

Индивидуальный предприниматель Перминова Ольга Николаевна
Свидетельство о государственной регистрации физического лица в качестве
индивидуального предпринимателя серия 18 №003076656 от 12.07.2011г.
ОГРНИП 311184119300038 ИНН 183303182197

ПРИНЯТО
педагогическим советом
Протокол № 1
от «25» августа 2025г.



УТВЕРЖДЕНО
ИП Перминова О.Н.
Приказ № 1
от «25» августа 2025г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально – гуманитарной направленности
для детей школьного возраста 7-10 лет
«English Adventure: играем и учим!»
срок реализации 1 год**

РАЗРАБОТЧИК:
педагог дополнительного образования
Перминова Ольга Викторовна

Ижевск, 2025 год

Пояснительная записка

Программа разработана на основе УМК *Kids Box* (Cambridge University Press) и предназначена для **дополнительного** освоения английского языка вне рамок обязательной школьной программы.

Актуальность и новизна

- Формирует устойчивую мотивацию через игру и творчество.
- Расширяет социокультурный кругозор.
- Развивает коммуникативные навыки в нестандартных ситуациях.
- Готовит к международным экзаменам (Cambridge Young Learners).
- Использует **мультисенсорный подход** (слух, зрение, движение, моторика).

Цели и задачи

Цель: развитие коммуникативной компетенции, интереса к культуре англоязычных стран, самореализации через проекты.

Задачи:

- обучить базовым речевым моделям для общения;
- развить фонематический слух и произношение;
- познакомить с традициями и фольклором англоязычных стран;
- сформировать навыки работы в группе и проектной деятельности;
- **подготовить к формату экзаменов Starters/Movers.**

Отличительные особенности от школьной программы (ФГОС)

- Нет дублирования тем ФГОС начальной школы.
- Акцент на коммуникацию и проектную деятельность.
- Интеграция с искусством, творчеством, элементами STEM.
- Использование цифровых инструментов и мультисенсорных методов.
- Ориентация на soft skills и личностное развитие.

Методологическая основа

- Коммуникативный подход.
- Игровая методика.
- Проектная технология.
- Информационно-коммуникативные технологии.
- Здоровьесберегающие технологии.

Возрастные особенности

Программа учитывает:

- потребность в игровой деятельности;
- наглядно-образное мышление;
- быструю утомляемость;
- стремление к самовыражению.

Формы аттестации

- **Текущий контроль:** наблюдение, творческие задания, мини-проекты.
- **Промежуточная диагностика:** защита проектов, инсценировки.
- **Итоговая аттестация:** фестиваль «International Day», тесты в формате Cambridge Young Learners

Учебно-тематический план

| № | Модуль | Всего часов | Теория | Практика | Формы контроля |
|---|-------------------|-------------|--------|----------|-------------------------------------------------------|
| | Let's Play! | | | | Проект «Моя любимая игра», диагностика |
| | | | | | Проект «Зоопарк мечты», инсценировка |
| | | | | | Групповая работа «Карта волшебного мира» |
| | | | | | Презентация «Международный карнавал» |
| | Резервные занятия | | — | | Квесты, викторины, подготовка к итоговому мероприятию |
| | Итого | | | | |

Содержание программы

Модуль 1. Let's Play! (16 часов)

- **Темы:** игровые команды, названия игрушек, цвета и формы, рифмовки, песни.
- **Методы:** ролевые игры, физкультминутки, работа с карточками и наклейками.
- **Проект:** «Моя любимая игра» (презентация с рисунками и устным описанием).
- **Интеграция:** математика (счёт, формы), ИЗО (рисование).

Модуль 2. My Funny Animals (14 часов)

- **Темы:** дикие и домашние животные, звуки животных, действия (jump, swim, fly), адаптированные сказки.
- **Методы:** театрализация, аудиосказки, создание коллажей.
- **Проект:** «Зоопарк мечты» (коллаж + устный рассказ).
- **Интеграция:** естествознание (животные), технология (поделки).

Модуль 3. Magic Places (14 часов)

- **Темы:** фантастические места (castle, pirate island, spaceship), предлоги места, описания локаций.
- **Методы:** создание карт, работа с видео, ролевые игры.
- **Проект:** «Карта волшебного мира» (групповая работа).
- **Интеграция:** география (карты), ИЗО (дизайн).

Модуль 4. Celebrations Around the World (14 часов)

- **Темы:** праздники (Halloween, Christmas, Bonfire Night), традиции, поздравления.
- **Методы:** мастер-классы (открытки, маски), песни, видеоэкскурсии.
- **Проект:** «Международный карнавал» (презентация костюмов и традиций).
- **Интеграция:** искусство, краеведение.

Резервные занятия (10 часов)

- повторение и интеграция тем;
- игровые квесты и викторины;
- подготовка к итоговому мероприятию;

Планируемые результаты

Личностные

- мотивация к изучению английского языка;
- толерантность и интерес к культуре других стран;
- умение работать в команде.

Метапредметные

- развитие фонематического слуха и произношения;
- использование языка в нестандартных ситуациях;
- навыки проектной деятельности.

Предметные (A1)

- использование 15+ речевых клише для игр и праздников;
- понимание на слух адаптированных текстов (2–3 минуты);
- составление коротких описаний (7–10 фраз);
- чтение простых текстов с иллюстрациями;
- написание коротких сообщений (3–5 предложений).

Календарный учебный график

Общие параметры:

- **Срок реализации:** 1 учебный год (34 недели).
- **Общее количество часов:** 68 (34 недели × 2 занятия в неделю).
- **Форма обучения:** очная, с возможностью использования цифровых ресурсов и дистанционных образовательных технологий.

Сентябрь (недели 1–4)

Неделя 1: вводное занятие, диагностика уровня (2 ч).

Неделя 2: Let's Play! — игровые команды, приветствия (2 ч).

Неделя 3: Let's Play! — названия игрушек, рифмовки (2 ч).

Неделя 4: Let's Play! — цвета и формы, песни (2 ч).

Октябрь (недели 5–8)

Неделя 5: Let's Play! — проект «Моя любимая игра» (2 ч).

Неделя 6: Let's Play! — защита проекта, диагностика (2 ч).

Неделя 7: My Funny Animals — дикие и домашние животные (2 ч).

Неделя 8: My Funny Animals — звуки животных, действия (2 ч).

Ноябрь (недели 9–12)

Неделя 9: My Funny Animals — адаптированные сказки (2 ч).

Неделя 10: My Funny Animals — проект «Зоопарк мечты» (2 ч).

Неделя 11: My Funny Animals — защита проекта (2 ч).

Неделя 12: Magic Places — фантастические места (2 ч).

Декабрь (недели 13–16)

Неделя 13: Magic Places — предлоги места, карты (2 ч)

- Занятие 1: изучение предлогов *in, on, under, next to* через игры («Simon Says», «Hide & Seek»). Работа с карточками и схемами.
- Занятие 2: создание «карты сокровищ» — аппликация + описание маршрута (*Go left, turn right, it's behind the tree*).

Неделя 14: Magic Places — города и здания (2 ч)

- Занятие 1: лексика по теме «Город» (*school, park, shop, museum*). Диалог «Asking for directions» (карты-схемы, ролевые карточки).
- Занятие 2: проект «Мой волшебный город» — макет/коллаж из бумаги + 5–7 предложений (*There is a big park. The school is next to the shop*).

Неделя 15: Magic Places — путешествия (2 ч)

- Занятие 1: чтение адаптированного текста «A trip to the castle» (вопросы на понимание, поиск деталей).
- Занятие 2: ролевая игра «At the airport» — диалоги о билетах, багаже, просьбах (*Can I have a ticket?, Where is the bathroom?*).

Неделя 16: Подготовка презентация (2 ч)

- Занятие 1: *Let's Play!* и *My Funny Animals* (аудирование: 5 заданий; лексика: matching, crossword).
- Занятие 2: устная презентация «My favourite place» (3–4 предложения + 1–2 вопроса от одноклассников).

Январь (недели 17–20)

Неделя 17: Tasty Treats — еда и напитки (2 ч)

- Занятие 1: лексика *fruits, vegetables, drinks, snacks*. Игра «Shopping list» (составление списка покупок в парах).
- Занятие 2: письменное задание «Healthy breakfast» (меню + 4–5 предложений: *I like bananas and milk. I don't like eggs*).

Неделя 18: Tasty Treats — кулинарные традиции (2 ч)

- Занятие 1: просмотр видео «Cooking with kids» (обсуждение: *What ingredients do they use?*).
- Занятие 2: проект «My dream cake» — рисунок + описание (4–5 предложений: *It's big and pink. There are strawberries on it*).

Неделя 19: Tasty Treats — заказ еды (2 ч)

- Занятие 1: диалог «In a café» (меню, просьбы: *Can I have...?*, благодарности: *Thank you!*).
- Занятие 2: мини-спектакль «Restaurant day» (работа в группах: официант, клиент, повар).

Неделя 20: Tasty Treats — повторение и проект (2 ч)

- Занятие 1: викторина «Food quiz» (картинки + аудио), кроссворд.
- Занятие 2: защита проекта «My healthy plate» (презентация + ответы на 2–3 вопроса).

Февраль (недели 21–24)

Неделя 21: Amazing Adventures — приключения (2 ч)

- Занятие 1: лексика *camping, hiking, boat, tent*. Чтение комикса «Lost in the forest» (поиск ключевых слов).
- Занятие 2: игра «Survive in the jungle» (командные задания: *Find water, Make a shelter*).

Неделя 22: Amazing Adventures — транспорт (2 ч)

- Занятие 1: названия транспорта (*car, plane, bike, train*). Диалог «How do you go to school?» (схемы маршрутов).
- Занятие 2: создание коллажа «My dream vehicle» + описание (6–8 предложений: *It's blue and fast. It can fly!*).

Неделя 23: Amazing Adventures — природные явления (2 ч)

- Занятие 1: погода (*sunny, rainy, windy, snowy*). Игра «Weather forecast» (составление прогноза на неделю).
- Занятие 2: мини-проект «Postcard from a trip» (письмо другу: *Dear Sam, I'm in the mountains. It's cold and windy!*).

Неделя 24: *Amazing Adventures* — повторение (2 ч)

- Занятие 1: квест «Find the treasure» (задания на лексику и грамматику: *Go to the tree, look under the rock*).
- Занятие 2: устный рассказ «My best adventure» (5–7 предложений + 1–2 иллюстрации).

Апрель (недели 25–28)

Неделя 25: *Wonderful World* — страны и культуры (2 ч)

- Занятие 1: знакомство с традициями Великобритании/США (видео, картинки). Обсуждение: *What do people do on holidays?*
- Занятие 2: диалог «What do people do in...?» (сравнение обычаев: *In Russia we celebrate Maslenitsa. In the UK they have Halloween*).

Неделя 26: *Wonderful World* — праздники (2 ч)

- Занятие 1: Хэллоуин, Рождество, Пасха (лексика, истории). Игра «Guess the holiday».
- Занятие 2: мастер-класс «Easter eggs» (творческая работа + описание: *This egg is red and yellow*).

Неделя 27: *Wonderful World* — животные разных континентов (2 ч)

- Занятие 1: чтение текста «Animals around the world», карта обитания (работа с глобусом/картой).
- Занятие 2: проект «Animal passport» (паспорт животного: фото + 4–5 фактов: *Name: Leo. Home: Africa. Food: meat*).

Неделя 28: *Wonderful World* — повторение (2 ч)

- Занятие 1: викторина «Culture quiz» (вопросы о странах, праздниках, животных), активизировать лексику в устной речи.
- Занятие 2: проект «My Cultural Poster» (применить знания о культурах мира в творческой работе, развить навыки письма и устной презентации.)

Неделя 29 (21.04–27.04): *Review & Projects* — обобщение (2 ч)

- Занятие 1: повторение лексики по модулям *Magic Places, Tasty Treats, Amazing Adventures*.
 - Игры: «Memory match» (карточки с изображениями), «Bingo» (лексика по темам).
 - Устная работа: составление мини-диалогов по шаблонам (*Where is the park? It's next to the school*).
- Занятие 2: тренировка диалогов (ролевые ситуации).
 - Сценарии: «At the café», «Asking for directions», «Talking about food».
 - Работа в парах: обмен репликами, оценка партнёром (1–2 комментария).

Неделя 30: *Review & Projects* — грамматика (2 ч)

- Занятие 1: отработка Present Simple (утверждения, вопросы, отрицания).
 - Упражнения: заполнение пропусков, составление предложений по картинкам.
 - Игра «Question chain» (поочерёдные вопросы: *Do you like apples? Yes, I do. Do you like bananas?*).

- Занятие 2: письменная работа «My day» (60–80 слов).
 - Шаблон: *I get up at 7 o'clock. I eat breakfast. I go to school...*
 - Проверка: взаимооценка по критериям (лексика, грамматика, связность).

Неделя 31: Итоговая аттестация (2 ч)

- Занятие 1: описание картинки (*What do you see? Where are they? What's your favourite food? Why?*)
- Занятие 2: мини-рассказ «My best trip» (5–6 предложений).

Неделя 32: Подготовка к фестивалю (2 ч)

- Занятие 1: репетиция выступлений.
 - Отработка проектов: «My dream city», «Animal passport», «Postcard from a trip».
 - Корректировка текстов, интонации, жестов.
- Занятие 2: финальная корректировка проектов.
 - Подготовка реквизита (костюмы, плакаты, презентации).
 - Пробный прогон фестиваля (по группам).

Неделя 33: Фестиваль «English Carnival» (2 ч)

- Занятия 1–2: интеграционное мероприятие.
 - Программа:
 1. Открытие: приветственная речь, гимн фестиваля.
 2. Презентация проектов (5–7 мин на группу).
 3. Игры: «Guess the word», «Act it out», «Song contest».
 4. Награждение: сертификаты, медали, призы.
 - Участники: ученики, родители, педагоги.

Неделя 34: Рефлексия и закрытие программы (2 ч)

- Занятие 1: заполнение анкеты «My progress».
 - Вопросы: *What was your favourite topic? What was difficult? What can you do now in English?*
 - Обсуждение: обмен впечатлениями, пожелания на лето.
- Занятие 2: вручение сертификатов, прощание.
 - Творческая часть: совместное создание «Time capsule» (письмо в будущее на английском).
 - Заключительная песня/игра.

Итоговые мероприятия и контроль

1. **Промежуточная аттестация (неделя 16):**
 - Тест по модулям 1–2.
 - Устная презентация «My favourite place».
2. **Итоговая аттестация (неделя 31):**
 - Письменный тест (лексика, грамматика, чтение, аудирование).
 - Устное собеседование (описание, рассказ, диалог).
3. **Фестиваль «English Carnival» (неделя 33):**

- Демонстрация проектов, творческих работ, коммуникативных навыков.

4. Рефлексия (неделя 34):

- Анкетирование, анализ достижений, вручение сертификатов.

Формы контроля:

- текущий (наблюдение, игровые задания, взаимооценка);
- промежуточный (защита проектов);
- итоговый (фестиваль).

Список литературы и учебно-методического обеспечения

Основная литература (УМК)

1. *Kids Box* (Second Edition) / Caroline Nixon, Michael Tomlinson. — Cambridge University Press.
 - Student's Book (уровень A1).
 - Activity Book.
 - Teacher's Book с методическими рекомендациями и ключами.
 - Audio CDs (аудиоматериалы к учебнику и рабочей тетради).
 - Interactive Whiteboard Software (цифровые материалы для интерактивной доски).
2. *Cambridge Young Learners English Tests: Handbook for Teachers*. — Cambridge University Press.
(руководство по подготовке к экзаменам *Starters/Movers*, включая форматы заданий и критерии оценки).

Дополнительная литература для педагога

3. *Teaching Young Learners English* / J. C. Richards, D. Rogers. — Cambridge University Press.
(методика преподавания английского детям, игровые приёмы, планирование уроков).
4. *Games for Language Learning* / A. Wright, D. Betteridge, M. Buckby. — Cambridge University Press.
(сборник игр и активностей для развития речи, лексики и грамматики).
5. *Storytelling with Children* / G. Ellis, J. Brewster. — Oxford University Press.
(использование сказок и историй на уроках, техники драматизации).
6. *The Primary English Teacher's Guide* / B. Moon. — Macmillan Education.
(практические советы по организации занятий, оценке прогресса, работе с разноуровневыми группами).

Дополнительные материалы для развития навыков

7. *Cambridge English Readers* (Level 1–2). — Cambridge University Press.
(адаптированные тексты для чтения с аудиоподдержкой).
8. *Phonics International* / D. Miskin. — Phonics International Ltd.
(материалы для постановки произношения и обучения чтению по звукам).
9. *Oxford Picture Dictionary for Kids* / J. Zemke, R. C. Cooke. — Oxford University Press.
(иллюстрированный словарь с тематической лексикой и упражнениями).

10. *Songs and Chants for Kids* (серия сборников). — Various publishers.
(песни, рифмовки, чанты для отработки ритма, интонации и лексики).

Цифровые ресурсы

11. **Cambridge Learning Management System (CLMS)**
(онлайн-платформа для доступа к дополнительным упражнениям, тестам и мультимедийным материалам к *Kids Box*).
12. **British Council: LearnEnglish Kids** ()
(игры, песни, распечатываемые материалы для детей).
13. **ESL Kids Lab** ()
(шаблоны игр, флеш-карты, аудиоматериалы).
14. **Kahoot!** () и **Quizlet** ()
(создание интерактивных викторин и карточек для запоминания лексики).

Пособия для диагностики и аттестации

19. *Cambridge English: Young Learners — Sample Papers*. — Cambridge Assessment English.
(примеры экзаменационных работ *Starters/Movers* для промежуточной и итоговой диагностики).
20. *Progress Tests for Kids Box* (входят в *Teacher's Book*).
(тесты по модулям для отслеживания динамики усвоения материала).