

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Петрозаводского округа
«Средняя общеобразовательная школа № 11»

УТВЕРЖДАЮ

Королевская О.Ю.

« 31 августа » 2017

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Английский в фокусе. Вводный курс»
дополнительной образовательной программы
начального общего образования

Срок реализации 1 год

Разработчики:

МО учителей английского языка

Обсуждена и принята на

Педагогическом совете школы

Протокол № ____ 1 ____

от «__31__»__08__2017г.

Пояснительная записка

Программа «Английский в фокусе. Вводный курс» имеет научно-познавательную (общеинтеллектуальную) направленность и представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности младших школьников.

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.

Программа обеспечивает развитие интеллектуальных общеучебных умений, творческих способностей у учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка, позволяет ребёнку проявить себя, преодолеть языковой барьер, выявить свой творческий потенциал.

Программа составлена с учетом требований федеральных государственных стандартов второго поколения и соответствует возрастным особенностям младшего школьника.

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.

Цель программы «Английский в фокусе. Вводный курс»: создание условий для интеллектуального развития ребенка и формирования его коммуникативных и социальных навыков через игровую и проектную деятельность посредством английского языка.

Задачи:

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.

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 с основами актерского мастерства и научить держаться на сцене.

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

Содержание программы

«Игровой английский» полностью соответствует целям и задачам основной образовательной программы по АЯ. 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 со II по IV класс в начальной школе при 2-х часах в неделю. 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.).

Принципы, положенные в основу обучения английскому языку в данном УМК, во многом совпадают с принципами обучения родному языку, Младшие школьники усваивают звуки, слова, структуры в простых, но в то же время реальных речевых ситуациях, ежедневно возникающих при общении со сверстниками, где им приходится выражать свои мысли, чувства, желания и т.д. Дети научатся рассказывать на английском языке о семье, школе, животных, игрушках и еде, т.е. о том, что их интересует в реальной жизни.

В первом классе обучение детей английскому языку строится на *принципе устного опережения*, т.е. дети сначала овладевают языком путём устного общения: они слушают и говорят. Главное внимание уделяется развитию разговорной речи и пополнению словарного запаса.

Формы проведения занятий

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 учащихся 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.

Режим проведения занятий, количество часов:

Программа рассчитана на учащихся 1 класса.

2 часа в неделю (58 занятий в учебном году- 29 учебных недель, с октября по май включительно).

Место проведения занятий:

Рекомендуется проводить занятия 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).

Виды деятельности:

игровая деятельность (в т.ч. подвижные игры);

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.

Эффективность и результативность данной внеурочной деятельности зависит от соблюдения следующих **условий**:

добровольность участия и желание проявить себя,

сочетание индивидуальной, групповой и коллективной деятельности;

сочетание инициативы детей с направляющей ролью учителя;

занимательность и новизна содержания, форм и методов работы;

эстетичность всех проводимых мероприятий;

четкая организация и тщательная подготовка всех запланированных мероприятий;

наличие целевых установок и перспектив деятельности, возможность участвовать в конкурсах, фестивалях и проектах различного уровня;

широкое использование методов педагогического стимулирования активности учащихся;

гласность, открытость, привлечение детей с разными способностями и уровнем овладения иностранным языком;

привлечение родителей и учащихся более старшего возраста к подготовке и проведению мероприятий с учащимися более младшего возраста;

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности.

В результате реализации данной программы учащиеся должны:

Знать/понимать:

- особенности основных типов предложений и их интонации в соответствии с целью высказывания;
- наизусть рифмованные произведения детского фольклора (доступные по содержанию и форме);
- названия предметов, действий и явлений, связанных со сферами и ситуациями общения, характерными для детей данного возраста;
- произведения детского фольклора и детской литературы (доступные по содержанию и форме).

Уметь (владеть способами познавательной деятельности):

- наблюдать, анализировать, приводить примеры языковых явлений;
- применять основные нормы речевого поведения в процессе диалогического общения;
- составлять элементарное монологическое высказывание по образцу, аналогии;
- уметь общаться на английском языке с помощью известных клише;
- понимать на слух короткие тексты;

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:

- понимать на слух речь учителя, одноклассников;
- понимать смысл адаптированного текста (в основном фольклорного характера) и уметь прогнозировать развитие его сюжета;
- расспрашивать собеседника, задавая простые вопросы (кто, что, где, когда), и отвечать на вопросы собеседника, участвовать в элементарном этикетном диалоге;
- сочинять оригинальный текст на основе плана;
- соотносить поступки героев сказок с принятыми моральными нормами и уметь выделить нравственный аспект поведения героев;
- участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Воспитательные результаты внеурочной деятельности:

Первый уровень результатов – приобретение социальных знаний о ситуации межличностного взаимоотношения, освоение способов поведения в различных ситуациях.

Второй уровень результатов – получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, родина, природа, мир, знания, труд, культура).

Третий уровень результатов – получение школьниками опыта самостоятельного общественного действия (умение представить зрителям собственные проекты, спектакли, постановки), в том числе и в открытой общественной среде.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий:

- ✓ толерантность, дружелюбное отношение к представителям других стран;
- ✓ познавательная, творческая, общественная активность;
- ✓ самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- ✓ умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- ✓ коммуникабельность;
- ✓ уважение к себе и другим;

- ✓ личная и взаимная ответственность;
- ✓ готовность действия в нестандартных ситуациях;

Формы учета знаний, умений; системы контролирующих материалов (тестовых материалов) для оценки планируемых результатов освоения программы:

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

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: диагностика, проводимая в конце каждого раздела в виде естественно-педагогического наблюдения; выставки работ или презентации проекта.

Содержание программы по внеурочной деятельности:

Раздел 1. «Моя семья»:

1. Здравствуй, няня!
2. Здравствуй, няня!
3. Гадкий утёнок.
4. Смешной парень.
5. Смешной парень.
6. Гадкий утёнок.
7. Повелительное наклонение.
8. Посмотрите на Чакальза!
9. Гадкий утёнок.
10. Цвета.
11. Культура чаепития в Великобритании и России.
12. Закрепление языкового материала (игра).

Раздел 2. «Моя школа»:

1. Числительные от 1 до 5.
2. Хорошего дня!
3. Гадкий утёнок.
4. Предлоги места.
5. Школьный портфель.
6. Гадкий утёнок.

7. Числительные от 6 до 10.
8. Школьные принадлежности.
9. Гадкий утёнок.
10. Пенал.
11. Школа в Британии и России.
12. Закрепление языкового материала (игра).

Раздел 3. «Моя комната»:

1. Предлоги места.
2. Числительные от 1 до 10.
3. Гадкий утёнок.
4. Глагол «иметь».
5. Глагол «иметь».
6. Гадкий утёнок.
7. Давайте играть!
8. Давайте играть!
9. Гадкий утёнок.
10. Описание игрушек.
11. Игры, игрушки Великобритании и России.
12. Закрепление языкового материала (игра).

Раздел 4. «Домашние животные»:

1. Любимцы няни.
2. Любимцы няни.
3. Гадкий утёнок.
4. Части тела.
5. Части тела.
6. Гадкий утёнок.
7. Модальный глагол «уметь».

8. Модальный глагол «уметь».
9. Гадкий утёнок.
10. Мой любимец.
11. Лондонский зоопарк.
12. Закрепление языкового материала (игра).

Раздел 5. «Моя еда»:

1. Что в твоей корзине?
2. Что в твоей корзине?
3. Гадкий утёнок.
4. Я люблю сэндвичи!
5. Я люблю сэндвичи!
6. Гадкий утёнок.
7. Морское побережье.
8. Морское побережье.
9. Гадкий утёнок.
10. Моя любимая еда.
11. Угощения.
12. Закрепление языкового материала (игра).

Раздел 6. «Время игр»:

1. Музыкальные инструменты.
2. Время игр.
3. Время игр.
4. Гадкий утёнок.
5. Закрепление языкового материала.
6. Игра.

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса, осуществляемого по курсу

1. Н.И.Быкова, М.Д.Поспелова, В.Эванс, Дж.Дули. Английский в фокусе для начинающих. Книга для учителя. М.: Express Publishing: Просвещение, 2012. 136 с
2. Н.И.Быкова, М.Д.Поспелова. Английский язык. Программы общеобразовательных учреждений. 2-4 классы. М.: «Просвещение», 2010. 105 с.
3. Н.И.Быкова, М.Д.Поспелова, В.Эванс, Дж.Дули. Английский в фокусе для начинающих. Рабочая тетрадь. Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. М.: Express Publishing: Просвещение, 2012. 80 с
5. Н.И.Быкова, М.Д.Поспелова, В.Эванс, Дж.Дули. Английский в фокусе. Учебник для начинающих. М.: Express Publishing: Просвещение, 2012. 144 с.
6. Н.И.Быкова, М.Д.Поспелова, В.Эванс, Дж.Дули. Английский в фокусе для начинающих. Языковой портфель. Пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. М.: Express Publishing: Просвещение, 2008. 23 с
7. Буклет с раздаточным материалом и плакаты
8. CD для работы в классе
9. CD для самостоятельной работы дома
10. DVD

Дополнительная литература:

1. Абрамова Н.А. «Наслаждайтесь английским. Игры, скороговорки, загадки, анекдоты» Ростов-на-Дону Феникс 2006
2. Бурлакова А.П. «Занимательный алфавит», Москва, «Просвещение», 2008,
3. Данилова Г.В. «Английский язык. Обучающие игры на уроках» Волгоград Издательство «Учитель» 2007
4. Дзюина.Е.В. «Театрализованные уроки и внеклассные мероприятия на английском языке 1-4 классы» Москва «ВАКО» 2006
5. Захарченко И.А. «700 английских рифмовок» Москва, Владос 1999
6. Учимся говорить по-английски в 1 классе начальной школы. Учебно-методическое пособие; под редакцией Епанченцевой Н. Д., Карабутовой Е. А. - Белгород: изд-во ПОЛИТЕРРА, 2008.
7. Никитенко З.Н. «Начинаем изучать английский язык»: Учебное пособие для дошкольников и младших школьников. Москва «Просвещение» 2008 г., 105с.
8. Павлов М.Ю. «Английские стихи для детей» Ростов-на-Дону Феникс 2006
9. Пучкова Ю.Я. «Игры на уроках английского языка» Москва Астрель Профиздат 2005
10. Стронин М.Ф. «Обучающие игры на уроке английского языка», Москва, «Просвещение», 2008
11. Филиппченко М.П. «Загадки на английском языке для мальчиков и девочек», Ростов-на-Дону, Феникс, 2012

Электронно-образовательные ресурсы:

1. <http://www.bilingual.ru> - Английский язык детям/
2. http://kinder_english.narod.ru - Английский для дошкольника
3. http://www.abc_english_grammar.com - ABC_online. Английский язык для всех

Тематическое планирование

| № п/п | Тема |
|-------|--|
| 1. | Здравствуй, няня! |
| 2. | Здравствуй, няня! |
| 3. | Гадкий утёнок. |
| 4. | Смешной парень. |
| 5. | Смешной парень. |
| 6. | Гадкий утёнок. |
| 7. | Повелительное наклонение. |
| 8. | Посмотрите на Чакальза! |
| 9. | Гадкий утёнок. |
| 10. | Цвета. |
| 11. | Культура чаепития в Великобритании и России. |
| 12. | Закрепление языкового материала (игра). |
| 13. | Числительные от 1 до 5. |
| 14. | Хорошего дня! |
| 15. | Гадкий утёнок. |
| 16. | Предлоги места. |
| 17. | Школьный портфель. |
| 18. | Гадкий утёнок. |
| 19. | Числительные от 6 до 10. |
| 20. | Школьные принадлежности. |
| 21. | Гадкий утёнок. |
| 22. | Пенал. |
| 23. | Школа в Британии и России. |
| 24. | Закрепление языкового материала (игра). |
| 25. | Предлоги места. |
| 26. | Числительные от 1 до 10. |
| 27. | Гадкий утёнок. |
| 28. | Глагол «иметь». |
| 29. | Глагол «иметь». |
| 30. | Гадкий утёнок. |
| 31. | Давайте играть! |
| 32. | Гадкий утёнок. |
| 33. | Описание игрушек. |
| 34. | Игры, игрушки Великобритании и России. |
| 35. | Закрепление языкового материала (игра). |
| 36. | Любимцы няни. |
| 37. | Гадкий утёнок. |
| 38. | Части тела. |
| 39. | Гадкий утёнок. |
| 40. | Модальный глагол «уметь». |
| 41. | Гадкий утёнок. |
| 42. | Мой любимец. |
| 43. | Лондонский зоопарк. |
| 44. | Закрепление языкового материала (игра). |
| 45. | Что в твоей корзине? |
| 46. | Гадкий утёнок. |
| 47. | Я люблю сэндвичи! |
| 48. | Гадкий утёнок. |
| 49. | Морское побережье. |
| 50. | Гадкий утёнок. |

| | |
|-----|---|
| 51. | Моя любимая еда. |
| 52. | Угощения. |
| 53. | Закрепление языкового материала (игра). |
| 54. | Музыкальные инструменты. |
| 55. | Время игр. |
| 56. | Гадкий утёнок. |
| 57. | Закрепление языкового материала. |
| 58. | Игра. |

Приложение

Игры, способствующие формированию языковых навыков:

Снежный ком

Играют все поочередно. Первый играющий выбирается считалкой. Он говорит свое слово или фразу и встает первым в линейке. Следующий повторяет его слово/фразу и встает вторым в линейке и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все слова/фразы. Ученик, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Фишками награждаются все учащиеся, справившиеся с заданием.

Звуки и имя. Игровое упражнение

Дети сидят на своих местах, играют поочередно, внимательно слушая учителя, который проговаривает предложения-задания.

Учитель: Come here, who has sound ... in his name?

Ученик выходит к доске: I am Sveta.

Игра продолжается. Победитель не определяется.

Хлопушки

Игровое упражнение.

Играют все дети одновременно. Они садятся в круг. Предварительно дважды хлопнув в ладоши и дважды по коленям, спрашивают: "What`s your name?" Ответы: "My name is/I am ..." - дети делают индивидуально поочередно. Перед ответом следуют хлопки в ладоши и по коленям.

Знакомство на прогулке

Играют все дети одновременно. Учитель дают команду "Walk" и включает запись любой английской песенки. Дети «гуляют» по классу. Учитель останавливает запись и говорит: "Stop". Учащиеся образуют пары и знакомятся друг с другом. Каждая пара проговаривает следующий диалог:

- Hello! What`s your name?
- Hello! I`m ... What`s your name?
- I`m ...

Как тебя зовут? Игровое упражнение.

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Учитель бросает мяч одному из учащихся и говорит: "What`s your name?" Ученик ловит мяч и отвечает: "My name is/I am ..."

Бросает мяч другому ученику. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Угадай-ка!

Дети сидят на своих местах. Первый играющий, выбранный считалкой, показывает учащимся один из рисунков-портретов и спрашивает: “What`s his/her name?” Угадывающие говорят: “Her/his name is ...” Угадавший сменяет водящего. Игра продолжается.

Передай другому

Играют все одновременно. Дети образуют круг. Звучит музыка. Дети передают друг другу кубики: красный и зеленый. Учитель останавливает звучание музыки. Тот учащийся, у кого в руках оказался красный кубик, задает вопрос: “What`s your name?” Тот, у кого зеленый, отвечает: “My name is/I am ...” Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Вежливый Том

Дети сидят на своих местах. Учитель, используя куклу Тома, поочередно обращаясь к детям, задает вопрос: “What`s your name, please?”, предупредив, что отвечать следует только в том случае, если Том «произносит» волшебное слово “please”. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Угадай по голосу

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Водящий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и встает спиной к остальным. Учитель незаметно для водящего показывает на одного из учащихся. Этот ученик говорит Hello! Водящий по голосу угадывает своего товарища, задавая вопрос: “Are you ...?” Возможные ответы: “Yes, I`m ... No, I`m ...” Приветствовавший ученик сменяет водящего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Маски-шоу

Игра состоит из двух этапов. На первом этапе детям раздаются шаблоны масок. При помощи цветных карандашей и фломастеров дети прорисовывают детали маски. На втором этапе они выходят на середину класса, держа маску перед лицом и говорят: “Good Morning. I`m ... I am seven. I am glad to see you!”

Спорт

Будь внимательным!

Дети стоят, построившись в линейку. Играют все одновременно. Учитель, чередуя, отдает команды, называя при этом поочередно глаголы-движения. Затем он запутывает детей, нарушая чередование команд по своему усмотрению. Детям следует внимательно следить за командами и четко их выполнять.

Я – учитель

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Выбирается ученик, который будет исполнять роль учителя. «Учитель» отдает команды, называя глагол - движения. Дети выполняют. Учащийся, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Волшебное слово

Играют все одновременно. Дети стоят, построившись в линейку. Они выполняют команды учителя только в том случае, если учитель произносит слово “please”.

Заметь ошибку

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Каждому из них учитель показывает определенные действия и комментирует их. Например, говорит: I go.

И изображает ходьбу на месте. Иногда учитель ошибается, т.е. говорит: “I run” , а изображает прыжки. При совпадении действия и комментария учащийся говорит: “Yes”. При несовпадении: “No”. В случае ошибки учащийся садится на скамью штрафников, и после игры ему предстоит выполнить какое – нибудь задание: спеть песенку на английском, рассказать стихотворение. Фишками награждаются все учащиеся, не допустившие ошибок.

Я умею

Дети сидят на своих местах. Поочередно, выходя на середину класса, каждый участник игры говорит: I can go. I can jump. I can swim. И т.д. Задание заключается в том, чтобы произнести максимальное количество предложений. Предложения подсчитывается, результат записывается на классной доске. Победители награждаются фишками.

Мальчики – девочки!

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. Учитель просит учащихся выполнить какое-либо действие, поочередно обращаясь к мальчикам и девочкам: “Boys, run, please! Girls, Jump, please!” Действие выполняют или только мальчики, или только девочки. Можно усложнить игру, сделав акцент и на слово please.

Секретный приказ

Играют все дети одновременно. Двоих водящих выбирают считалкой. Один другому шепчет на ушко: Run and jump. Приказание выполняется, ученик показывает движение. Все остальные задают вопросы, угадывая действия: “Can you run and jump?” Ученик, правильно угадавший действие, отдает «секретный приказ». Игра продолжается.

Веселый кубик

В игре используется кубик, на гранях которого картинки с действиями. Дети поочередно выходят к столу, бросают кубик и проговаривают предложение в соответствии с выпавшей картинкой.

Например:

- I can run.
- I cannot jump.

А ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Игру начинает учитель. Он говорит: “I like to run, and you?” При этом он передает ученику, к которому обращается «волшебную палочку». Тот в свою очередь говорит свою фразу и передает палочку своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Знакомые слова

Играют все дети одновременно. Они сидят на своих местах. Учитель произносит словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, дети хлопают в ладоши. Учащийся, допустивший ошибочный хлопок, выбывает из игры. Все оставшиеся в игре объявляются победителями и получают фишки.

Разноцветный кубик

Дети садятся вокруг стола. Поочередно бросая разноцветный кубик, они называют цвет верхней грани. Каждый бросает кубик по 3 раза.

Разноцветная дорожка

Играют все дети одновременно. Считалкой выбирается водящий. Он получает набор разноцветных карточек в виде следов. Дети поочередно называют цвета. Водящий, выкладывая на пол след данного цвета, шаг за шагом продвигается вперед. В случае если водящий не ошибся в выборе цветного следа, он объявляется победителем и получает фишку. Выбирается новый водящий. Игра продолжается.

Покажи карточку

Дети сидят на своих местах. У каждого набор цветных карточек. По команде учителя, называющего цвет, дети показывают карточку названного цвета. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Цветик – семицветик. Игровое упражнение.

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. На столе у учителя набор цветных карточек в виде лепестков цветка. Дети поочередно берут цветные карточки и прикрепляют на специальный кружок сердцевину цветка, формируя цветок. При этом они говорят: “I like green”.

Счет

Поменяйтесь местами

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. У каждого в руках карточка с цифрой. Карточку следует держать двумя руками перед собой. Каждый из играющих называет свою цифру, подтверждая этим, что он ее запомнил. Учитель называет две цифры,

например: "Two – five". Учащиеся, у которых в руках эти карточки, быстро меняются местами. В игре нет победителей.

Цифровой кубик

Дети становятся в круг. Играют поочередно. Бросая кубик, называют цифру на верхней грани кубика.

Выбери цифру

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого набор карточек с цифрами от 1 до 10. Учитель называет цифру, дети показывают нужную карточку. Ученик, допустивший ошибку, отдает карточку учителю – платит штраф. Игра продолжается до тех пор, пока учитель не назовет все 10 цифр. Победителями объявляются учащиеся, сохранившие все свои карточки, они получают фишку победителя.

Игра с мячом

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом любую цифру. Повторять цифры нельзя. Тот, кто не смог назвать цифру, выбывает из игры. Победители, оставшиеся в кругу, получают фишки.

Переводчики

Играют все дети одновременно. Они становятся в круг. Учитель бросает мяч поочередно каждому и называет по-русски любое число из определенного числового ряда. Учащийся возвращает мяч учителю, называя при броске это число по-английски. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Запомни игрушки

Вариант 1

Дети играют поочередно. На столе учитель раскладывает картинки/игрушки животных. Первый играющий выходит к столу и внимательно рассматривает их в течение 45-60 секунд. Затем игрушки/картинки накрывают, а ученик перечисляет все, что запомнил. В случае правильного ответа награждается фишкой.

Вариант 2

Картинки выставляются в ряд на доске. В течение 45 – 60 сек. Дети запоминают ряд. Затем они закрывают глаза оп команде учителя. Учитель убирает или меняет местами ряд картинок. Задача детей восстановить нужный ряд, сказав, что изменилось.

Семья

Запомни слово

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. У каждого на столе набор рисунков или фотографий членов их семей. Учитель называет слово, например “a mother”, учащиеся показывают рисунок или фотографию мамы. В случае ошибки учащийся отдает рисунок. Побеждает тот, кто сохранит все рисунки или фото. Игру можно усложнить: после перечисления учителем всех слов, каждый учащийся рассказывает о своей семье: “I have got a mother, a father and a sister”.

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Первый играющий выбирается считалкой. Он выходит на середину класса и с помощью мимики и жестов изображает кого – либо из членов семьи. Например: «ведет машину» – папа, «читает газету» – дедушка, «играет в классики» – сестренка и т.д. Остальные учащиеся угадывают, кого в данный момент изображают, используя структуру “Are you a mother?” Угадавший сменяет первого играющего. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все учащиеся.

Слова – родственники

Играют все одновременно. Они стоят, построившись в линейку. У них в руках две карточки: “happy face” и “unhappy face”. Учитель называет слова по теме «Семья». Услышав слово по теме, учащиеся поднимают карточку “happy face”, в противном случае – “unhappy face”. Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Закончи слово

Играют все одновременно. Дети стоят полукругом. Учитель поочередно бросает мяч каждому учащемуся и начинает проговаривать слово по обозначенной теме. Ученик возвращает мяч учителю, называя слово полностью. Например:

Учитель (бросая мяч) Sis...

Ученик (возвращая мяч) Sister.

Играющий, совершивший ошибку, выбывает из игры. Вопрос о награждении фишкой учитель решает самостоятельно.

Животные

Покажи картинку

Играют все дети одновременно. Они стоят, построившись в линейку. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель поочередно называет животных. Учащийся, у которого в руках карточка с названным животным, делает шаг вперед, поднимая ее над головой и повторяя за учителем название животного. Учащийся, не справившийся с заданием, выбывает из игры. Оставшиеся в кругу объявляются победителями и получают фишки.

Поменяйтесь местами

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. В руках у них карточки с изображением животных. Учитель называет двух животных. Дети, имеющие карточки с изображением этих животных, быстро меняются местами.

Поиграем с мячом

Дети становятся в круг. Играют все одновременно. Они перебрасывают мяч друг другу, называя при этом животное. Тот, кто не смог назвать животное, выбывает из игры. Повторения запрещаются. Победителями объявляются все оставшиеся в кругу дети.

Дорожка

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Учащийся, сказав: "I have got a ...", продвигается вперед, при этом на каждый свой шаг он называет слово, обозначающее животное. Повторения запрещены. Количество названных слов фиксируется. Победителем объявляется тот, кто назвал наибольшее количество животных.

Цирк

Дети играют в парах. Партнеров выбирают по желанию или по жребию. Задача каждой пары – подготовить цирковое выступление дрессированного животного, вследствие чего дети поочередно исполняют роль дрессировщика и животного. На подготовку дается 2-3 минуты, после этого начинается «представление». Пары поочередно выходят на арену. Дрессировщик говорит: "I have an elephant. My elephant can run. My elephant can jump". Учащийся в роли слона выполняет называемые действия. Затем учащиеся меняются местами и «представление» продолжается.

Угадай-ка

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Считалкой выбирается первый играющий. Он берет одну из карточек с изображением какого-либо животного (карточки разложены картинкой вниз). Не показывая картинку детям, учащийся составляет загадку. Например: "It is big. It is brown. It can go, run, and climb. It cannot fly." Отгадавший загадку берет следующую карточку и составляет новую загадку. Игра продолжается.

Кто ты?

Дети сидят на своих местах. Играют поочередно. Выходя на середину классной комнаты, они изображают какое-либо животное с помощью характерных движений, мимики, жестов. Остальные угадывают, используя вопросы: "Are you a cat? Are you a bear?" И т.д. Отгадавший сменяет товарища, игра продолжается.

Какая обезьянка?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель, поочередно обращаясь к каждому, называет животное. Учащийся быстро отвечает, называя прилагательные, характеризующие это животное.

Например:

Учитель: A monkey!

Ученик: Brown, funny, nice!

Кто это?

Дети сидят на своих местах. Играют все одновременно. Учитель называет несколько прилагательных, поочередно обращаясь к каждому учащемуся. Тот в свою очередь называет животное, для которого характерны названные признаки. Например:

Учитель: Big, grey!

Ученик: An elephant!

Я знаю три слова

Дети сидят на своих местах. Учитель каждому ученику поочередно называет изученную тему. Учащийся в ответ говорит три слова:

Учитель: Animals!

Ученик: An elephant, a bear, a cat!

Хлопай – топай!

Дети стоят около своих парт. Играют все одновременно. Учитель называет словарный ряд. Услышав слово по заданной теме, учащиеся хлопают в ладоши один раз, услышав инородное слово, топают ногой один раз. Игра на внимание, победителей в игре нет.

Назови слово по теме

Все дети одновременно садятся в круг. Каждому учащемуся учитель называет слово по любой из пройденных тем, а тот в свою очередь называет еще одно слово по этой теме.

Например:

Учитель: Five!

Ученик: Seven!

Учитель: Red!

Ученик: Blue!

Каждый раз, называя слово, ученик берет себе фишку. Выигрывает собравший больше всех фишек.

Эхо

Играет вся учебная группа одновременно. Дети сидят полукругом. Учитель – с мячом в руках перед ними. Катая мяч от ученика к ученику, учитель называет английские слова или предложения по теме. Учащиеся повторяют услышанное, имитируя эхо, и перекачивают мяч учителю. В игре нет победителей.

Испорченный телефон

Ведущий игрок шепчет сидящему с краю ученику на ухо слово/предложение на иностранном языке. Следующий игрок шепчет это слово/предложение своему соседу и т.д. Игру можно проводить на две или более команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок передаст названное слово/фразу последнему игроку.

Фокусники

Для проведения этой игры потребуются карточки с транскрипционными знаками. Учитель объявляет детям, что они могут быть фокусниками, т.е. заменив один звук в слове, превратить один предмет в другой. Например: [dog – frog], [foks – boks], [pig – stik] и т. п. Игра проводится по командам или индивидуально. В помощь можно использовать картинки.