

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Веселовский центр творчества

Принято решением
Педагогического совета
Протокол № 1
от 29.08.2025г.

УТВЕРЖДАЮ:



Директор ЦТ

Г.А. Лямкина

Приказ № 145 от 01.09.2025 г.

Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол № 1
от 28.08.2025г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Весёлый английский»

Возраст воспитанников: 4 -11 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Кобылат Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

п. Весёлый
2025 год

Содержание

Пояснительная записка.....	2
Учебно- тематический план 1 года обучения.....	6
Календарно- тематический план 1года обучения.....	7
Содержание программы 1года обучения	9
Учебно- тематический план 2 года обучения.....	11
Календарно- тематический план 2 года обучения.....	12
Содержание программы 2 года обучения.....	14
Методическое обеспечение программы.....	15
Список литературы.....	18
Приложение.....	20

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый английский» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года, опубликовано в «Российской газете» 31 декабря 2012 г., вступил в силу: 1 сентября 2013 г.);

- Областным Законом Ростовской области от 14.11.2013 № 26-ЗС «Об образовании в Ростовской области»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 295 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 - 2020 годы»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);

- Уставом и локальными актами МБУ ДО Веселовского ЦТ.

Направленность программы и направление деятельности.

Программа «Веселый английский» имеет социально-педагогическую направленность. Данная программа направлена на развитие коммуникативных навыков по средствам иностранного языка.

Вид программы и ее уровень. Программа «Веселый английский» модифицированная, разработана на основе программы Р.П. Мильруд, Н. А. Юшина, Л.Л. Лыкова

Уровень программы – ознакомительный.

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

Девизом данной программы стали такие слова: «Английский язык – окно в мир: мир разных культур, мир общения, мир стихов, мир сказок, мир игр, мир театра». Программа обеспечивает развитие интеллектуальных, творческих способностей у детей, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка,

позволяет ребёнку проявить себя, преодолеть языковой барьер, выявить свой творческий потенциал.

С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение детей в динамичную деятельность, на обеспечение понимания ими языкового материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков групповой деятельности.

Отличительные особенности программы это формирование некоторых универсальных лингвистических понятий, наблюдаемые в родном и иностранном языках; способствование удовлетворению личных познавательных интересов.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена важностью создания условий для формирования у детей дошкольного возраста коммуникативных и социальных навыков, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка. Девизом данной программы стали такие слова: «Английский язык – окно в мир: мир разных культур, мир общения, мир стихов, мир сказок, мир игр, мир театра». Программа обеспечивает развитие интеллектуальных, творческих способностей у обучающихся, 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 детей дошкольного возраста.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: создание условий для интеллектуального развития ребенка и формирования его коммуникативных и социальных навыков через игровую и проектную деятельность посредством английского языка.

Задачи.

I год обучения

Обучающие:

познакомить детей с культурой стран изучаемого языка;
формировать некоторые универсальные лингвистические понятия, наблюдаемые в родном и иностранном языках;
способствовать удовлетворению личных познавательных интересов.

Развивающие:

развивать умения и формировать знания у обучающихся, рациональные приемы овладения иностранным языком;
формировать у детей готовность к общению на иностранном языке;
развивать технику речи, артикуляцию, интонации.

Воспитывающие:

способствовать воспитанию толерантности и уважения к другой культуре;
приобщать к общечеловеческим ценностям;
способствовать воспитанию личностных качеств

II год обучения

Обучающие: формировать коммуникативные и социальные навыки через игровую и проектную деятельность посредством английского языка, **Развивающие:** развивать эмоциональную атмосферу;

развивать артистические способности, творческое воображение и фантазию;

Воспитывающие: воспитывать любовь к Родине через знакомство с традициями других стран; знакомить с элементами традиционной детской англоязычной культуры.

Адресат программы. Возраст детей участвующих в реализации данной программы 4-10 лет, обучающиеся начинающие знакомиться с английским языком.

Объем программы. Программа рассчитана на 2 года обучения.

1-й год обучения – 36 часов в год.

2-й год обучения – 36 часов в год.

Режим занятий.

1-й год обучения - 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

2-й год обучения - 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

Формы организации образовательного процесса.

Формы организации деятельности детей по английскому языку основана на трёх формах: индивидуальная, групповая, парная. 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. Для повышения мотивации применяются современные ИКТ.

Виды деятельности: игровая деятельность (в т.ч. подвижные игры); занятия-путешествия; викторины; проектная деятельность; чтение, литературно-художественная деятельность; изобразительная деятельность; прослушивание песен и стихов; разучивание стихов; разучивание и исполнение песен.

Ожидаемые результаты и способы определения результативности.

Личностные:

- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- знакомство с миром зарубежных сверстников с использованием средств изучаемого иностранного языка (через детский фольклор, некоторые образцы детской художественной литературы, традиции).

Метапредметные:

- развитие умения взаимодействовать с окружающими, выполняя разные роли в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
- развитие коммуникативных способностей школьника, умения выбирать адекватные языковые и речевые средства для успешного решения элементарной коммуникативной задачи;
- расширение общего лингвистического кругозора младшего школьника;
- формирование мотивации к изучению иностранного языка

Предметные:

- особенности основных типов предложений и их интонации в соответствии с целью высказывания;
- имена наиболее известных персонажей детских литературных произведений (в том числе стран изучаемого языка);
- 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).
- 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;

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. На начальном этапе обучения закладывается интерес к иностранному языку, достижения учащихся очень подвижны и индивидуальны. Способами определения результативности программы являются: диагностика, проводимая в конце каждого раздела в виде естественно-педагогического наблюдения; выставки работ или презентации, концерт.

Формы подведения итогов реализации программы. Выставки работ, рисунков, пополнение портфолио учащихся, театрализованные выступления.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

I года обучения

№ п/п	Наименование раздела	Общее кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Введение.	2	2	0
2.	Давайте познакомимся!	9	5	4
3.	Семья.	13	4	9
4.	Игрушки.	5	2	3
5.	Игры.	5	1	4
7.	Итоговое занятие.	2	0	2
	Итого:	36	14	22

**Календарно - тематический план
1 года обучения**

№ п/п	Дата	Название раздела, темы.	Кол-во часов	Теория	Практика	Форма контроля
1. «Введение».			2	2	0	
1		Цели и задачи программы. Узнаем английскую речь.	1	1		Соревнование викторина
2		Узнаем английскую речь.	1	1		
2. «Давайте познакомимся»!			9	5	4	
3		Правила английского этикета.	1	1		Игра
4		Приветствие, знакомство, вежливые слова.	1		1	Опрос
5		Моя любимая семья.	1	1		Соревнование
6		Англия - Родина английского языка.	1		1	Опрос
7		Знакомство с традициями Англии.	1		1	Игра
8		Домашние животные.	1	1		
9		Составление диалога-знакомства.	1	1		Опрос
10		Знакомство с дикими животными.	1	1		
11		Воспитательное мероприятие. « Мы любим природу!» (экскурсия)	1		1	Опрос
3. Семья			13	4	9	
12		Папа, мама, я и вся моя семья.	1	<u>1</u>		Игра
13		Представляем свою семью.	1	1		Игра
14		Стихи о семье.	1	1		соревнование
		Мои родственники.	1	1		
16		Мой любимый цвет.	1		1	
17		Разучиваем игру «Краски»	1		1	Игра
18		Знакомимся с английским счётом.	1		1	Опрос
19		Давай посчитаем!	1		1	Соревнование
20		Еда. Название продуктов.	1		1	Игра
21		Любимые фрукты.	1		1	
22		Любимые овощи.	1		1	Опрос
23		Разучиваем игру «К нам гости пришли»	1		1	Игра
24		Воспитательное мероприятие. «День именинника»	1		1	

4.«Игрушки».			5	2	3	
25		Название игрушек.	1	1		Соревнование
26		Мои любимые игрушки.	1		1	Игра
27		Опиши цвет игрушки.	1		1	Соревнование
28		Части тела. Мой любимый клоун.	1	1		Соревнование
29		Стихи об игрушках.	1		1	Опрос
5.«Игры».			5	1	4	
30		Игры английских ребят.	1	1		
31		Настольная игра «Фрукты»	1		1	Игра
32		Настольная игра «Овощи»	1		1	Опрос
33		Настольная игра «Животные»	1		1	Игра
34		Игра «Мы идём в магазин игрушек!»	1		1	Опрос
6.Итоговые занятия.			2		2	
35		Промежуточная аттестация.	1		1	
36		Виртуальное путешествие по странам	1		1	Соревнование
Итого			36	14	22	

Содержание программы

1 года обучения

1. Введение

Теория. Лексический материал: I, am, hi, bye, yes, no, how, old, Russia, America, Great Britain, he, she, name, my, live.

Грамматический материал: личные местоимения: I, you,

Притяжательные местоимения: my, his, her

Глаголы связи: am, is, are

Вопросы: who, how old, what, where.

Практика. Знакомятся со странами изучаемого языка. Знакомясь с грамматическими структурами, дети учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы, слова приветствия и прощания. Учатся понимать и выполнять команды: Сядь! Встань! Иди сюда! Закройте глаза! Откройте глаза!

2. Давайте познакомимся!

Теория. Лексический материал: I, am, hi, bye, yes, no, are, you, who, seven, eight, how, old, Russia, America, from, Great Britain, Africa, where, he, she, is, name, my, what, your, his, her, live.

-Грамматический материал: личные местоимения: I, you, he, she

Притяжательные местоимения: my, his, her

Глаголы связи: am, is, are

Вопросы: who, how old, what, where.

Практика. Знакомясь с грамматическими структурами, дети учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам. Умеют понимать и выполнять команды: Сядь! Встань! Иди сюда! Закройте глаза! Откройте глаза!

Тематика практических работ.

Составление диалога между детьми и сказочными персонажами.

3. Семья.

Теория. Лексический материал: a mother, a father, a grandmother, a grandfather, a sister, a brother, an aunt, an uncle, a son, a daughter, a friend, a family, love, fine, thanks, a cousin, a grandmother, a grandfather.

- Грамматический материал: глагол have/has got

Практика. Дети учатся называть всех членов семьи, рассказывать о своей семье, отвечать и задавать общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам.

Тематика практических работ.

Составление рассказа о своей семье по рисунку (фотографии), стихи –рифмовки о семье.

4. Игрушки.

Теория. Лексический материал: a cat, a frog, a dolphin, a penguin, a dog, a mouse, a horse, a cow, a chick, a hare, a monkey, a pony, a camel, a kitten, a puppy, zoo, a duck, a crocodile, an elephant, a fish, a parrot.

-Грамматический материал: I like..., I have....

Практика. Дети учатся называть игрушки, называть животных и их детенышей, учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам.

Тематика практических работ.

Рассказ о любимом животном, стихи о животных.

5. Игры.

Теория. Лексический материал: to play football, to play tennis, to play hockey, to play tennis, to swim, to jump, to run, to skate, to ski, to toboggan, to play snowballs, to ride a bike, can, Do you like to play?

Грамматический материал: Present Simple.

Практика. Дети учатся называть спортивные игры и игры-забавы, учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам. Строить диалогическую речь в пределах 4-5 реплик, строить монологическую речь по картинке в пределах 3-4 реплик.

Тематика практических работ - рассказ «Мое свободное время», игры-рифмовки.

6.Итоговые занятия.

Теория. Учимся составлять программу для концерта, работать с тестовыми заданиями, кроссвордами, викторинами.

Практика. Концерт для друзей и родителей. Разгадывание кроссвордов. Участие в викторинах. Выставки рисунков – проектов.

Учебно-тематический план

2 года обучения

№ п/п	Наименование раздела	Общее кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Введение	3	1	2
2.	«Мир моих увлечений - мультфильмы и сказки»	18	9	9
3.	«Этот разноцветный мир игрушек»	5	2	3
4.	«Мы любим играть»	7	3	4
5.	Итоговое занятие.	3		3
	Итого:	36	15	21

**Календарно-тематический план
2 года обучения**

№ п/п	Дата	Название раздела, темы.	Кол-во часов	Теория	Практик а	Форма контроля
		1. «Введение».	3	1	2	
1		Страна изучаемого языка. Традиции народов Англии.	1	1		опрос
2		Достопримечательности Англии. Страны изучаемого языка.	1		1	игра
3		В каких странах изучают английский язык. Узнаем английскую речь.	1		1	игра
		2. «Мир моих увлечений-мультфильмы и сказки»	18	9	9	
4		Правила английского этикета. Встречаем героев английских мультфильмов.	1	1		соревнование
5		Приветствие, знакомство, вежливые слова.	1		1	игра
6		Игры английских ребят. Игра « Как твоё имя?»	1		1	игра
7		Мультфильмы английских ребят. Знакомство со сказочным персонажем.	1	1		опрос
8		Англия - Родина английского языка. Герои английских сказок.	1	1		соревнование
9		Домашние животные. Знакомство с дикими животными.	1	1		игра
10		Составление диалога-знакомства. Разучиваем игру « Кто ты?»	1		1	соревнование
11		Мы идём в гости. Диалог – знакомство. Экскурсия « Мир вокруг нас!»	1		1	соревнование
12		Английские стихи – загадки. Английские традиции.	1	1		опрос
13		Представляем свою семью. Папа, мама, я и вся моя семья.	1	1		опрос
14		Стихи о семье. Разучиваем игру « А вот и я!»	1	1		игра
15		Спрашиваем друг друга. Роль семьи для каждого из нас.	1		1	соревнование
16		Стихи и песни о семье. Люблю маму. Лексика о семье.	1		1	
17		Любимые игрушки. Знакомство со сказочными героями России.	1		1	соревнование
18		Мой любимый цвет. Разучиваем игру « Краски»	1		1	соревнование
19		Сказочные герои умеют дружить. Еда. Название продуктов.	1	1		игра
20		Давай посчитаем! Любимые фрукты.	1	1		опрос
21		Разучиваем игру « К нам гости	1		1	соревнование

		пришли» Любимые овощи. «День именинника»				
		3.«Этот разноцветный мир игрушек».	5	2	3	
22		Название любимых игрушек. Мои любимые игрушки.	1	1		соревнование
23		Мои любимые сказочные герои. Предлагаем игрушку другу.	1	1		опрос
24		Посчитай игрушки. Опиши цвет игрушки.	1		1	опрос
25		Игра «Найди игрушку» Части тела. Мой любимый клоун.	1		1	опрос
26		Стихи об игрушках. Любимые английские песни.	1		1	
		4.«Мы любим играть»	7	3	4	
27		Игры английских ребят. Настольные игры.	1	1		игра
28		Игра « Маленькие лягушата» Настольная игра «Животные»	1		1	соревнование
29		Настольные игры «Фрукты»,« Овощи»	1		1	игра
30		Мы идём в цирк! Цирковое представление.	1	1		опрос
31		Компьютерные игры. Пальчиковые игры.	1		1	соревнование
32		Компьютерная игра «Собери картинку!» Игра «Мы идём в магазин игрушек!»	1		1	опрос
33		Словесные игры и рифмовки. Песенка-игра.	1	1		игра
		5.«Итоговое занятие».	3		3	
34		Итоговая аттестация. Концерт. Читаем стихи друзьям.	1		1	
35		Концерт для родителей. Дружба народов мира.	1		1	
36		Экскурсия. Виртуальное путешествие по странам.	1		1	опрос
	Итого:		36	15	21	

Содержание программы 2 года обучения

1.Введение. Теория. Лексический материал: I, am, hi, bye, yes, no, are, you, who, seven, eight, how, old, Russia, America, from, Great Britain, Africa, where, he, she, is, name, my, what, your, his, her, live.

Грамматический материал: личные местоимения: I, you, he, she

Притяжательные местоимения: my, his, her

Глаголы связи: am, is, are

Вопросы: who, how old, what, where.

Практика. Расширение знаний о странах изучаемого языка. Знакомясь с грамматическими структурами, дети учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам. Умеют понимать и выполнять команды собеседника по теме общения.

Тематика практических работ.

Составление диалога между детьми и сказочными персонажами. Рассказ о стране изучаемого языка. Узнаём о достопримечательностях Англии.

2.«Мир моих увлечений - мультфильмы и сказки»

Теория. Лексический материал: a mother, a father, a grandmother, a grandfather, a sister, a brother, an aunt, an uncle, a son, a daughter, a friend, a family, love, fine, thanks, a cousin, a grandmother, a grandfather, a desk, a chair, a bed, a window, a house, a floor, a wardrobe, a carpet, an armchair, a bedroom, a living-room, a dining-room, a curtain, a wall, a hall, a sofa.

Грамматический материал: глагол have/has got, конструкция there is.../there are....

3.«Этот разноцветный мир игрушек»

Теория. Лексический материал: a cat, a frog, a dolphin, a penguin, a dog, a mouse, a horse, a cow, a chick, a hare, a monkey, a pony, a camel, a kitten, a puppy, zoo, a duck, a crocodile, an elephant, a fish, a parrot.

-Грамматический материал: I like..., I have....

Практика. Дети учатся называть игрушки, называть цветигрушки, учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам.

4.«Мы любим играть». Теория. Лексический материал: to play football, to play tennis, to play hockey, to play

tennis, to swim, to jump, to run, to skate, to ski, to toboggan, to play snowballs, to ride a bike, can, Do you like to play?

Грамматический материал: Present Simple.

Практика. Дети учатся называть игры и игры-забавы, учатся задавать и отвечать на общие и специальные вопросы по пройденным грамматическим структурам.

5.Итоговое занятие.Теория. Учимся составлять программу для концерта, работать с тестовыми заданиями, кроссвордами, викторинами.

Практика. Концерт для друзей и родителей. Разгадывание кроссвордов. Участие в викторинах. Выставки рисунков – проектов.

Методическое обеспечение программы.

I. «Методическое сопровождение программы»

1. Р.П. Мильруд, Н.А. Юшина «12 шагов к английскому языку» пособие для детей 5-6 лет изд. «Титул» 2015 год
2. Верещагина, И.Н. Английский язык: ст. групп дет. садов. [Текст] / И.Н. Верещагина, Т.А. Притыкина. – М.: Просвещение, 2015. – 160с.: ил.
1. Л.Л. Лыкова «Обучение английскому языку» 5-8 лет «Ярославль» : Академия развития
Рабочие тетради дошкольника. Издательство «Стрекоза» Первые слова и выражения. 2018 г.

II. «Диагностические материалы»

Стихи и песни английского детского фольклора. Скороговорки. Рифмовки.

Мониторинг уровня усвоения программы

Контроль обучения. Контроль уровня знаний, умений и навыков детей по иностранному языку не имеет ярко выраженной формы, он завуалирован. Контроль может быть текущим, промежуточным и итоговым. Учитывая возрастные особенности детей, контроль рекомендуется проводить в игровой форме.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии. Педагог оценивает знания ребенка, опираясь на многие критерии. Среди них следует выделить как наиболее важные следующие: высокую мотивацию, активность, правильность произношения, внимательность, лексико-грамматическую правильность высказывания. Данный вид контроля осуществляется с целью коррекции.

Промежуточный и итоговый контроль проводится после прохождения каждой темы и в конце года. Они проводятся в виде разнообразных игр, конкурсов и состязаний: "Кто знает больше слов?", "Лучший оратор", "Угадай мелодию".

Иногда случается так, что нужны точно измеренные показатели освоения языка детьми. Тогда целесообразно провести тестирование. Эта процедура несложная, но требует времени, так как работа проводится преимущественно индивидуально. К тестированию готовимся заранее, заготавливаем необходимое количество карточек, подготавливаем ведомость с фамилиями детей для отображения результатов, подбираем материал соответственно пройденной программе. Поскольку дети осваивают устный курс иностранного языка, то проверке подлежат такие виды речевой деятельности, как говорение и аудирование. Также проверяется уровень овладения лексическим материалом и навыки произношения.

Диагностика говорения. Мы используем для этой цели сюжетные картинки. Ребенку обычно говорим: "Посмотри, что прислали нам наши друзья из Англии, им очень хочется услышать, как ты расскажешь, что ты здесь видишь". После этого ребенку задаются простые вопросы на иностранном языке в рамках изученного материала, например "Кого ты видишь?", "Сколько домиков здесь нарисовано?", "Какого цвета эта машина?". Вопросы заготавливаются заранее, каждый вопрос соответствует пройденной теме. У нас обычно 6 вопросов. За каждый правильно понятый вопрос и адекватный на него ответ - 1 балл. Итого, максимальное количество баллов - 6. Результат заносим в таблицу.

Диагностика аудирования

Здесь используются записанные на аудионосители предложения, смысл которых ребенку предстоит понять. Если нет возможности сделать аудиозапись, можно просто прочитывать предложения. Ребенку говорим: "Нам по телефону позвонил наш друг из Англии, он хочет тебе кое-что рассказать. Слушай внимательно, а потом мы с тобой выполним задание". Мы используем, как правило, три записанные фразы, например: "Я кушаю мороженое", "У меня красный мяч", "Дай мне три карандаша". Слушаем два раза. После этого по-русски просим ребенка из карточек, лежащих на столе (их девять, по три для каждой записанной фразы) положить на маленький столик картинку, где изображено:

1. то, что кушал наш друг;
2. игрушка, о которой рассказывал друг;
3. столько карандашей, сколько было у друга.

За каждое правильное действие - 2 балла. Максимальное количество баллов - 6.

Диагностика овладения программной лексикой

Выбираем 4-5 тем, например "Фрукты", "Животные", "Одежда", "Игрушки". Соответственно каждой теме подбираем по пять картинок. Картинки вперемешку лежат на столе. Ребенку говорим: "Давай с тобой играть, будто ты пришел в магазин и хочешь все это купить. Правило такое: если ты называешь слово по-английски, то ты можешь это купить. Постарайся купить как можно больше всего". Каждая правильно названная лексическая единица оценивается в 1 балл. Максимальное количество баллов - по количеству картинок.

Диагностика фонетических навыков

Для этого готовим две карточки формата А4 с изображением шести предметов на каждой. Изображения должны быть подобраны так, чтобы соответствующие слова содержали нужный звук. Просто просим ребенка назвать предметы. Если малыш не знает, подсказываем, ведь здесь для нас главное услышать, как он произносит эти слова. За каждое правильно произнесенное слово - 1 балл. Максимальное количество баллов - 12. Контроль проводится с целью отслеживания уровня полученных детьми знаний и качества преподавания предмета.

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

ФАМИЛИЯ И ИМЯ РЕБЕНКА	ГОВОРЕНИЕ	АУДИРОВАНИЕ	ЛЕКСИКА	ФОНЕТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ	ИТОГО
	форм	Форм	Форм	форм	форм
	несформ	Сформ			

III. «Дидактические материалы»

- наглядные, раздаточные, образовательные материалы по различным темам/разделам программы:

- тематические текстовые подборки (лекционный материал, разъяснения, образовательная информация и т.д.);
- таблицы, схемы, чертежи, технологические карты, пособия;
- темы и описание обучающих, практических, исследовательских или опытнических заданий;
- материалы диагностических и обучающих игр;
- изображение образцов изделий, тематические фото подборки;
- видео презентации, электронные презентации;
- публикации в СМИ и т.д.

Список литературы.

Список литературы для педагогов 1. Р.П. Мильруд, Н.А. Юшина «12 шагов к английскому языку» пособие для детей 5-6 лет изд. «Титул» 2015 год

2. Верещагина, И.Н. Английский язык: ст. групп дет. садов. [Текст] / И.Н. Верещагина, Т.А. Притыкина. – М.:

Просвещение, 2015. – 160с.: ил.

2. Л.Л Лыкова «Обучение английскому языку» 5-8 лет «Ярославль» : Академия развития

3. Список литературы для обучающихся.

1. Тетрадь с заданиями для развития детей «Английский для малышей» №1, №2

4. Список литературы для родителей.

1. Carolyn Graham Jazz chants for children, Oxford University Press, 2002 г., 84 с.

2. English Folk Tales / Английские народные сказки, Изд.: Айрис-Пресс, Рольф, 2000 г., 128 с.

3. Penny Ur, Andrew Wright Five-minute activities, Cambridge University press, 2002 г., 105 с.

4. Архангельская Л.С. Изучаем английский язык, Изд.: ЭКСМО-Пресс, 2004 г., 264 с.

5. Благовещенская Т.А. Учим английский язык, Изд.: Росмэн-Пресс, 2003 г., 32 с.

6. Бочарова Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения\Иностранные языки в школе. -1996.-№3

7. Кулиш В.Г. Занимательный английский для детей, Изд.: Сталкер, 2001, 320 с.

8. Никитенко З.Н. «Начинаем изучать английский язык»: Учебное пособие для дошкольников и младших школьников, Изд.: «Просвещение» 2008 г., 85 с.

9. Твердохлебова И. П. English Rhymes for Children / Английские стихи для детей, Изд.: Рольф 2001 г., 192 с.

10. Толстова В. Ф. Игры на английском языке для дошкольников. \Иностранные языки в школе. -1996.-№4

11. Фурсенко С. Интенсивный курс английского языка для детей: Английская читайка, Изд.: Рипол Классик, 2002, 240 с.

5. Список интернет - ресурсов

1. Беспалова, В.В. Обучение английскому языку с помощью «пластилинового театра» [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» , 2015/2016 : [сайт] / Изд. дом «Первое сентября». – М., 2006-2007. – Библиогр.: 21 назв. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/415684/> (22.02.11).

2. Зайцева, Г.Г. Драматизация и инсценирование как виды организации внеклассной работы по иностранному языку [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок», 2006/2007 : [сайт] / Изд. дом «Первое сентября». – М., 2006-2007. – URL: http://festival.1september.ru/articles/410128/?numb_artic=410128 (22.02.11).

3. Иванова, Н.В. Методика драматизации сказки как средство развития коммуникативности младших школьников при обучении иностранному языку : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Иванова Н.В. ; [Моск. гос открытый пед. ун-т им. М.А. Шолохова]. – М., 2006. – 18 с. – Библиогр.: с. 18. Шифр РНБ: 2007-А/2686 ; То же [Электронный ресурс] // Московский государственный гуманитарный университет имени М.А. Шолохова : [сайт]. – М., 2006. – URL: <http://www.mgou.ru/DOWNLOAD/IvanovaNV.doc> (22.02.11).

4. Сергиенко, М.А. Мастер-класс по теме: «Игровой метод в обучении английскому языку» [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» , 2006/2007 : [сайт] / Изд. дом «Первое сентября». – М., 2006-2007. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/412195/> (22.02.11).

5. Сидорова, В.П. Сказка на повторительно-обобщающих уроках английского языка в 5-м классе [Электронный ресурс] // Там же. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/412471/> (16.12.08).
6. Сидорова, В.П. Формирование и развитие навыков диалогического общения на начальной ступени изучения иностранного языка [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» , 2007/2008 : [сайт] / Изд. дом «Первое сентября». – М., 2007-2008. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/510846/> (22.02.11).

ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Игры общей тематики.

Игра «Принеси игрушку» В комнате раскладываются разные предметы и игрушки. Педагог просит детей принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке. Кто первым из детей ее найдет и принесет - выигрывает.

Игра в слова с игрушками. Ведущий раздает детям игрушки животных и говорит, что оно не/умеет что-то делать (It can(not) run. It can(not) jump), а дети, у кого в руках заданное животное поднимают его вверх.

Игра «Тук-Тук» Ребенок выходит за дверь и стучится - педагог открывает, при этом обучающийся здоровается «Good morning, Лариса Викторовна», следующий ребёнок при входе здоровается с тем, кто вошёл до него «Hello, Дима» и т.д.).

Игра «Узнай соседа» Дети встают в круг, одев сделанные своими руками маски. Взглянув на соседа, ребёнок должен догадаться, кто из его друзей скрывается под маской, и поздороваться с ним: «Hello, Миша», а тот – ответить: «Hi, Максим».

Игра «Весёлая лисичка» Приветствие ведущего в маске лисички (не смотря ни на одного из детей здоровается с любым из них, ребёнок услышав, что с ним поздоровались – здоровается в ответ).

Игра «Угадай кто?» Один из детей становится спиной к остальным. Дети по очереди здороваются с ведущим: «Hello, Рома». Ведущий должен угадать, кто с ним поздоровался и дать ответ: «Hi, Саша». Ведущий меняется, если не угадает голос того, кто с ним поздоровался.

Игра «Придумай имя» Дети представляются, придумав себе разные имена: «Hello! My name is Tom»

Игра «Волшебный микрофон» С помощью куклы (персонажа мультфильма, зверей и т.п.) педагог раздает детям игрушечные микрофоны (или с одним микрофоном) и общается с каждым ребёнком:

- Hello.
- Hi.
- What is your name?/ Who are you?
- My name is Маша./ I am Маша
- Good bye, Маша.
- Bye.

Игра «Отгадай» Ведущий придумывает, из какой он страны и как его зовут. Ребята отгадывают, задавая вопросы: «Are you from...?», «Are you...?». Ведущий отвечает. Отгадавший ребенок становится водящим.

Игра «Куклы знакомятся» У каждого играющего кукла. У водящего большая кукла, которая знакомится с остальными.

Игра «Сфотографируй меня» Дети фотографируют друг друга игрушечным фотоаппаратом, используя лексику: «Stand up!, Smile!, Sit down!, Say cheese!».

Игра «Найди лишнее слово» Из имеющегося запаса слов преподаватель называет три - четыре, связанных логически (местом нахождения, общим понятием и т. д.) и одно лишнее, логически не связанное.

Например: a table, a chair, a car, a desk, a cake, a cup, an egg, an apple.

Возможна и обратная задача: предлагаем ребятам придумать связанные по смыслу 3-4 слова и "спрятать" среди них одно чужое.

Игра «Эхо» Повторение детьми за педагогом лексики занятия.

Игра «Противоположности» Первый вариант: взрослый или ребёнок называет слово, другой ребёнок отвечает антонимом. Играть можно «перебрасываясь» только словами, а также, говоря слово, бросить мяч ребёнку, а он, поймав, бросает его обратно, называя в

это время антоним. Если играют несколько ребят, мяч передаётся по кругу: поймав и назвав антоним, ребёнок говорит новое слово и кидает мяч следующему, который отвечает антонимом и в свою очередь придумывает следующее слово.

Например: day - night, tall - short, up - down, open - close, slowly - fast.

Игра «Нарисуй человечка» Дети рисуют человечка (или пару) на любое из изученных прилагательных.

Игра «Вспомни и ответь» Преподаватель называет звук/ букву и показывает детям сколько слов они должны вспомнить, затем задаёт вопрос: «What words for this sound/ letter do you know?», а дети вспоминают и называют слова на заданный звук/ букву. Игру можно проводить по командам.

Игра «Дорожка из слов» На ковре раскладываются карточки друг за другом, с небольшими промежутками. Ребёнок идёт по «дорожке», называя все слова.

Игра «Правда или ложь?» Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: «Is it true or not?» Игрок ловит мяч и отвечает: «Yes, it's true», либо «No, it's not true». Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку.

Например:

Yellow lemon Pink pig

Orange bear Brown monkey

Игра «Что ты видишь?» Игра проводится на доске либо на полу. Водящий помещает на доску изображение предмета (например, по теме «мебель» - стол) и задаёт вопрос: «Do you see a table?» Остальные дети отвечают, глядя на доску: «Yes, I do. (I see a table)».

Водящий задаёт следующий вопрос, не помещая изображение предмета на доску:

«Do you see a chair?» Дети опять отвечают хором: «No, I don't. (I don't see a chair)».

Водящий рядом с имеющимся изображением стола помещает изображение стула и задаёт вопросы:

«Do you see a table?» Дети отвечают: «Yes, I do. (I see a table)».

«Do you see a chair?» Дети отвечают: «Yes, I do. (I see a chair)». Далее водящий опять, не помещая изображение предмета на доску, задаёт вопрос: «Do you see a sofa?» Дети отвечают, глядя на доску: «No, I don't. (I don't see a sofa)».

По этой схеме игра продолжается до тех пор, пока на доске не появятся изображения 5-6 предметов. Затем её можно начать заново, выбрав нового водящего. Игра может проводиться по любой лексической теме.

Игра «Пять слов». Дети делятся на команды. Пока ребенок из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

Игра «Угадай название». Каждый ребенок получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

Игра «Посчитай и ответь» Дети усаживаются в круг и перед каждым из них кладётся карточка со словом. Один из детей становится водящим и под счёт «one, two, three» идёт по кругу. На последний счёт водящий останавливается и задаёт вопрос игроку, который находится ближе всего к нему: «What are you wearing?»/ «What do you like?» Игрок называет свою карточку: «I am wearing»/ «I like....» И сам становится водящим.

Игра «Что будет дальше?» Игру можно проводить как с карточками, так и без них. В первом случае водящий помещает на доску карточку, а дети подбирают соответствующую пару.

Например:

Egg – chicken Break – house

Boy – man Fabric – dress

Girl – woman Night – day

Seed – flower Inchworm-butterfly
Flour - bread Puppy – dog
Snow – snowman Kitten – cat
Paper – book Berries – jam

Игра «Сломанный телефончик» Расположить на доске карточки. Детей поделить на две команды. Первые участники команд подходят к водящему, и тот шепотом произносит слово на английском языке, дети возвращаются к своим командам и шепотом передают слово следующему в цепочке игроку. Когда доходит до последнего игрока команды, он должен как можно быстрее его произнести. Если всё выполнено верно – команда получает очко.

Игра в кубик. На шести гранях кубика заранее приклеены картинки членов семьи (можно применять при любой тематике). Ребенок бросает кубик и называет, какой член семьи ему выпал, используя структуру «I have got...».

Игра «Соберем Незнайку в школу» Педагог выбирает из детей Незнайку и расставляет картинки (можно заменить реальными предметами): тетради, портфель, линейка, ручка, добавляя ненужные предметы (конфеты, игрушки и др.). Ребята должны назвать по-английски только те предметы, которые нужны Незнайке в школе.

Игра «Сундучок» Ведущий показывает 10 игрушек животных (или картинок на разную тематику) и дети называют их по-английски. Затем прячет одну игрушку в коробку. При помощи вопроса «Is it a...?» дети угадывают спрятанную игрушку. Угадавший становится водящим.

Игра «Один-много» Дети играют парами или командами. Первый ребенок называет существительное в единственном числе, а второй должен назвать его во множественном числе.

Игра «Лесенка» На столе педагог располагает по порядку игрушки/картинки. Например: первый ребенок называет первую игрушку (a cat), второй – первую и вторую (a cat, a dog), третий – первую, вторую и третью и т.д.

Игра «Путаница» Ночью ветер перепутал таблички на клетках зоопарка или в магазине на продуктах. Детям необходимо «навести порядок».

Игра «Лото» Ведущий достаёт из мешочка бочонок с изображением цифры (или предмета, животного, явления и др.), дети хором считают до той цифры, которую достал ведущий.

Игра «Крокодил» Ребенок-водящий изображает какое-либо изученное животное (или показывает действия, части тела и т.д.). Остальные ребята его отгадывают.

Игра «Yes, I do. Yes, it is» Дети делятся на две команды. Первая отвечает на вопрос педагога словами «Yes, I do», а вторая – словами «Yes, it is» (Do you like to jump? Is this a pencil? Do you like to jump? Is this a crocodile?)

Игра «Продолжи слова» Дети называют слова по предложенной теме, ребёнок повторяет слова сказанные до него. Например «Black», следующий «Black, red» и т.д.)

Игра «Хватай» с предметами. Ведущий называет предметы в комнате, цвета, части тела. Победителем является тот ребенок, кто быстрее дотронется до этого предмета, картинки.

Игра «Подбери подпись к картинке» Педагог делит ребят на несколько команд. Каждой команде выдается десять картинок и десять надписей. На счет три, та команда, которая быстрее подберет правильные надписи к картинкам, получает приз.

Итоговая игра с картинками. Преподаватель раздает карточки детям с изображением девочек или мальчиков с какими-либо предметами или занятыми чем-либо (например: девочка играет в куклу, мальчик играет в футбол и т.д.). Детям необходимо представить себя этим ребенком и рассказать о себе, отвечая на вопросы учителя: «What's your name? What have you got?» и др. Также можно предложить детям нарисовать себя, а затем рассказать о себе.

Игра «Путешествие» Педагог знакомит ребят с географической картой Британских островов, с символикой стран, входящих в состав Великобритании. Также знакомит с

понятием «столица» (рассказ о Лондоне). Для достижения лучшего запоминания рассказа можно обогатить его выполнением аппликации: королевский дворец, флаги. Можно вырезать из бумаги кораблик, который будет «ходить» по морям и проливам берегов.

Игра «Мастер и подмастерья» Дети делятся на команды. Один ребенок-мастер, остальные – подмастерья. Взрослый говорит: «В нашем городе объявлен конкурс на самую лучшую аппликацию, в котором принимают участие самые знаменитые мастера. У каждого мастера есть свои подмастерья, которые в точности должны выполнять все его инструкции. Мастер придумывает сюжет и распределяет обязанности: один должен порезать детали, другой – подобрать нужные цвета, третий – намазывать клей. Мастер будет наклеивать детали на лист бумаги». После того как работы готовы, устраивают выставку. Можно использовать такую тематику игры как: «Магазин», «Посуда», «В зоопарке», «Лепим сказку», «Эмблема детского сада» и т.д.

Игра «Магазин вежливых слов» Предварительно с детьми разучиваются вежливые слова и выражения на английском языке. На полках в магазине лежат вежливые слова и выражения. Педагог описывает ситуацию, а дети по очереди подходят к полке и «покупают» нужные им слова, используя их, анализируя ситуацию. Например:

Ситуация 1. Мама приготовила очень вкусный обед. Когда ты покушал, что нужно сказать маме?

Ситуация 2. Утром вся семья собралась за завтраком. Ты встал, умылся, причесался, оделся и тоже пришел на кухню. Что ты скажешь?

Ситуация 3. Вся семья ложится спать. Что ты всем пожелаешь?

Игры с выполнением движений.

Игра со стульями. В центре комнаты ставят стулья. Количество стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Игроки ходят вокруг стульев, а ведущий называет слова на определенную тему, например, фрукты (apple, banana, orange, pear...). Когда ведущий называет слово, не по теме, 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 один стул и два игрока. Игрок, занявший последний стул - победитель.

Игра «Самый внимательный гном» Двое детей «превращаются» в гномов, надевая колпачки, становятся спиной друг к другу. Сначала педагог, а затем сами ребята произносят команды, которые должны выполнять гномы. **Игра «Кто быстрее»** Учитель ставит детей в две-три линии (в зависимости от количества детей, линий может быть и четыре-пять). Каждой команде даётся определённая карточка/ слово. Ведущий произносит в хаотичном порядке слова, и если это слово одной из команд – эта команда должна присесть. Когда же слова не принадлежат ни одной из команд – они остаются стоять.

Игра «Команды» Ведущий называет команды (например: «Stand up! Sit down! Hands up! Hands down!»), а остальные ребята их выполняют.

Игра «Sit down!» Дети выполняют команды ведущего, свободно перемещаясь по залу и выполняя соответствующие движения (run, jump, fly и т.д.). Как только звучит команда: «Sit down!», игроки должны быстро сесть на стульчики, которых на один меньше, чем количество детей. Замешкавшийся игрок выбывает. Один стул убирают, и игра продолжается, пока не останется самый ловкий игрок.

Игра «Подбери команду» Дети делятся на команды. Каждой команде раздаются картинки с изображением, например, дома, детского сада, детской площадки. Каждая команда придумывает и называет по-английски, какие действия можно совершать и чем дети любят заниматься в данном месте.

Игра «Машины и пешеходы» с обручами. Дети делятся на 2 группы – машины и пешеходы. «Машинам» педагог – инспектор - раздает обручи-рули. Когда он говорит: «Let's go, cars!», «машины» бегают по залу. Как только ведущий сказал: «Stop! Let's go

walkers», «машинки» останавливаются, а «пешеходы» прыгают по залу.

Игра «Кошки-мышки» Дети -«мыши» водят хоровод вокруг водящего-«кота»-Pussiy cat. «Кошечка» сидит на стуле и спит. Дети поют:

You are sleeping, Pussiy cat,

You are sleeping on the mat.

We are hungry, squeak, squeak, squeak,

You are sleeping, we are quick.

Учитель: - Mice, look out. She can rise!

Кошечка: - I will catch you, Little Mice!

«Кошка» вскакивает и старается поймать «мышей», которые бросаются врассыпную. Ребенок, которого она коснется рукой, становится «кошкой».

Игра «Снежки» Дети встают в круг и передают по кругу один или несколько снежков, исполняя песенку:

- Snowballs, snowballs,
Round go they.
If you touch a snowball,
You quickly run away!

Ребенок, у которого по окончании песенки окажется в руках снежок, выходит из игры «согреть ручки», но продолжает подпевать оставшимся игрокам. Игра продолжается, пока не останется один игрок.

Игра «Stand up! Sit down!» Учитель называет команды и показывает их неправильно. Задача детей – догадаться, как правильно выполнить команду.

Игра «Лисичка» Водящий – Лиса сидит в углу на стульчике, спит. Дети приближаются к ней, декламируя начало рифмовки: «Foxu, Foxu, let us play!» Лиса, просыпаясь, отвечает: «I am hungry! Run away!» При этом Лиса вскакивает и бежит, стараясь догнать кого-либо из детей. Ребенок, которого она коснется рукой, становится водящим.

Игра «Утята» Водящий – «утка» произносит:

Ducklings, ducklings, swim and play,

Ducklings, ducklings, swim and play,

Ducklings, ducklings, nod your head,

Ducklings, ducklings, go to bed.

«Утята»-остальные игроки-«плавают» по залу, при последних слова «уточки» замирают. Водящий старается заметить, кто последним перестал двигаться – этот игрок становится уткой или выбывает из игры.

Игра «Поймай индейку» (можно проводить на День Благодарения) Ребята медленно двигаются по кругу, держась за руки и подняв их вверх. «Индейка» или «индейки» свободно перемешается внутри и снаружи круга. Игроки произносят рифмовку:

- Hooray! Hooray! Thanksgiving Day!
Turkey, turkey, run away!
We are cooking soup today!

Затем игроки опускают руки и те «индейки», которые оказались внутри круга, выбирают себе замену из числа «ловцов», а сами встают в круг.

Игры с карточками.

- **«Что исчезло?»** На ковре раскладываются карточки со словами, дети их называют. Педагог даёт команду: «Close your eyes!» и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: «Open your eyes!» и задаёт вопрос: «What is missing?» Дети вспоминают пропавшие слова.

- **«Сделай правильный выбор»** На доске располагаются карточки в ряд. Детей делят на две команды. Водящий называет одну из карточек, прикрепленных на доске. Первые два ребёнка из каждой команды подбегают к доске и дотрагиваются до карточки. Если карточка показана верно – команда получает очко.

- **«Угадай и назови»** Выбрать одного из детей водящим. Водящему показывается одна из карточек, которую он должен запомнить. Карточки поместить на доску. Остальные дети

задают водящему вопрос: «Is it a...?» На что водящий отвечает: «No, it's not a...» - если карточка не угадана и «Yes, it's a...» – если карточка угадана верно!

- **«Назови слово»** На ковре раскладывают карточки обратной стороной вверх. Дети по очереди поднимают карточку и называют слово.

- **«Замени слова»** Педагог помещает на доску/ пол группами карточки (по 3-4) со словами. Дети по очереди называют карточку, которая не подходит в ту или иную группу, а учитель её убирает. Затем каждая из групп называется одним обобщающим словом.

- **«Хлопаем в ладоши»** На доске располагаются 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, педагог называет её и описывает 2-3 предложениями. Если преподаватель произносит всё правильно – дети повторяют, если нет - молчат (правильно – поднимают руки вверх/ хлопают в ладоши/ говорят: «Yes/No» и др.).

- **«Отгадай»** На столе обратной стороной разложены картинки. Играющие подбегают к столу и, не переворачивая, выбирают одну картинку, не показывая ее другим. Затем ребята становятся друг напротив друга. Задача ребят - отгадать, какая картинка у стоящего напротив и назвать ее по-английски.

- **«Веселые карточки»** Дети рассаживаются полукругом и передают друг другу карточку, называя её. Для усложнения задания дети могут произносить : “I have a...”/ “I have a... and a...”.

- **«Найди животное»** Водящий показывает детям картинку с изображением животных. Дети находят животных, используя выражение «I see...».

- **«Найди слово»** Педагог произносит слово, а дети находят его из нескольких картинок.

- **«Заколдую»** Педагог раскладывает карточки с изображением цифр, рядом с каждой кладется карточка на пройденную тему (или игрушка). Баба Яга называет цифру по-английски или ту карточку, которая лежит рядом с цифрой. Ребята, услышав слово, подходят к этой цифре и называют предмет, лежащий рядом с ней. Если ответ неверный, Баба Яга «заколдовывает» (забирает) предмет.

- **«What is it?»** Подготовить карточку с небольшим отверстием в середине. Накрыть этой карточкой картинку с словом и, водя отверстием по картинке, предоставить детям возможность ответить на вопрос: «What is it?»

Части суток.

Игра «Часики» Педагог ставит перед детьми демонстрационный материал (Лист с изображением Биг Бена или простых часов), объясняет, что это известная достопримечательность Лондона. Далее берет карточку, например, с изображением солнышка без слов и объясняет, что игра будет проводиться с солнышком, которое будет вставать высоко над часами «Биг Бен». Затем солнышко будет перемещаться ниже, изображая различные части суток.

1 этап работы — ознакомительный. Педагог берет карточки с изображением солнышка и написанием приветствия, спрашивает, что произносят англичане при встрече утром.(Good morning). Затем прикрепляет карточку на первую сверху ячейку. Далее проводится та же работа, но с приветствием «Good afternoon», «Good evening» и «Good night».

2 этап работы — тренировочный. Преподаватель берет карточку с изображением солнышка без слов. Игрокам самим необходимо назвать приветствия, опираясь по памяти на полученные знания, используя изученную лексику. Побеждает тот, кто правильно назовет приветствия.

3 этап работы — закрепительный. Педагог располагает карточки с написанием приветствий без изображений. Задача игроков — правильно подобрать карточку к каждой ячейке.

Чтобы усложнить задачу, преподаватель задает наводящий вопрос. Например, что говорят при встрече утром, а затем берет "неверную" карточку. Побеждает тот, кто исправит ошибку и даст правильный вариант приветствия.

Игра «День или ночь?» Когда водящий говорит «It's morning/afternoon» ребята бегают и веселятся, а когда «It's evening/night» ребята «спят» на корточках.

Игра «Собери мозаику» Дети делятся на группы. Каждой группе педагог называет по-английски название времени года. Дети должны собрать мозаику с эмблемой своего времени года: зима – снеговик, весна – солнце, лето – цветок, осень – листочек. Затем каждый из детей говорит о том, что он умеет делать в своё время года. Например «I can swim in summer».

Моя семья.

Игра «Моя семья» В каждой группе распределяются роли: мама, папа, дочь, сын и др. Дети получают игровые атрибуты, соответствующие их роли, после чего каждый ребенок называет «себя» (своего игрового персонажа) и имеющийся у него игровой предмет-признак. Можно предложить членам одной «семьи» отправиться в гости к другой «семье», что позволит поупражнять дошкольников в употреблении приветствий на английском языке.

Игра-соревнование «Познакомьтесь с моими близкими» Дети делятся на команды и поочередно называют кого-нибудь из близких («I have got...»). Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок назовет всех членов семьи.

Игра «Нарисуй и угадай» 1. Педагог рисует схематично членов семьи, а дети угадывают по-английски. 2. Дети рисуют членов семьи и угадывают их по-английски.

Игра «Расскажи о себе» Ребята перечисляют членов своей семьи с использованием структуры «I have...»

Игра «Хлопаем или топаем» Преподаватель показывает уже знакомые детям рисунки членов семьи и называет при этом «He is father», если сказанное соответствует изображению – дети хлопают в ладоши, если нет – дети топают.

Еда.

Игра «Украсим торт» Дети вспоминают названия фруктов, ягод (овощей), готовят и украшают торт (рисуют, разукрашивают картинки и приклеивают их на ватман в форме торта). При этом употребляются фразы: Decorate the cake. Choose the fruit you like. Do you like cherries? Do you like strawberries? Do you like cranberries? I like cherries. I don't like strawberries (Укрась торт. Выбери фрукты, которые ты любишь. Ты любишь вишню? Ты любишь клубнику? Ты любишь клюкву? Я люблю вишню. Я не люблю клубнику). По желанию торт можно заменить приготовлением супа, любимого блюда или сервировкой стола.

Игра «Съедобное-несъедобное» Водящий бросает мяч одному из игроков, и если он называет съедобное – мячик надо поймать, если несъедобное – нет.

Игра-эстафета «Собираем урожай» Дети делятся на команды. Двое ребят из каждой команды получают корзинку. На столике лежат перемешанные овощи и фрукты. Ребенку первой команды нужно собрать овощи, а ребенку второй команды – фрукты. Затем остальные члены команды должны назвать по-английски собранный «урожай». По окончании игры оценивается скорость и правильное название продуктов.

Игра «Продавец» Каждому ребёнку предлагается выступить в роли продавца и прорекламировать товар в его магазине, назвав верное количество продуктов, используя структуру «I have...».

Игра «Happy birthday!» Дети называют, в какое время года у них день рождения. Затем разбиваются на пары и поздравляют друг друга с днем рождения («Happy birthday, Sasha»). В дополнение можно дать задание: помочь маме составить и украсить меню на свой день рождения, чтобы все друзья остались довольны (меню дети рисуют и называют блюда по-английски).

Игра «Достань яблочко» В центре зала лежит обруч, внутри которого сложены яблоки (на одно меньше по количеству игроков). Дети читают рифмовку:

One, two, three and four,
Apples, apples on the floor.
One, two, three and four,
Take the apples from the floor!

Затем дети под музыку произвольно бегают по залу. Музыка внезапно прерывается. Ребята должны успеть взять по одному яблоку. Ребенок, кому яблока не хватит, выходит из игры.

Игра «Five o'clock tea» Водящий показывает предмет посуды для чаепития, дети называют его по-английски. Затем учитель произносит слова по-английски, а дети показывают карточки с данным предметом.

Профессии.

Игра «Почтальон» Один ребенок исполняет роль почтальона. Остальные дети встают в круг, получают по карточке с изображением животного и прячут их за спину. Учитель дает почтальону письмо и просит доставить его, например, медведю. Почтальон подходит к любому игроку, и они разыгрывают диалог:

- Hello!

- Hello.

- Are you a bear?

Если ребенок отвечает утвердительно и демонстрирует свою карточку, то почтальон вручает ему письмо, и они меняются ролями. Если почтальон ошибается, то он продолжает поиски адресата.

Игра «Профессии» Дети фантазируют от имени сказочных героев (например: Буратино, Карлсон, Красная Шапочка и др.): кем они хотят быть, используя структуру «I want to be...».

Игра «Угадай профессию» Педагог показывает детям картинки людей определенной профессии, а ребята называют ее по-английски.

Игрушки.

Игра «Любимая игрушка» Дети рассаживаются по парам друг против друга, держа перед собой принесённую из дома любимую мягкую игрушку рассказывают друг другу монолог. Например: «Hello. My name is Толя. I have a rabbit».

Игра «Запоминай-ка» На столе разложены игрушки, закрытые листами бумаги или картона. Педагог снимает бумагу и предлагает детям запомнить игрушки и снова их закрывает. Дети должны по памяти назвать игрушки по-английский. Преподаватель может добавлять или убирать игрушки, а дети при этом называют какие игрушки «вернулись», а какие «исчезли».

Игра «Волшебники» Ведущий предлагает поиграть в волшебников и сделать из одной игрушки несколько. Для этого дети произносят название игрушки, выделяя голосом последний звук, прибавляя окончание «s».

Животные.

Игра «Волшебный лес». На стене висит пейзаж где нарисованы небо, лесная поляна, река, болото, приусадебный участок. Дети рисуют животных и вырезав их крепят к пейзажу учитывая место обитания того или иного животного, при этом называют: «It is a frog» и т.д.

Игра «Кто где живет?» Педагог показывает детям игрушку или картинку животного, а ребята называют его место обитания (Duck, go to the farm. Fox, go to the forest. Tiger, go to the jungle).

Игра «Подбери животному домик» Преподаватель раздает детям игрушки или картинки животных и называет их по-английски. Ребенок, животное которого назвали, произносит, где оно обитает-farm, forest or jungle.

Игра «Жмурки» Дети встают в круг, в центре круга находится Заяц с завязанными глазами. Игроки зовут его: «Hare! Hare!» Заяц ловит одного ребенка и на ощупь пытается угадать, кто это: «Are you Masha? No/Yes». Если Заяц угадал верно, то пойманный становится водящим.

Игра «Что умеют делать звери?» Педагог показывает детям картинки животных (например: крокодила, попугая, белки, тигра, медведя, кошки и собаки). Дети должны рассказать, что умеют делать животные, используя структуру «I can...» и глаголы jump,

play, fly, swim, sleep, run, eat.

Игра «Лесные звери» Дети «превращаются» в лесных зверей и «веселятся на полянке». Ведущий называет по-английски животное, которое крадется к полянке. Если это хищник - дети кричат «Go away!», а если доброе животное, травоядное – кричат «Come here!».

Игра «Телепередача» Дети рассказывают «по телевизору» о своих животных, используя конструкцию «I have got...».

Игра «Бабочки и птички» Мальчики «превращаются» в птичек, а девочки в бабочек. Если водящий – «сова» - произносит «Fly here», то ребята «подлетают» рядом к стулу – «дереву». Если водящий произносит «Fly away, birds», то мальчики «улетают», а сова пытается поймать птичек. Если водящий произносит «Fly away, butterflies», то «улетают» девочки и сова ловит бабочек. Тех, кого поймала сова, садятся на стульчики.

Игра «Чей голос?» Ребята по очереди воспроизводят звуки животных и отгадывают название животного по этому звуку: «It is a cat».

Игра «Чей хвост?» Водящий показывает картинки хвостов животных, а дети отгадывают их владельцев: «It is a fox».

Игра «Домики» Дети сидят на стульчиках, стоящих кругом, лицом внутрь круга. На голове у каждого ребенка шапочка с изображением какого-либо животного. Водящий предлагает двум животным поменяться домиками. Он называет: «Cat and dog!». Игроки, которых назвали, должны быстро поменяться местами, а водящий старается в это время сесть на освободившийся стул. Если это ему удастся, то опоздавший игрок становится водящим.

Игра «Дорисуй животное» Педагог раздает детям картинки с изображением недорисованных животных. Дети должны дорисовать животное, назвать его по-английски и поприветствовать.

Игра «Найди зверя» Перед детьми разложены мягкие игрушки-животные. Преподаватель предлагает ребёнку найти то или иное животное «Лена, find a dog, please». Если ребёнок затрудняется, остальные ребята ему помогают.

Игра «Веселые превращения» Можно использовать маски животных. Педагог называет животное, а ребенок его изображает и здоровается с остальными (Hello! I am a fox!).

Числительные.

Игра «Большие следы» На полу разложены бумажные следы с изображением цифр, сначала в порядке возрастания, затем в разброс. Дети идут по следам, называя цифру, на которую наступают.

Игры в цифры с магнитной доской:

«Что за чем?» Педагог располагает цифры в ряд и показывает на одну из них, а дети называют ту цифру, которая следует за ней.

«Какой цифры не стало?» Ведущий располагает любые цифры на доске. Затем просит детей закрыть глаза и убирает одну или несколько цифр. Ребята открывают глаза и называют пропавшие цифры.

«Пропущенные цифры» Педагог располагает цифры в ряд по порядку, пропуская некоторые из них. Детям необходимо называть пропущенные цифры по-английски.

«Игра в числа» Дети смотрят внимательно на рисунки, на которых изображена цифра и неправильно количество предметов. Ребята считают предметы и исправляют ошибки.

Игра «Да - нет» Водящий с помощью изображений различных зверей произносит, например: «I am a monkey. My name is Люся. I have five legs». Детям нужно ответить, правильное ли количество ног указала обезьянка.

Игра «Угадай число» Водящий загадывает число/цифру, остальные его ребята угадывают.

Игра «Сосчитай игрушки» Педагог показывает детям картинки с изображением игрушек в каком-либо количестве. Дети должны сосчитать их по-английски и правильно назвать во множественном числе (One doll, two planes, six cars и т.д.).

Игра «Палочки» Преподаватель называет число по-английски и предлагает каждому из

ребят взять определённое количество палочек и следит за правильностью выполнения задания.

Местоимения.

Игра «Выбери друга» Каждый ребёнок выходит и называет себя «I am Настя» выбирает себе друга и называет его «You are Илья», затем Илья отвечает «I am Илья. You are Настя».

Игра «Девочки-мальчики» Педагог, обращаясь к ребятам спрашивает, показывая на одного из детей: «Is he Максим?/ Is she Лена?» , если он прав, дети отвечают «Yes, he/she is», если нет – «No, he/she is not».

Игра в местоимения с картинками. Преподаватель предлагает детям рассмотреть картинки и подобрать к каждой подходящее слово: he, she, it или they.

Предлоги.

Игра «Найди кота». Педагог показывает детям картинки с нарисованной коробкой и котом в разных положениях (можно использовать игрушки). Дети рассказывают, где находится кот, используя английские предлоги.

Игра «Найди и покажи» Преподаватель расставляет игрушки на столе, под столом, рядом со столом и др. Затем произносит по-английски, например: «The cat is on the table». Ребенок должен найти нужную игрушку в правильном месте.

Сказки.

Игра «Персонажи сказок». Дети комментируют иллюстрации английских сказок или свои рисунки («He is...», «She is...»).

Игра «Хорошо ли ты знаешь сказки?» На столе педагог располагает несколько картинок/иллюстраций героев английских сказок. Ребенок выбирает одного из них и рассказывает про него («I have got...»).

Цвета.

Игра «Цвета» На простыне рисуют звуки/ буквы разными цветами или разноцветные фигуры. Водящий даёт команду: «Find yellow», ребёнок встаёт на букву указанного цвета и называет её. Для усложнения, кроме буквы ребёнок может называть слова, которые с неё начинаются. В игре можно использовать разноцветные обручи.

Игра «Шарики» - веселая игра на запоминание цветов. Минимальное количество игроков - 6 человек. Требуется: много разноцветных воздушных шариков, фломастер. Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети ловят шарик, то должны назвать его цвет.

Игра «Назови цвета» Дети делятся на команды. Дошкольники должны назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

Игра «Какого это цвета?» Педагог называет разные предметы, явления, животных по-английски, а ребята называют их цвет.

Игра «Угадай-ка» Дети срывают с нарисованного дерева листочки, с обратной стороны листочки раскрашены в те или иные цвета. Ребята поворачивают листочек и называют его цвет.

Игра в цветные карточки. Дети делятся на команды, каждая команда получает комплект карточек разных цветов – у каждого ребенка оказывается одна карточка. Третий комплект состоит из картинок с однотонным цветным изображением зверей (или любых предметов). Ведущий демонстрирует одну из картинок и называет по-английски только существительное (a cat, a dog). Игроки из обеих команд, у которых есть карточки того же цвета, подбегают к ведущему. Ребенок, который подбежал первым, получает картинку и должен образовать словосочетание по-английски (a red cat). Можно предложить образовывать словосочетание всей командой. Выигрывает команда, набравшая больше картинок.

Игра «Светофор» С помощью считалки выбирается ведущий, который называет любой цвет. Дети проходят мимо него. Если этот цвет есть на их одежде, держась за него, и произносят «I have green». Те, у кого нет данного цвета, перебегают на другую сторону,

проговаривая «I have no green». Тот, кого поймал ведущий, занимает его место.

Игра «Коробка с предметами» Детям предлагается коробка с предметами, название которых они уже знают. Все предметы разных цветов. Педагог приносит другие пустые коробки, каждая из которых соответствует определенному цвету. Дети по очереди выбирают, не подглядывая, предмет, называют его по-английски и кладут его в коробку соответствующую цвету предмета, при этом, называя цвет коробки.

Игра «Сказочные пчелы» Педагог показывает ребятам картинку с изображением дерева, где живут разноцветные пчелы. Детям необходимо помочь пчелам вернуться в свои ульи - правильно назвать их цвета по-английски.

Части тела.

Игра «Айболит» Водящий, надев шапку и халат Айболита, предлагает детям вылечить пациента. Айболит должен выбрать себе пациента, педагог называет какую-либо часть тела, Айболит дотрагивается до той части тела, которую назвал учитель на пациенте.

Игра «Хватай» Ведущий с помощью куклы/игрушки называет части лица/тела, дети должны дотронуться на себе к названному месту.

Игра «Обманщик» Педагог дает команду коснуться какой-либо части тела на английском языке и при этом сама ее касается. После нескольких команд она называет одну часть тела, а показывает другую. Дети должны внимательно слушать, чтобы правильно выполнить движение.

Игра «Угадай и спляши» Под музыку дети танцуют той частью тела, которую по-английски называет водящий.

Игра «Шалтай-Болтай» 1) Педагог делает разрезную фигурку Шалтая- Болтая, части которого (включая элементы на лице) будут крепиться детьми на фланелеграф; 2) Дети накладывают или наклеивают части человечка.

Одежда.

Игра «Большая стирка». Дети рисуют предметы одежды, затем развешивают «одежду» на веревку с помощью прищепок.

ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игра «Колючий ежик» Дети фыркают как ежики [f-f-f].

Игра «Маленький комарик» Дети представляют себя маленькими комариками, отрабатывая звук [z].

Игра «Первый звук» Дети внимательно слушают слова, которые произносит педагог, и называют первый звук у каждого слова.

Игра «Тихо-громко» Дети произносят каждый звук громко и тихо [d], [t], [b], [p].

Игра Длинно-коротко» Дети произносят каждый звук протяжно и коротко [u], [u:].

Игра «Эхо» Дети повторяют звуки за педагогом.

Игра на внимание. Если педагог хлопает в ладоши один раз, то дети произносят, например [ð], если два раза – то дети произносят [θ].

Игра «Топ-топ» Преподаватель называет слова (например, bear, dog, cat, day, hear). Дети должны топнуть два раза, если услышат [d].

Игра «Змейка» Дети показывают ручкой змейку, как она ползает и произносят [ʃ].

Игра в звуки. Педагог произносит разные звуки. Детям необходимо хлопать в ладоши, когда назовут, например [m].

Игра «Собачка» Отработка звуков [r] - сердитая собачка, и [h] – усталая собачка.

Игра «Повторюшки» (отработка дифтонгов [ai], [ei] – My name is..., а также любых других звуков) Педагог объясняет, что 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! (прикладывает ладони с растопыренными пальцами к ушам, дети повторяют за ним.) [ai], [mai], [ei], [nei], [neim], [neimiz], [mai neimiz]. Таким образом можно отрабатывать произношение остальных звуков.

Игра «Рыбы» (отработка звуков [w] [ts] – What's your name?) Дети представляют себя огромными рыбами, 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).

Игра «Пчелы» (отработка звуков [ð]и[θ]) Педагог рассказывает детям сказку: «Одна русская пчела сидела на цветке. Вдруг на тот же самый цветок прилетела английская пчела. Русской пчеле это не понравилось. Она жужжит, ругается: [ð]! И английская пчела ей не уступает. Но у неё, посмотрите, язык длинный, во рту не умещается. И получается у нее: [θ]! Как русская пчела жужжит? -[ð] - А английская? [θ] (3-4 раза).

Игра «Любопытный кролик» (отработка звуков [ð] - [s] This is...)

Преподаватель 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.

Игра «Thank you!» (отработка звука[θ]) Педагог прижимает ладонь к груди с силой и при этом, как будто от этого давления кончик его языка выскакивает изо рта: «Thank you!».

Игра «Колокольчик» (отработка звука [ŋ] – окончание -ing) Преподаватель рассказывает (или показывает) как звенят колокольчики. –ing, -ing! Morning! Good morning! Педагог говорит это бодрым высоким голосом и делает вид, что звонит в колокольчик А как звонят вечерние колокола? –ing, -ing! Evening! Good evening!».

Игра «Веселая сказка» Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают детям на карточке, и они называют его хором.

Например: Жил-был (Rabbit) . И была у него чудесная (gore) . Наш (Rabbit) просто обожал скакать через свою (gore) по длинной (road) . А вдоль (road) росли необыкновенно красивые (roses) . Каждое утро, если не было (rain) , наш (Rabbit) собирал прекрасные (roses) и относил своим друзьям!

Игра с кубиками. На каждой стороне кубика слово на определённый звук. Дети, кидая кубик, называют выпадающие слова. Можно играть по командам, используя два/три кубика.

Игра «Хлопаем в ладоши» Педагог произносит звук, а затем называет слова. Если в слове присутствует заданный звук – дети хлопают в ладоши, если они его не слышат – нет.

Для усложнения задания называются слова на заданный звук, в которых звук находится либо в начале, либо в середине, либо в конце слова.

Например: "Т"

«Tiger» – дети хлопают в ладоши.

«Antelope» – дети топают ногами.

«Cat» – дети щёлкают язычком.

Игра «Подбери слову домик» На ковре раскладываются карточки (5-6) со словами на 2-3 звука, а на доске размещают карточки с соответствующими звуками (домики). Дети, поднимая карточку со словом, называют его и кладут в соответствующий "домик", т.е. под карточку со звуком, на который это слово начинается.

ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ АЛФАВИТУ

Игра «Назови букву» Педагог показывает карточки с буквами, а дети по очереди их называют.

Игра «Помоги букве» Преподаватель рассказывает детям, что злой волшебник заколдовал буквы и спрятал их в мешок, ребятам нужно помочь им выбраться. Дети подходят и вынимают букву из мешочка и называют её.

Игра «Кто быстрее» Дети делятся на две команды, побеждает та команда, которая правильно назвала все буквы.

Игра «Какая буква исчезла?» Педагог устанавливает на доске буквы, дети повторяют за

ним, затем просит закрыть глаза и прячет одну-две буквы. Дети должны отгадать, какие буквы исчезли.

Игра «Назови букву правильно» Преподаватель объявляет детям о том, что сегодня в гости пришел Незнайка. Он сказал, что тоже знает буквы английского алфавита. Незнайка перечисляет буквы, называя некоторые правильно. Дети должны исправить допущенную ошибку.

Игра «Великий хвостун» Педагог предлагает детям назвать все буквы, которые лежат на столе. Назвавшему все буквы правильно, вручается медаль.

Игра «Найди букву на лужайке» Из цветной бумаги вырезаются цветы, в середину цветка наклеивается буква. Водящий называет букву, которые должны найти дети.

Игра «Поставь буквы по порядку» Педагог на доске устанавливает буквы в алфавитном порядке, а затем просит детей закрыть глаза. Затем нарушает этот порядок, переставляя буквы. Задача детей состоит в том, чтобы восстановить последовательность букв.

В дальнейшем предлагаются более сложные упражнения, которые помогают дальнейшему закреплению алфавита, такие как:

1) Преподаватель читает вслух семь слов, шесть из которых начинаются с одной и той же буквы. Учащиеся должны определить, какое слово является «чужим». Например: kitten, kite, kangaroo, kettle, lorry, kitchen, kid.

2) Мальчик купил несколько воздушных шариков, на которых нарисованы буквы, но некоторые из них лопнули. Интересно, какие буквы были на них? В данном упражнении необходимо мелом обвести шарик и букву внутри его.

3) Злой Колдун заколдовал буквы и превратил их в невидимок, расколдуй их

4) Все малышки превратились в невидимок, помоги заглавными буквами найти их.

5) Помогите парашютисту приземлиться. В данном упражнении дети соединяют линией заглавную букву с маленькой.

6) С какой сосульки упала капелька? В данном упражнении надо соединить заглавные буквы с маленькими, и другие.

Игры с картонной или пластиковой азбукой. Буквы можно перекладывать, группировать, наконец, выкладывать из них узоры или даже строить из них домики, как из кубиков. Опорными упражнениями являются следующие:

- ребенок смотрит на написанный алфавит и, самостоятельно отыскивая нужные буквы, выкладывает их в алфавитном порядке или в порядке, обратном алфавитному. Важно, чтобы при этом ребенок называл буквы вслух;

- педагог выкладывает алфавит с небольшими ошибками, а ребенок, называя буквы вслух, сравнивая тот порядок, который получился у вас, с правильным, находит ошибки;

- преподаватель называет строчку из песенки-алфавита, ребенок вычисляет ее в написанном алфавите и выкладывает эту строчку буквами картонной азбуки;

- педагог пишет букву, ребенок находит ее среди картонных букв;

- педагог называет букву, ребенок вычисляет ее по написанному алфавиту и находит соответствующую картонную букву;

- преподаватель показывает букву, ребенок вычисляет ее название по написанному алфавиту, называет и рисует.

Разглядывание букв. Педагог просит ребенка нарисовать букву и объяснить, как надо ее рисовать, на что похожа буква и т.д. Эти сравнения помогают сформировать образы букв и привыкнуть к ним. Ребенок увлеченно фантазирует, сравнивает, не утомляется, а алфавит постепенно изучается.

АВС-викторина. Дети делятся на команды. Ведущий каждой команде по очереди выбирает букву и называет слово или слова на данную букву. Например: Буква «О»: number and vegetable (one, orange). Ребятам необходимо отгадать букву.

Игра «Найди буквы» с картинкой. Педагог показывает картинку с изображением любого пейзажа, комнаты и т.д. со «спрятанными» нарисованными буквами. Дети должны

найти и назвать буквы.

Игра «С какой буквы начинается слово?» Педагог называет слово и показывает картинку. Дети вспоминают букву, с которой это слово начинается.

Игра в алфавит с мячом. Водящий называет букву и кидает мяч играющему. Тот должен назвать любое слово на эту букву. Возможен вариант, когда мяч передаётся по кругу из рук в руки и водящим становится каждый играющий.

Игра «Больше слов» Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

Игра «Поле чудес» Преподаватель на доске или плакате рисует решетку и описывает загаданный предмет или явление. Дети должны по очереди отгадывать буквы заданного слова (педагог может использовать загадки для разгадывания букв). Побеждает ребенок, назвавший все слово.

Игра «Рукавички» Для игры понадобятся вырезанные из бумаги рукавички с нарисованными нераскрашенными буквами. Количество пар рукавичек должно соответствовать количеству пар детей. Каждому ребенку дается рукавичка и предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с такой же буквой (или заглавной букве найти строчную). Когда каждая пара рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее раскрасить буквы одинаковым цветом и правильно назвать свою букву.

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

«Наши увлечения»

Совместная деятельность: дошкольники в домашних условиях готовят материал (вырезки из журналов, фотографии, рисунки), иллюстрирующий их интересы. Затем ребята оформляют работу на листе цветного картона. Общение со взрослыми и сверстниками: рассказ о любимом времени года, городе, игрушке и т.д. - повторение определенных лексических единиц английского языка, систематизация знаний по различным темам, развитие коммуникативных умений дошкольников.

«Музей народной культуры»

Совместная деятельность: педагог английского языка вместе с детьми и родителями анализируют информацию исторического характера (историю чаепития, колыбельных песен, одежды и др.), составляют небольшие рассказы, диалоги, оформляют стенгазету или стенд с рисунками, работами и высказываниями ребят.

Общение со взрослыми и сверстниками: рассказы, диалоги на иностранном языке, изучение лексических конструкций.

«Красная книга»

Совместная деятельность: коллективное создание книги из рисунков редких, исчезающих видов растений, животных, птиц.

Общение со взрослыми и сверстниками: обсуждение, беседа, игры о животных, птицах.

«Игра-путешествие» Это может быть путешествие в подводный мир, в мир леса, в город будущего; путешествие по сказкам, в Англию, Австралию и т.д.

Общение со взрослыми и сверстниками: дошкольники делятся на команды, выполняют занимательные задания и находят выход из проблемных ситуаций, используя изученный лексический материал.

Совместная деятельность: конкурсы, игры, эстафеты, песни, викторины.

«Летний, осенний, зимний, весенний вернисаж»

Совместная деятельность: создание выставки фотографий, картин, рисунков детей.

Общение со взрослыми и сверстниками: каждый ребенок рассказывает о своем любимом времени года и его особенностях на английском языке. Педагог организует ситуативные беседы, диалоги, подбирает тематические стихи и рифмовки, игры.

«Веселые пазлы»

Совместная деятельность: педагог английского языка предлагает детям (самостоятельно

или с помощью взрослых) нарисовать или раскрасить картинку, наклеить ее на картон и разрезать на несколько частей.

Общение со взрослыми и сверстниками: в течение данного процесса повторяются иноязычные лексические единицы, соответствующие картинке.

Мозайки могут использоваться и в самостоятельных играх детей т.д.

«Тематический КВН»

Общение со взрослыми и сверстниками: закрепление изученной лексики английского языка, совершенствование коммуникативных умений и навыков.

Совместная деятельность: заранее педагог, дети и родители разрабатывают конкурсы, инсценировки, декорации, костюмы. Дошкольники делятся на команды, выбирают капитанов, составляют девиз и выполняют занимательные задания.

«Игры-драматизации по сказкам»

Совместная деятельность, общение со взрослыми и сверстниками: игры - драматизации по сказкам осуществляются поэтапно. Сначала преподаватель рассказывает или читает детям сказку с показом картин, иллюстраций. Затем дошкольникам предлагается назвать знакомые, услышанные в сказке, слова. После повторного чтения между ребятами распределяются роли. Далее разучиваются отдельные сценки сказки и, после прочного усвоения содержания детьми, осуществляется ее драматизация. При этом участники меняются ролями, чтобы каждый ребенок усвоил лексику сказки.

«Оригами»

Совместная деятельность: организация педагогом коллажа детских работ оригами. Это любимые игрушки ребят, животные, сделанные из бумаги, а также целые сценки с персонажами, которые в процессе работы оживают и говорят на английском языке. Это делает обучение интересным и занимательным.

Общение со взрослыми и сверстниками: рассказы, высказывания, заучивание лексических конструкций, диалоги детей о проделанной работе.

«Театр» (теневой, настольный, магнитный, пальчиковый, театр марионеток, игрушек и т.д.)

Совместная деятельность: пальчиковый театр создается с помощью наклеивания картинок с изображением персонажей на картон и вырезанием снизу два отверстия для пальцев. В представлении используют также маленькие глиняные головки, перчатки, у которых на пальчиках вышиты рожицы. Иногда педагог и дети рисуют персонажей на коленках или стопах, ладонях или кистях рук. В теневом театре народные, авторские и интернациональные сказки демонстрируются целиком или фрагментами. Интересные варианты получаются при внесении в знакомый сюжет страшного события: погас свет, случилось наводнение, землетрясение, буря.

«В цирке» Ведущий, распределяет роли между детьми. Можно заранее нарисовать афишу. Каждый участник придумывает номер, костюм, готовит речь с помощью педагога и родителей. Ведущий объявляет номера, которые показывают дети на английском языке.