, block – clock, star - car) Do you have any toys? – Yes, we do! We have many toys! And what do you have? – I have a box! - And what’s there in the box? - That’s a secret! Guess! - Is it a ...(дети жестом приглашаются принять участие в отгадывании, они заканчивают фразу учителя) Well! I don’t know! I give up! Do you give up? - I give up! - So! What’s this? - This is a ball! - A ball! (учитель достает мяч) Is the ball good or bad? - Good! - I don’t have a ball, but I have a doll! (достает куклу) Look! This is a ball and this is a doll! Ball – doll! Ball – doll! (Учитель берет в одну руку мяч, в другую – куклу и поочередно протягивает детям то одну игрушку, то другую, называя её. Дождавшись, когда дети начинают повторять с ним, учитель путает их, два раза подряд показывая одну и ту же игрушку.) Is this a ball? No, it isn’t! This is not a ball! This is a doll!

2. **Игра “Yes, it is! – No, it isn’t!”** Посмотрите! Мальчик оставил свою сумку! Let’s play a game! Я попробую на ощупь определить, что за игрушки лежат в ней! Если я угадаю, вы будете говорить: “Yes, it is!”, а если не угадаю – “No, it isn’t!” (Учитель прикрывает глаза, на ощупь

достаёт игрушки и всякий раз ошибается.) Is it a..... - No, it isn't! – No, it isn't! This is not a ... This is a...

3. Игра “Shop” Let’s play shops! - Let’s! –I’m a shop-assistant. Come to my shop! I have many toys. Ask for any toy you like! Hello, Peter! – Hello! – What do you want? – Can I have a car, please? – Here you are! - (задумываясь) How much is it? - 2 claps! (Петушок 2 раза хлопает по ладони учителя.) - Thank you! – Good bye! – Good bye! - Come again!
4. **Игра “Crying”** (Magic window, fine/nasty pictures, sun) (плачут гости) Why are you crying, cockerel? Why are you crying, hen? - Because the weather is not fine! It is nasty! - (окошко) Look out of the window! Is the weather fine or nasty? - Nasty! - Is the sky dark or light? - Dark! - Is the sun in the sky? - No! - No! The sun is not in the sky! And it is raining! Do you like the rain? - No! I don’t like the rain! (ф.о.) - Let’s say “go away” to the rain! - Rain, rain, go away! Come again another day!

Look out of the window! Is the weather fine or nasty? - Fine! - Is the sky dark or light? - Light! - And what’s in the sky? - The sun! - Yes! The sun is in the sky! Is it raining? - No! - No! It is not raining! - Thank you! Thank you very much! Good-bye! - Good-bye! - Come again! }

1. **Игра “Drawing”** (4 pencils, a sheet of paper) What’s this? - This is a pencil! - What colour is this pencil? - (I don’t know!) It is red (yellow, green, blue). - Let’s draw a picture! - Let’s! - Can I have the red (green...) pencil, please? I want to draw the sun (sky, grass, flower). Thank you! Do you like the sun (...)? - Yes, I do! - And which do you like best? - I like...
2. **Игра “Where is the hare?”** (Some toys on the table, snake) What’s there on the table? - There is a... on the table. Let’s play a game! - Let’s! - (учитель завязывает змее глаза и меняет игрушки местами так, чтобы последним стоял заяц.) Snake, where is the hare? – Here is the hare! This is the hare! (змея пытается на ощупь определить) - No, this is not a hare! This is a... (пока не дойдет до зайца).

3. **Игра “4 boxes”** (red, yellow, green, blue boxes) How many boxes are there on the floor? - 4! - Yes, there are 4 boxes on the floor! What colour is this box? – It is... - Put the... in the red (...) box! - In the red (...) box! (дети хором повторяют за учителем)

Where is the cat? - In the red box! - Yes, it is! Here is the cat! (достаёт кошку, кладет ее на стол)

1. **Игра «Платок»** There are 10 toys on the table! What’s there on the table? (учитель даёт детям 5 секунд, чтобы они могли рассмотреть игрушки, и затем закрывает их платком) - There is a... on the table.(достаёт)
2. **Игра “I don’t have”** (ball/doll/car/star-pic.) What do you want to do? Let’s play a game! - Let’s! - What’s this? - This is a ball (doll...). - (Учитель откладывает 3 картинки рубашками вверх, а одну прижимает к груди так, чтобы дети не видели, что на ней изображено.) Now, listen! I don’t have a ball, I don’t have a doll, I don’t have a car, I have a... (Дети отгадывают. Тот, кто отгадал, становится на место учителя. Учитель даёт ему одну из картинок, а остальные держит перед ним, как карты, так, чтобы остальные не видели картинок.) – So, what don’t you have! - I don’t have a... (на место водящего становится ребенок, отгадавший первым)

Приложение 3

Подвижные игры

<p>1. "Cats and mice" Количество игроков от 4. Дети делятся на две команды: Cats & Mice. Водящий или учитель даёт команды:</p>	<p>1. "Sea - ground" Количество игроков от 2. Ход игры: Начертите мелом круг. "Море"- это центр круга, "земля"- вне круга.</p>	<p>1. "What's the time, Mr. Wolf?" Количество игроков от 3. Из группы детей выбирается "волк". Учитель даёт детям</p>
---	---	--

<p>— Cats go home!— Mice walk!</p> <p>Дети-коты идут в домики, дети- мыши гуляют по залу или комнате.</p> <p>— Cats come out & catch mice! — Mice run away!</p> <p>Дети-коты выбегают из домиков и ловят мышей. Дети-мышы убегают.</p>	<p>Ведущий дает команды:</p> <p>— Sea! (Дети прыгают в круг.)</p> <p>— Ground! (Дети выпрыгивают из круга.)</p>	<p>команды:— Mr. Wolf sleeps. (Ребенок- волк делает вид, что он спит)</p> <p>Дети подходят к волку и спрашивают:</p> <p>— What's the time Mr. Wolf?</p> <p>Ребенок-волк просыпается и отвечает:</p> <p>— It is time for lunch!</p> <p>Дети разбегаются, волк их ловит.</p>
<p>1. "Movers"</p> <p>Количество игроков от 2.</p> <p>Учитель дает детям команды, дети выполняют их движениями.</p> <p>Pick up, put down, stand up, turn round</p> <p>Clap left, clap right, clap up, clap down.</p> <p>Look left, look right, look up, look down.</p> <p>Turn round, sit down, touch something ...brown!</p> <p>Point to your teacher, point to the door,</p> <p>Look at the window, look at the floor,</p> <p>Stand on your left leg, stand</p>	<p>1. "Eatable - uneatable"</p> <p>Количество игроков от 3.</p> <p>Ребенок- ведущий или учитель кидает детям мяч и называет съедобные или несъедобные предметы на английском языке.</p> <p>Если ведущий называет съедобный предмет, ребенок ловит мяч. Если ведущий называет несъедобную вещь, ребенок отбрасывает мяч ведущему.</p>	<p>1. Bring me a toy</p> <p>Количество игроков от 2.</p> <p>В классе или комнате раскладываются разные предметы и вещи. Учитель просит детей принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке. Кто первым из детей ее найдет и принесет- выигрывает.</p> <p>Учитель: — Bring me a pen. (Give me a book.)</p>
	<p>1. Balloons up in the</p>	<p>1. Lexical Chairs</p>

<p>on your right. Now sit down, touch something...white. Put your hands and touch your toes. Cross your fingers, hold your nose. Bend your knees and shake your head, Stamp your feet, touch something...red. Head and shoulders, knees and toes, Knees and toes, knees and toes; Head and shoulders, knees and toes, Eyes, ears, mouth and nose.</p>	<p>Sky! (Шарики в небо!) This is a fun color game; it's best to play with a large group, minimum of 6 students! Material Needed: Lots of balloons, different colors and a marker. Preparations: Blow up the balloons and write the color (of the balloon) on it. In the class: Throw the balloons up in the air one by one and tell the kids that when they hit the balloons (one at a time) they must say the color of them. Tell them to try and keep the balloons in the air. Веселая игра на запоминание цветов. Минимальное количество игроков - 6 человек. Требуется: много разноцветных воздушных шариков,</p>	<p>В центре комнаты поставьте стулья. Количество стульев должно быть на 1 меньше, чем игроков. Игроки ходят вокруг стульев, а ведущий называет слова на определенную тему, например, фрукты (apple, banana, orange, pear...).</p> <p>Когда ведущий называет слово, не по теме, например, train, игроки должны занять ближайший стул. Игрок, оставшийся без стула, выбывает из игры. Затем, ведущий убирает один стул. И снова игроки ходят вокруг стульев. А ведущий называет слова, но уже по другой теме. Снова, услышав лишнее слово, игроки должны занять стулья. Игрок, не успевший занять стул, выбывает из игры. И так повторяется до тех пор, пока не останется 1 стул и 2 игрока. Игрок, занявший последний стул - победитель.</p>
<p>1. Clock Количество игроков от 3. Ход игры: В комнате на полу рисуются часы: круг и цифры от 1-12 внутри круга. Дети делятся на 2 равные команды и встают по разные стороны круга в линии. Одна команда big</p>		

<p>hand, другая little hand.</p> <p>Учитель называет время: — Ten past seven.</p> <p>Первый игрок каждой команды воспроизводит нужное время на часах. Если это big hand- игрок занимает минуты, если это little hand- часы.</p>	<p>фломастер.</p> <p>Подготовка: Надуйте воздушные шарики. Напишите на каждом шарике цвет.</p> <p>Ход игры: Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети подбивают шарик, чтобы он не упал, они должны назвать его цвет. Скажите ребятам, чтобы они постарались как можно дольше удерживать шарики в воздухе.</p>	<p>Заметьте, что эта игра очень активная, поэтому убедитесь, что вокруг нет опасных предметов.</p> <p>Дети младшего дошкольного возраста могут длительное время общаться с Вами только жестами, накапливая пассивный запас лексики. Этот период у некоторых 3-летних может длиться до года. Старшие дети начинают говорить рано и, поскольку, занятия с ними могут продолжаться до 30-40 минут, то Вам придется насыщать урок дополнительными играми, описание которых приводим в этом разделе.</p>
---	--	---