

Общество с ограниченной ответственностью
«Центр Развития Бендфорд»

Принято:
Решением педагогического
совета
Протокол № 1
от «28» мая 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
ООО «Центр Развития
Бендфорд»
О.С. Петрова / *О.С. Петрова*
Приказ № ПР 24-2025
от 28.05.2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ-
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРАЕМ НА АНГЛИЙСКОМ»
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Возраст учащихся: 9-11 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Составитель:
Киселёва Анна Васильевна,
педагог дополнительного образования

г. Сыктывкар
2025 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная – дополнительная общеразвивающая программа «Играем на английском» (далее – Программа) разработана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (18.06.2023) «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г № 678-р, Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”, Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми (Приложение к письму Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45) и СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Программа составлена на основе учебно-методических комплексов «Academy Stars 3» и «English World 3» британского издательства Macmillan с учетом интересов и психологических особенностей возраста учащихся.

Программа имеет **социально-гуманитарную направленность** и ориентирована на формирование и развитие у учащихся творческих способностей, коммуникативных навыков, лидерских качеств, расширение кругозора, на развитие у них стойкого интереса к английскому языку как средству познания родной культуры через знакомство с другими культурами.

Актуальность данной Программы обусловлена потребностью современного общества в формировании у детей потребности пользоваться английским языком как средством общения, познания и социальной адаптации. Программа соответствует Государственному социальному заказу, а также

запросу родителей и детей на изучение английского языка и содействует нравственному и патриотическому воспитанию детей.

Педагогическая целесообразность данной Программы заключается в том, что игровая деятельность является ведущим видом деятельности и занимает важное место в жизни ребенка. Игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности и способствует развитию современной личности.

Отличительные особенности Программы заключаются в том, что она:

1. не дублирует школьную программу;
2. вариативна;
3. предполагает широкое использование игрового реквизита, аудиозаписей, видеосюжетов, дидактического материала;
4. предполагает более глубокое знакомство с культурой, традициями родной и страны и англоговорящих стран;
5. направлена на расширение кругозора, раскрытие и развитие творческих способностей детей;
6. содержит элементы инсценировки.

Адресат Программы: дети в возрасте от 9 до 11 лет. Набор в группу осуществляется на основе письменного заявления одного из родителей.

Объем Программы: совокупная продолжительность реализации Программы составляет 100 академических часов, 9 месяцев.

Форма организации занятий:

- фронтальная (одновременная работа со всеми учащимися);
- групповая (организация работы группами);
- парная (организация работы по парам);
- индивидуальная (индивидуальное выполнение заданий).

Виды занятий:

- практическое занятие
- беседа

- презентация
- ролевые игры, инсценировки;
- занятие-викторина.

Режим, периодичность и продолжительность занятий:

Общее количество часов в год составляет 100 часов. Периодичность: 2 раза в неделю. Продолжительность одного занятия: 60 минут (1,5 акад. часа). Всего – 3 академических часа в неделю.

Количество учащихся, одновременно находящихся в группе от 6 до 7 человек. Группы формируются с учетом дифференцированного подхода к учащимся. Состав групп постоянный.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель данной Программы – создание условий для социализации личности ребенка средствами игровой деятельности.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Научить применять английский язык как средство общения в современном обществе.
2. Сформировать навыки эффективной работы в команде.

Воспитательные:

1. Сформировать интерес к английскому языку как средству познания родной культуры.
2. Приобщить учащихся к культуре, традициям, реалиям стран изучаемого языка.
3. Воспитать лидерские качества.
4. Воспитать самостоятельность в принятии решений и ответственность за последствия принятых решений.
5. Сформировать у учащихся нравственно – моральные качества и развить в них любовь к родине, к родному краю, уважение к традициям и культурным ценностям других стран посредством постоянного сравнения культурного аспекта изучаемого языка с родным.

Развивающие:

1. Развить коммуникативные способности обучающихся с помощью погружения в языковую среду и переноса ролевой ситуации в жизнь посредством игры;
2. Развить технику речи, артикуляцию, интонацию посредством подражания персонажу инсценировок.
3. Развить внимание, память, воображение, творческое и логическое мышление.

3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Учебный план

Наименование программы	Кол-во часов 1 полугодие	2 полугодие	Всего
«Играем на английском»	47	53	100

3.2. Учебно-тематический план

Тема	Количество часов			Форма контроля
	теория	практика	всего	
Вводное занятие	0,5	1	1,5	Игра
Первый день в школе у Нор.	3	6	9	Создание плаката
В гостях у тетушки Дэйзи.	3	6	9	Проект
Фло проводит экскурсию по городу.	3	6	9	Игра
На сафари с Чарли.	3	6	9	Проект
День рождения дедушки.	3	6	9	Проект
Морские приключения с Люком.	3	6	9	Игра-викторина
Тетушка Дэйзи читает сказку.	3	6	9	Инсценировка диалогов

Чарли идет в музей.	3	6	9	Игра-викторина
Фло выбирает спорт.	3	8	11	Игра
Значимые даты для Эллы.	3	6	9	Проект
Повторение пройденного	0	5	5	Игра, тест
Итоговое занятие	0,5	1	1,5	Игра (Открытое занятие)
Итого	31	69	100	

3.3. Тематическая программа

Тема	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Вводное занятие	Игры на знакомство, сплочение. Беседа. Игра. Групповая.	Беседа по правилам общения в группе. Игры на знакомство, сплочение, доверие. (Приложение 1)	1,5
Первый день в школе у Нор.	Беседа. Практическое занятие. Инсценировка. Фронтальная, парная, групповая, индивидуальная работа. Игра.	Беседа «Как помочь новичкам в школе?» Знакомство с новым персонажем Нор. Разыгрывание диалога по образцу (Диалог-интервью). Просмотр видео «Первый день в школе у Нор». Составление диалога по аналогии и его инсценировка. Ролевая игра «Выполнение домашнего задания». Создание плаката о любимом кружке.	9 ч
В гостях у тетушки Дэйзи.	Беседа. Практическое занятие. Инсценировка. Фронтальная, групповая, парная работа. Показ видеоматериалов.	Беседа на тему «Почему каждому нужно помогать по дому». Введение нового персонажа Тетушки Дейзи. Разыгрывание диалога по образцу («У кого какие обязанности по дому»). Просмотр видео «В гостях у тетушки Дейзи», его инсценировка. Проект «Робот-помощник».	9 ч

Фло проводит экскурсию по городу.	Беседа. Практическое занятие. Групповая, фронтальная, Индивидуальная, парная работа. Инсценировка диалогов. Ролевая игра	Беседа «Почему важно найти баланс между игрой за компьютером и временем без экранов». Знакомство с новым персонажем Фло. Просмотр видео «Фло проводит экскурсию по городу». Составление экскурсии по родному городу по аналогии. Ролевая игра «Детектив». Ролевая игра «Выход в город»	9 ч
На сафари с Чарли.	Беседа. Практическое занятие. Игра. Групповая, фронтальная, Индивидуальная, парная работа.	Беседа «Как мы можем помочь диким животным?» Знакомство с новым персонажем Чарли. Игра с карточками на память («Что взять с собой в поход») на память. Видео «На сафари с Чарли» и его инсценировка. Проект «Собрать рюкзак на Северный Полюс»	9 ч
День рождения дедушки.	Беседа. Практическое занятие. Инсценировка диалогов. Групповая, фронтальная, Индивидуальная, парная работа.	Беседа на тему «Чему можно научиться у своих бабушек и дедушек». Просмотр видео «День рождения дедушки», его инсценировка, составление диалога по образцу. Проект «Мой дедушка». Игра «Кто это на семейных фото»	9 ч
Морские	Беседа. Практическое	Беседа о защите морей и океанов. Знакомство с новым	9 ч

приключения с Люком.	занятие. Игра. Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная работа. Инсценировка	персонажем Люком. Просмотр видео «Морские приключения с Люком» и его инсценировка. Составление загадки о необычном морском животном. Викторина «Обитатели морей и океанов».	
Тетушка Дэйзи читает сказку.	Беседа. Практическое занятие. Инсценировка диалогов. Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная работа.	Беседа о том, как дружат герои сказок, и что нужно делать, чтоб не ссориться. Видео «Тетушка Дейзи читает сказку на ночь» и его инсценировка. Составление сказок с альтернативной концовкой. Игра на знание сказок народов мира и персонажей.	9 ч
Чарли идет в музей.	Беседа. Практическое занятие. Игра. Инсценировка диалогов. Фронтальная, групповая, индивидуальная, парная работа.	Беседа на тему «Чему мы можем научиться у истории». Видео «Чарли идет в музей» и его инсценировка. Игра «Что можно увидеть в пещерах». Описание экспонатов в музее. Викторина «Хороший ли ты археолог? »	9 ч

Фло выбирает спорт.	Беседа. Практическое занятие. Игра. Фронтальная, групповая, индивидуальная, парная работа.	Беседа на тему «Чем полезен спорт». Просмотр видео «Фло выбирает спорт», составление диалогов по аналогии и их инсценировка. Игра о здоровом питании с использованием карточек. Ролевая игра «Важна не победа, а участие»	11 ч
Значимые даты для Эллы.	Беседа. Чаепитие Практическое занятие. Игра. Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная работа.	Беседа на тему «Чему мы можем научиться у других культур». Знакомство с новым персонажем Эллой. Видео «Значимые даты для Эллы», просмотр и составление рассказов по аналогии. Обсуждение праздников в разных странах. Проект «Важный для меня день»	9 ч
Повторение пройденного	Практическое занятие. Игра. Инсценировка. Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная работа.	Игры, с использованием карточек, аудио и видео материалов. Чтение и инсценировка пройденных диалогов.	5ч
Итоговое занятие	Игра. Открытое занятие.	Открытое занятие для родителей. Учащиеся выполняют задания по курсу в игровой форме.	1,5 ч

3.4. Календарно-тематическое планирование

Тема	Количество часов		Планируемая дата проведения	Дата проведения по факту
	теория	практика		
Вводное занятие	0,5	1	05.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	09.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	12.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	16.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	19.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	23.09.2025	
Первый день в школе у Нор	0,5	1	26.09.2025	
В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	30.09.2025	
В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	03.10.2025	
В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	07.10.2025	
В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	10.10.2025	
В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	14.10.2025	

В гостях у тетушки Дейзи	0,5	1	17.10.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	21.10.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	24.10.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	28.10.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	31.10.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	07.11.2025	
Фло проводит экскурсию по городу	0,5	1	11.11.2025	
На сафари с Чарли	0,5	1	14.11.2025	
На сафари с Чарли	0,5	1	18.11.2025	
На сафари с Чарли	0,5	1	28.11.2025	
На сафари с Чарли	0,5	1	25.11.2025	
На сафари с Чарли	0,5	1	25.11.1025	
На сафари с Чарли	0,5	1	02.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	05.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	09.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	12.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	16.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	19.12.2025	
День рождения дедушки	0,5	1	23.12.2025	
Морские приключения с Люком.	0,5	1	26.12.2025	

Морские приключения с Люком.	0,5	1	30.12.2025	
Морские приключения с Люком.	0,5	1	09.01.2026	
Морские приключения с Люком.	0,5	1	13.01.2026	
Морские приключения с Люком.	0,5	1	16.01.2026	
Морские приключения с Люком.	0,5	1	20.01.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	23.01.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	27.01.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	30.01.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	03.02.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	06.02.2026	
Тётушка Дейзи читает сказку	0,5	1	10.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	13.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	17.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	20.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	24.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	27.02.2026	
Чарли идет в музей	0,5	1	03.03.2026	
Фло выбирает спорт	0,5	1	06.03.2026	
Фло выбирает спорт	0,5	1	10.03.2026	
Фло выбирает спорт	0,5	1	13.03.2026	

Фло выбирает спорт	0,5	1	17.03.2026	
Фло выбирает спорт	0,5	1	20.03.2026	
Фло выбирает спорт	0,5	1	24.03.2026	
Фло выбирает спорт	0	1,5	27.03.2026	
Фло выбирает спорт. Значимые даты для Эллы.	0,5	1	31.03.2026	
Значимые даты для Эллы.	0,5	1	03.04.2026	
Значимые даты для Эллы.	0,5	1	07.04.2026	
Значимые даты для Эллы.	0,5	1	10.04.2026	
Значимые даты для Эллы.	0,5	1	14.04.2026	
Значимые даты для Эллы.	0,5	1	17.04.2026	
Значимые даты для Эллы. Повторение пройденного	0	1,5	21.04.2026	
Повторение пройденного	0	1,5	24.04.2026	
Повторение пройденного	0	1,5	28.04.2026	
Повторение пройденного	0	1,5	12.05.2026	
Итоговое занятие	0,5	1	15.05.2026	
Итого	31	69		

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Метапредметные результаты:

Учащиеся научатся:

1. вступать в диалог на английском языке;
2. аргументировать свое мнение;
3. извлекать информацию из различных источников и работать с ней;
4. эффективно работать в команде.

Личностные результаты:

5. повысится мотивация к изучению английского языка благодаря игровой деятельности и творческому компоненту;
6. расширится кругозор учащихся;
7. проявится толерантное отношение и уважение к чужой культуре;
8. появится чувство гордости за свою страну, край, город;
9. повысится уверенность в себе благодаря ролевым играм и инсценировкам диалогов, моделирующих жизненные ситуации;
10. повысится уровень самостоятельности в принятии решений и чувство ответственности за них.

Предметные результаты:

Учащиеся научатся применять английский язык как средство общения, а именно:

- научатся выражать свои мысли на английском языке;
- научатся понимать на слух английскую речь;

2. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПРОГРАММЫ

Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Виды аттестации
Навыки диалогической речи	Диалог по аналогии	Инсценировка выученного диалога	умение понять партнера и реагировать правильно на его реплики, умение поддержать беседу на определенную тему.	<p><u>5 баллов:</u> учащийся в ходе диалога умело использовал реплики, в речи отсутствовали ошибки, нарушающие коммуникацию.</p> <p><u>4 балла:</u> учащийся несколько сбивчиво произносил реплики в ходе диалога. В речи были паузы, связанные с поиском средств выражения нужного значения. Практически отсутствовали ошибки,</p>	текущая

				<p>нарушающие коммуникацию.</p> <p><u>3 балла:</u> некоторые реплики партнера вызывали у учащегося затруднения.</p> <p>Наблюдались паузы, мешающие речевому общению.</p> <p><u>2 балла:</u> учащийся затруднялся ответить на побуждающие к говорению реплики партнера. Коммуникация не состоялась.</p>	
--	--	--	--	--	--

<p>Навыки монологическо й речи</p>	<p>Презентация</p>	<p>Презентация</p>	<p>Актуальность, соответствие содержания теме, творческий подход к оформлению, умение заинтересовать аудиторию</p>	<p><u>Техническое оформление</u> (4 балла):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Минимальное количество слайдов – 5 - Титульный слайд с информационным заголовком - Единый стиль оформления слайдов - Творческий подход к оформлению <p><u>Содержание (5 баллов)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Соответствие между темой и содержанием - Логичное изложение материала в объеме не менее 125 слов. - Степень владения материалом (свободное – 	<p>текущая</p>
--	--------------------	--------------------	--	---	----------------

				<p>без опоры, несвободное – с опорой)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Умение заинтересовать аудиторию - Умение дать четкие ответы на вопросы группы <p>Итого:</p> <p>7-9 баллов – высокий уровень: презентация полностью соответствует всем критериям</p> <p>4-6 баллов – средний уровень: презентация частично соответствует критериям</p> <p>0-3 баллов – низкий уровень: презентация не соответствует критериям</p>	
--	--	--	--	---	--

<p>Навыки аудирования</p>	<p>Контрольные упражнения по прослушанному тексту (Приложение 3)</p>	<p>Полное понимание содержания иноязычной речи</p>	<p>Выполнение 49% заданий</p>	<p><u>5 баллов</u> – высокий уровень - учащиеся полностью поняли содержание иноязычной речи, <u>4 балла</u> - средний уровень – учащиеся поняли содержание иноязычной речи, за исключением отдельных подробностей, не влияющих на понимание содержания услышанного в целом. <u>3 балла</u> - низкий уровень: учащиеся поняли только основной смысл иноязычной речи.</p>	<p>текущая</p>
<p>Навыки чтения</p>	<p>Контрольные упражнения по</p>	<p>Полное понимание</p>	<p>Выполнение 49% заданий</p>	<p>3 балла – высокий уровень: учащиеся</p>	

	<p>прочитанному тексту</p>	<p>содержания</p>		<p>полностью поняли и осмыслили содержание прочитанного, чтение учащихся содержало не более 1-3 ошибок. 2 балла-средний уровень - учащиеся поняли и осмыслили содержание прочитанного иноязычного текста за исключением деталей и частных, не влияющих на понимание этого текста, чтение учащихся содержало не более 4-6 ошибок. 1 балл - низкий уровень - учащиеся не поняли главную идею</p>	
--	--------------------------------	-------------------	--	--	--

				прочитанного текста, чтение учащихся содержало более 7 ошибок.	
--	--	--	--	---	--

3. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И УЧЕБНЫЕ ФОРМАТЫ

В соответствии с направленностью содержания Программы, а также учитывая индивидуальные особенности учащихся, для реализации Программы используются следующие методы, формы, приемы и педагогические технологии:

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, игровой.

Формы организации образовательного процесса: групповая, фронтальная, парная, индивидуальная работа.

Формы организации занятия: практическое занятие, беседа, презентация, игра, викторина, инсценировка, открытое занятие, чаепитие, дискуссия.

Педагогические технологии: коммуникативная технология, игровая технология, ИКТ, технология развивающего обучения.

Алгоритм занятия: занятие состоит из нескольких этапов. Первый этап – подготовительный (короткий разговор, плавно подводящий учащихся к теме занятия). Второй этап – основной (вводится материал по теме занятия, отрабатывается в формах, предусмотренных планом занятия). Третий этап – завершающий (подводятся итоги занятия, делаются выводы).

Дидактические материалы: раздаточные материалы, плакаты, настольные игры, игровые карточки, задания, упражнения, тесты, картинки, аудио, видео, фотоматериалы по каждой теме.

4. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

С целью материально-технического обеспечения Программы каждый учебный класс оборудован учебными партами, стульями, 1 компьютером, 1 телевизором. Также в каждом классе имеется белая доска для работы цветными маркерами.

Основными методическими комплексами для реализации Программы, являются ‘Academy Stars 3 Second Edition’ и “English world 3” британского издательства Macmillan.

1) Academy Stars 3 Second Edition. Учебник (Alison Blair, Jane Cadwallader), Macmillan, 2024 или English World 3. Учебник (Mary Bowen, Liz Hocking), Macmillan, 2009

2) Academy Stars 3 Second Edition, Рабочая тетрадь (Nick Coates), Macmillan, 2024 или English World 3, Рабочая тетрадь (Mary Bowen, Liz Hocking), Macmillan, 2009

3) Academy Stars 3 Second Edition, Книга для учителя (Jennifer Heath) или English World 3, книга для учителя (Mary Bowen, Liz Hocking), Macmillan, 2009

4) Платформа Макмиллан Macmillan Education Everywhere.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие. Мн.: Высшая школа, 2004.
2. Смирнова Ю.В. Спектакли на английском языке: учебное пособие. Москва: Флинта, 2018.
3. Bowen M., Hocking L. English world 3: Pupil's book. Macmillan Publishers Ltd, 2009.
4. Bowen M., Hocking L. English world 3: Teacher's book. Macmillan Publishers Ltd, 2009.
5. Bowen M., Hocking L. English world 3: Workbook. Macmillan Publishers Ltd, 2009.
6. Blair A., Cadwallader J. Academy Stars 3 Second Edition. Pupil's Book, Macmillan, 2024.
7. Coates N. Academy Stars 3 Second Edition. Workbook, Macmillan, 2024.
8. Heath J. Academy Stars 3 Second Edition. Teacher's Book, Macmillan, 2009.
9. Nick B. English world 3: Grammar Practice book. Macmillan Publishers Ltd, 2009.
10. Bowen M., Hocking L. English world 3: Dictionary. Macmillan Publishers Ltd, 2010.

Для учащихся:

1. Bowen M., Hocking L. English world 3: Pupil's book. Macmillan Publishers Ltd: 2009.
2. Bowen M., Hocking L. English world 3: Workbook. Macmillan Publishers Ltd, 2009.
3. Blair A., Cadwallader J. Academy. Academy Stars 3 Second Edition. Pupil's Book, Macmillan, 2024.
4. Coates N. Academy Stars 3 Second Edition. Workbook, Macmillan, 2024.

ПРИМЕРЫ ИГР НА ЗНАКОМСТВО (ICE-BREAKERS)

1. По алфавиту постройся!

Обычно на занятиях дети строятся по росту, а мы предложим им построиться по алфавиту.

Участникам надо раздать листы бумаги и фломастеры, пусть каждый напишет на листе свое имя и первую букву фамилии. Теперь, глядя на листочки друг у друга, они смогут познакомиться и построиться по алфавиту.

2. «Змейка»

Дети некоторое время двигаются хаотично по кабинету. Затем подходят друг к другу и выбрасывают пальцы на руке (любое количество). То из пары, кто первый сосчитает и назовет количество пальцев на обеих руках, становится головой змеи, а проигравший встает сзади, берет победителя за пояс. Теперь они уже вдвоем двигаются по комнате и подходят к кому-нибудь, чтобы сыграть в эту игру. Игра продолжается до тех пор, пока не соберется одна змейка.

3. Игра – дни рождения.

Каждый участник называет свое имя и дату своего рождения (день и месяц) и встает в линию, начиная с 1 января и заканчивая 31 декабря.

**ПРИМЕР ИГРЫ НА ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО
МАТЕРИАЛА И РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ГОВОРЕНИЯ**

Необходимо: кубик, поле с заданиями.

Правила игры: делим детей на 2 команды. По очереди бросают кубик и ходят по полю. Необходимо выполнить задание, на которое выпал кубик. За правильный ответ команда получает балл.



1 Start Say a difficult tongue twister in English 3 times.	2 Count to 20	3 Explain the word “ football ” without using the following words: pitch, field, footballers, players, ball, kick, sport, fans, soccer.
4 Recite a poem in English? It can be a poem for kids.	5 Tell about your family	6 Jump 10 times
7 Sing a song	8 Name 5 animals	9 Name 5 Russian dishes
10 Tell what you did yesterday	11 Speak about your hobbies	12 Mime 3 animals
13 Explain the word	14 Say the alphabet	15 Count to 10 backwards without mistakes
16 Tell a story	17 Answer 5 questions	Finish Make up 3 sentences with “can”

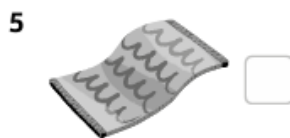
Приложение 3



ПРИМЕРЫ КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ К АУДИТИВНОМУ ТЕКСТУ

Listen to the text and do the tasks. (Прослушайте текст и
выполните задания)

Listening

1  9.1 What does Peter have to take to sports camp? Listen and tick (✓). 



2  9.1 Listen again and circle *True* or *False*. 

- | | |
|--|---------------------|
| 1 Peter doesn't have to take a bat. | True / False |
| 2 He needs his trainers to do athletics. | True / False |
| 3 His helmet is in his bag. | True / False |
| 4 They haven't got bikes at camp. | True / False |
| 5 The swimming pool is inside the sports centre. | True / False |
| 6 Peter has to get his goggles. | True / False |