

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Тумский Дом творчества»



Утверждаю:
Директор МБУ ДО «ТДТ»
В.П. Малахова
«20» июня 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная программа
гуманитарной направленности
«Занимательный английский»

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 6- 7 лет

Педагог дополнительного образования:

Сергунина Ольга Викторовна

р.п. Тума, 2022 г.

Пояснительная записка

Программа «Занимательный английский (старшая группа) – **социально-педагогической направленности.**

Адресат программы. Программа рассчитана на детей (девочки и мальчики) в возрасте от 4 до 5 лет. Принимаются все желающие, не имеющие противопоказаний для здоровья. Состав групп постоянный. В этом возрасте ребёнок способен к более или менее продолжительной концентрации внимания, у него появляется способность к целенаправленной деятельности, он овладевает достаточным лексическим запасом и запасом речевых моделей для удовлетворения своих коммуникативных нужд.

Актуальность программы. В процессе овладения новым средством общения у детей формируется правильное понимание языка как общественного явления, развиваются их интеллектуальные, речевые и эмоциональные способности. Овладение иностранным языком на элементарном уровне в этом возрасте выступает в качестве первой ступени в реализации стратегической цели учебного предмета «Иностранный язык». На данной ступени закладываются основы коммуникативной компетенции. Предлагаемая программа направлена на создание базы для дальнейшего изучения иностранного языка в начальной школе.

Новизной данной программы является интеграция изучения английского языка с применением компьютерных технологий. В игровой форме воспитанники познакомятся с азами компьютерной грамотности, научатся работать с простейшими графическими и текстовыми редакторами.

Формы и режим занятий.

Данная образовательная программа рассчитана на 1 год обучения:

Продолжительность курса – 144 часа год (36 учебных недель), занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность занятий – 30 минут, с 10 минутным перерывом и физкультминуткой на каждом занятии.

Занятия проводятся в группах до 20 человек.

При реализации программы предполагаются очные групповые формы с выраженным индивидуальным подходом организации деятельности учащихся на занятиях.

Занятия проводятся в игровой форме, любое задание можно превратить в интересную и выполнимую для ребенка задачу. Каждое занятие эмоционально окрашено, по содержанию занятия подобраны стихи, песенки, загадки, рифмы.

Цели и задачи программы

Цель программы – развитие лингвистических способностей детей младшего возраста посредством активизации их творческой деятельности с применением компьютерных технологий.

Задачи:

- формирование первичных навыков диалогической и монологической речи на английском языке;
- развитие речевого слуха, памяти, внимания, мышления;
- воспитание интереса и уважения к культуре других народов;
- расширение словарного запаса, развитие навыков диалогической и монологической речи на английском языке;
- развитие языковой догадки, мышления, творчества;
- воспитание интереса и уважения к традициям и обычаям других народов на материале сказок, потешек, поговорок и т.п.
- формирование первичных навыков работы с компьютерной техникой;
- формирование навыков работы с англоязычными сайтами;
- приобретение навыков работы с простейшими редакторами.

Методы и приемы

1. Работа над произношением (сказки, скороговорки, рифмовки).
2. Работа с игрушкой (диалог с игрушкой, описание игрушки).
3. Работа с картинкой (описание картинки, подвижные игры, спокойные игры, творческие игры)
4. Разучивание и декламация стихов (конкурс стихов, разучивание песен).
5. Работа с интерактивными заданиями, представленными программами LinguaLeo, DuoLingo, Simpler, Starfall.

Каждое занятие имеет свою структуру. Начинается с обычного приветствия на английском языке, которое постепенно запоминается детьми. Затем проводится речевая разминка. Это либо стихотворение, либо песенка на английском языке. В основной части занятия в игре с куклами и другими игрушками дети знакомятся с речевыми образцами и закрепляют их. Полученные языковые знания используются при работе с ИКТ. Практически на каждом занятии детям предлагается выполнить задание с использованием компьютерной техники. В конце занятия ребята вспоминают, чему научились и повторяют песенку или стих речевой разминки. Затем следует прощание на английском языке. Для работы на занятиях используется ноутбук с выходом в сеть Интернет.

Планируемый результат обучения

К концу курса дети должны знать 30 – 40 слов на английском языке, готовые речевые образцы: 5-8 выражений утвердительного и вопросительного типа. Дети должны уметь рассказать о себе, семье, рассказать стихотворение и спеть песенку на английском языке. Ребята также научатся работать с инструментами графического редактора Paint и создавать простейшие изображения.

Учебный план

№	Тема занятия	Планируемые результаты	Программное обеспечение	Количество часов	Виды занятий		Форма аттестации
					Теория	Практика	
Раздел 1 «Знакомство. Вежливые слова»							
1.	Приветствие. Игра «Фонетическая сказка о язычке»	Познакомиться со словами-приветствиями(Hello! Hi!)) Познакомиться с ресурсом сайта LinguaLeo.	Программа LinguaLeo	2	1	1	Игра «What is your name?»
2.	Знакомство. Как тебя зовут? - Меня зовут... What is your name?	Познакомиться с фразами What is your name? My name is ... Формировать навыки диалога с использованием ресурсов программы LinguaLeo.	Программа LinguaLeo	3	1	2	
3.	Вежливые слова – пожалуйста, извините	Познакомиться с конструкциями «I am sorry», «Excuse me», «please». Формировать навыки диалога с использо-	Программа LinguaLeo	3	1	2	

		ванием ресурсов программы LinguaLeo.					
4.	Договорки. Вежливое слово «Спасибо»	Познакомиться с фразами «Thanks. Thank you.» Формировать навыки диалога. Формировать навыки аудирования.	https://www.youtube.com/watch?v=0eEkWvekQiE	3	1	2	
5.	Игра «What is your name?»	Познакомиться с программой Starfall. Научиться работать с курсором в процессе выполнения заданий. Формировать навыки аудирования.	Программа Starfall	3	1	2	
Раздел 2 «Фразы приветствия и прощания»							
6.	Приветствие и прощание. Hello! Goodbye!	Познакомиться с программой Starfall. Научиться работать с курсором в процессе выполнения заданий.	Программа Starfall	3	1	2	Мини-проект «Good morning»
7.	Песенка «Hello Song»	Познакомиться с песенкой. Совершенствовать навыки аудирования.	https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8	3	1	2	
8.	Приветствие в	Познакомиться с	Программа Duolingo	3	1	2	

	разное время суток	фразами «Good morning!», «Good afternoon!», «Good evening!». Познакомиться с приложением Duolingo. Совершенствовать навыки управления курсором.					
9.	Разучивание песенки «Goodbye Song»	Формировать навыки аудирования. Совершенствовать навыки управления курсором.	Программа Duolingo https://www.youtube.com/watch?v=E7BRrNU25IE	3	1	2	
10.	Мини-проект «Good morning»	Формировать навыки аудирования. Совершенствовать навыки управления курсором.	Программа Duolingo	3	1	2	
Раздел 3 «Моя семья»							
11.	Моя семья	Познакомиться со словами family, mother, father. Совершенствование	https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ	3	1	2	Проект «Моя семья»

		навыков аудирования.					
12.	Мои родители	Совершенствовать лексические навыки. Знакомство с графическим редактором Paint.	Графический редактор Paint	3	1	2	
13.	Братья и сестры.	Познакомиться со словами brother, sister. Познакомиться с инструментами графического редактора Paint: палитра, кисть.	Графический редактор Paint	3	1	2	
14.	Бабушки и дедушки	Познакомиться со словами grandparents, granny, granddad. Познакомиться с инструментами графического редактора Paint: карандаш, фигуры.	Графический редактор Paint	3	1	2	
15.	Игра «Опиши свою семью»	Активизация лексики по теме «Семья». Формировать навыки работы с фигурами и карандашом в графическом редакторе Paint.	Графический редактор Paint	3	1	2	

		ческом редакторе Paint.					
16.	Проект «Моя семья»	Нарисовать одного из членов семьи, используя инструменты графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	3	1	2	
Раздел 4 «Цвета»							
17.	Цвета: красный, желтый	Познакомиться с названиями цветов red, yellow.	Программа Simpler	3	1	2	Проект «Мой компьютерный рисунок»
18.	Цвета - чёрный, зелёный, синий	Познакомиться с названиями цветов black, green, blue.	Программа Simpler	3	1	2	
19.	Разучивание песенки «Red and yellow»	Активизация изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования.	Программа Simpler	3	1	2	
20.	Игра «Какой твой любимый цвет?»	Активизация ранее изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования. Формирование навыков диалога.	Программа Simpler	3	1	2	
21.	Договорки про цвета	Активизация изученной лексики.	Графический редактор Paint	3	1	2	

		Совершенствование навыков аудирования. Совершенствование навыков работы с инструментом Палитра.					
22.	Викторина The Master of Colours	Активизация изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования. Совершенствование навыков работы с инструментом Палитра.	Графический редактор Paint	2		2	
23.	Проект «Мой компьютерный рисунок»	Создание рисунка на свободную тему с помощью графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	2		2	
Раздел 5 «Животные»							
24.	Животные	Познакомиться со словами animals, domestic, wild animals	Программа LinguaLeo	3	1	2	Групповой проект «In the Zoo»
25.	Загадки о животных	Активизация ранее изученной лексики. Развитие языковой	Программа LinguaLeo	3	1	2	

		догадки.					
26.	Домашние животные	Познакомиться со словами cat, dog, pig, horse, cow, sheep.	Программа LinguaLeo	3	1	2	
27.	На ферме	Активизация изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования	Программа LinguaLeo	3		3	
28.	Игра «Кто живет в лесу?»	Знакомство с лексикой «Дикие животные»	Программа LinguaLeo	3	1	2	
29.	Игра «Назови животное и раскрась»	Активизация изученной лексики	Программа LinguaLeo	3	1	2	
30.	«Животные жарких стран»	Знакомство с лексикой tiger, lion, giraffe, hippo, elephant.	Программа LinguaLeo	3	1	2	
31.	Групповой проект «In the Zoo»	Активизация ранее изученной лексики. Создание группового проекта с использованием графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	3		3	
Раздел 6 «Учусь считать»							
32.	Цифры. Счет от 1 до 5.	Знакомство с лексикой one, two, three, four, five.	Программа LinguaLeo	3	1	2	Проект «Раскрась по цифрам»
33.	Игра «Сосчи-	Научиться использо-	Программа LinguaLeo	3	1	2	

	тай». Сколько тебе лет?	вать изученную лексику.					
34.	Счёт от 6 до 10	Познакомиться с лексикой six, seven, eight, nine, ten.	Программа LinguaLeo	3	1	2	
35.	Разучивание песенки «Let's count»	Активизация ранее изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования и произношения.	https://www.youtube.com/watch?v=85M1yxIcHpw	3	1	2	
36.	Договорки про цифры	Активизация ранее изученной лексики. Совершенствование навыков аудирования и произношения.	Программа LinguaLeo	3	1	2	
37.	Проект «Раскрась по цифрам»	Применение полученными знаниями на практике. Создание рисунка, используя возможности графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	2		2	
Раздел 7 «Мои игрушки»							
38.	Мои игрушки	Познакомиться с новыми лексическими единицами по теме «Игрушки»	Программа LinguaLeo	3	1	2	Конкурс рисунков «Моя любимая игрушка» в графическом ре-
39.	Моя любимая	Познакомиться с	Программа LinguaLeo	3	1	2	

	игрушка. Я люблю ...	конструкцией I like. Активизация ранее изученной лексики.					дакторе Paint
40.	Какого цвета игрушки?	Повторение конструкции What colour is? Совершенствование навыков работы с инструментов Палитра в графическом редакторе Paint.	Графический редактор Paint.	3		3	
41.	Игра «In the toys' shop»	Активизация ранее изученной лексики	Программа LinguaLeo	2		2	
42.	Конкурс рисунков «Моя любимая игрушка» в графическом редакторе Paint	Создание рисунка с помощью инструментов графического редактора Paint	Графический редактор Paint.	2		2	
Раздел 8 «Мои питомцы»							
43.	Питомцы	Изучение лексики по теме питомцы.	Программа Simpler	3	1	2	Проект «Выставка питомцев»
44.	У меня есть щенки	Знакомство с конструкцией I have. Использование этой конструкции в монологах.	Программа Simpler	2	1	1	
45.	Разучивание	Совершенствование	Программа Simpler	2	1	1	

	рифмовки «Little mouse»	навыков произноше- ния. Совершенствование навыков аудирова- ния.					
46.	Игра «Кошки- мышки»	Активизация ранее изученной лексики.	Программа Simpler	1		1	
47.	Проект «Вы- ставка питом- цев»	Создание рисунков по теме «Питомцы» с использованием гра- фического редактора Paint	Графический редактор Paint	1		1	
Раздел 9 «Я умею делать»							
48.	Действия	Познакомиться с гла- голами run, jump, sit, stand, play, dance. Знакомство с кон- струкцией I can.	Программа Starfall	2	1	1	Постановка сценки «My friends can»
49.	Разучивание песенки «I can jump»	Совершенствование навыков произноше- ния. Совершенствование навыков аудирова- ния.	https://www.youtube.com /watch?v=JE7RPz8HFmU	2	1	1	
50.	Составление рассказа «Я могу»	Активизация ранее изученной лексики. Совершенствование навыков монолога.	Программа Starfall	2		2	

51.	Постановка сценки «My friends can»	Совершенствование навыков монолога, диалога. Создание декораций к сценке с помощью графического редактора Paint.	Графический редактор Paint.	1		1	
Раздел 10 «Английские сказки»							
52.	Герои английских сказок	Знакомство с героями английских сказок (Робин Гуд, Винни Пух, Кролик Питер)	http://english-da.ru/skazki	1		1	Проект «Сочиняем сказку сами»
53.	Сказка «Боб, уголек и соломинка»	Совершенствование навыков восприятия иностранной речи на слух.	https://eng360.ru/grimm-fairy-tales	1		1	
54.	Инсценировка сказки «Боб, уголек и соломинка»	Совершенствование навыков диалога, монолога. Создание декорация с помощью графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	1		1	
55.	Сказка «Cat and Mouse»	Совершенствование навыков восприятия иностранной речи на слух.	https://eng360.ru/grimm-fairy-tales	1		1	

		Формирование языковой догадки.					
56.	Инсценировка сказки «Cat and Mouse»	Совершенствование навыков диалога, монолога. Создание декорация с помощью графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	1		1	
57.	Сказка «Джек и бобовое дерево»	Совершенствование навыков восприятия иностранной речи на слух. Формирование языковой догадки.	http://english-da.ru/skazki	1		1	
58.	Проект «Сочиняем сказку сами»	Активизация ранее изученной лексики. Совершенствование навыков монолога. Создание иллюстраций к сказке с помощью графического редактора Paint.	Графический редактор Paint	1		1	
59.	Итоговое тестирование	Проверка полученных знаний, умений и навыков	Google forms	1		1	
Итого:				144	39	105	

Содержание программы

- 1. Знакомство. Вежливые слова.**
Знакомство с вежливыми слова и фразами. Игры на запоминание.
- 2. Фразы приветствия и прощания.**
Знакомство со слова прощания, приветствия, приветствие в разное время суток.
- 3. Моя семья.**
Знакомство с новым лексическим материалом «Моя семья», игры по теме.
- 4. Цвета.**
Знакомство и разучивание основных цветов, разучивание песенок по теме.
- 5. Животные.**
Знакомство лексическим материалом «Животные», «Дикие животные».
- 6. Учусь считать.**
Знакомство с новым лексическим материалом «Цифры» счет от 1 до 10., разучивание песенки по теме.
- 7. Мои игрушки.**
Знакомство с новым лексическим материалом «Мои игрушки», разучивание рифмовки.
- 8. Мои питомцы.**
Знакомство с новым лексическим материалом «Мой питомец». Разучивание рифмовки «Little mouse»
- 9. Я умею делать.**
Знакомство с лексическим материалом «Действия».
- 10. Английские сказки.**
Знакомство с английскими сказками.

Календарный учебный график

Раздел	Месяц	Количество часов	Тема занятий
Раздел 1 «Знакомство. Вежливые слова»	сентябрь	2	Приветствие. Игра «Фонетическая сказка о язычке».
		3	Знакомство. Как тебя зовут? – меня зовут... What is your name? My name is....
		3	Вежливые слова – пожалуйста, извините
		3	Договорки. Вежливое слово «Спасибо»
		3	Игра «What is your name?»
Раздел 2 «Фразы приветствия и прощания»	Октябрь	3	Приветствие и прощание. Hello! Goodbye!
		3	Разучивание песенки «Hello song»
		3	Приветствие в разное время суток
		3	Разучивание песенки «Goodbye song»
		3	Мини-проект «Good morning»
Раздел 3 «Моя семья»	Октябрь	3	«Моя семья»
		3	Мои родители
	Ноябрь	3	Братья и сестры
		3	Бабушки и дедушки
		3	Игра «Опиши свою семью»
3	Проект «Моя семья»		
Раздел 4 «Цвета»	Ноябрь	3	«Цвета» - красный, жёлтый
		3	Цвета - чёрный, зелёный, синий
		3	Разучивание песенки «Red and yellow»
	Декабрь	3	Какой твой любимый цвет?
		3	Договорки про цвета
		2	Викторина «The Master of Colours»
		2	Проект «Мой компьютерный рисунок»
Раздел 5 «Животные»	Декабрь	3	Животные
		3	Загадки о животных
		3	Домашние животные
		3	На ферме
		3	Игра «Кто живет в лесу?»
	Январь	3	Игра «Назови животное и раскрась»
		3	«Животные жарких стран»
3	Групповой проект «In the Zoo»		
Раздел 6 «Учусь считать»	Январь	3	«Цифры» Счёт от 1 до 5
		3	Игра «Сосчитай». Сколько тебе лет?
		3	Счёт от 6 до 10
		3	Разучивание песенки «Let's count»
		3	Договорки про цифры
	февраль	2	Проект «Раскрась по цифрам»
Раздел 7 «Мои иг-	февраль	3	Мои игрушки

рушки»		3	Моя любимая игрушка. Я люблю ...
		3	Какого цвета игрушки?
		2	Игра «In the toys' shop»
		2	Конкурс рисунков «Моя любимая игрушка» в графическом редакторе Paint
Раздел 8 «Мои питомцы»	Март	3	Питомцы
		2	У меня есть щенок
		2	Разучивание рифмовки «Little Mouse»
		1	Игра «Кошки-мышки»
		1	Проект «Выставка питомцев»
Раздел 9 «Я умею делать»	Март	2	Действия
		2	Знакомство с лексическим материалом «Действия»
	Апрель	2	Разучивание песенки «I can jump»
		1	Составление рассказа «Я могу»
Раздел 10 «Английские сказки»	Апрель	1	Герои английских сказок
		1	Сказка «Боб, уголек и соломинка»
		1	Инсценировка сказки «Боб, уголек и соломинка»
		1	Сказка «Cat and Mouse»
		1	Инсценировка сказки «Cat and Mouse»
	Май	1	Сказка «Джек и бобовое дерево»
		1	Проект «Сочиняем сказку сами»
		1	Итоговое тестирование

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- просторное, светлое помещение, оснащённое в соответствии с требованиями СанПиН;
- столы, стулья, шкафы для хранения материалов и инструментов, стеллаж для хранения дидактических пособий и учебных материалов, компьютеры;

Формы аттестации

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно-результативный блок. Используются различные формы промежуточного и итогового контроля: дидактические карточки, тесты.

Литература

1. Happy Hearts Starter, Дж. Дулей, В. Эванс, 2016.
2. Аудио диск Happy Hearts Starter, Дж. Дулей, В. Эванс, 2016. Илюшкина А.В. Изучаем английский легко и весело: весёлые стихи и загадки; Санкт-Петербург,: Литера, 2010 – 62с.

Методическое обеспечение

Очень важным средством обучения детей 4-5 лет являются дидактические игры, которые позволяют в интересной форме закрепить знания детей.

Игры:

1. Yes or No

После ознакомления детей с новым лексическим материалом, например по теме «животные», педагог показывает карточки с изображениями животных в произвольном порядке, не глядя, пытаясь угадать, что на них изображено. Если взрослый угадывает, дети кричат «yes», если ошибается «no». В последнем случае дети должны назвать сами то, что изображено на карточке.

2. Отгадай

После того как дети выучат несколько новых слов, педагог предлагает им отгадать загадки. Загадки читаются на русском языке, а дети отвечают на английском.

3. Знаешь ли ты животных?

После изучения темы «животные», педагог перечисляет ряд предметов. Как только он называет животное, дети хлопают в ладоши.

4. Что я делаю?

Дети образуют круг. Ведущий стоит в середине и показывает движения (бег, прыжки). Дети должны по-английски назвать, что он делает. Тот, кто угадывает первым, становится ведущим.

5. Заморожу

Дети стоят в кругу, в центре которого находится ведущий (Дед Мороз). Он называет по-английски те части тела, которые хочет заморозить (глаза, уши), а дети их прячут.

6. Будь внимателен

Педагог вывешивает 4-5 картинок с изображением предметов, названия которых известны детям. Затем убирает их. Дети должны назвать предметы на английском языке в том порядке, в котором они их видели.

7. AND

После изучения слова «И» детям предлагается назвать два любых предмета, обязательно используя союз «и».