Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Шелковская средняя общеобразовательная школа №1»

СОГЛАСОВАНО ПРИНЯТО

\_Зам. директора по ВР Протокол педсовета № \_\_\_\_\_

« **»** 2022г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности

**«Школа переводчика»**

для 5-9-х классов

**2022-2023учебный год**

|  |
| --- |
|  |
|  |  |

Рабочая программа по внеурочной деятельности “Школа переводчика ” для учащихся 5-9х классов

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

***Личностные результаты:***

• формирование мотивации изучения иностранных языков, стремление к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык»;

• осознание возможностей самореализации средствами иностранного языка;

• стремление к совершенствованию собственной речевой культуры в целом;

• формирование коммуникативной компетенции в межкультурной и межэтнической коммуникации;

• развитие таких качеств, как воля, целеустремленность, креативность, инициативность, эмпатия, трудолюбие, дисциплинированность;

• формирование общекультурной и этнической идентичности как составляющих гражданской идентичности личности; • стремление к лучшему осознанию культуры своего народа и готовность содействовать ознакомлению с ней представителей других стран; толерантное отношение к проявлениям иной культуры; осознание себя гражданином своей страны и мира;

***Метапредметные результаты:***

• развитие умения планировать свое речевое и неречевое поведение;

• развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими, выполняя разные социальные роли;

• развитие исследовательских учебных действий, включая навыки работы с информацией: поиск и выделение нужной информации, обобщение и фиксация информации;

• развитие смыслового чтения, включая умение определять тему, прогнозировать содержание текста по заголовку, по ключевым словам, выделять основную мысль, главные факты, опуская второстепенные, устанавливать логическую последовательность основных фактов;

• осуществление регулятивных действий самонаблюдения, самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности на иностранном языке.

***Предметные результаты:***

*В коммуникативной сфере* (т. е. владении иностранным языком как средством общения): *говорение*:

• начинать, вести/поддерживать и заканчивать различные виды диалогов в стандартных ситуациях общения, соблюдая нормы речевого этикета, при необходимости переспрашивая, уточняя;

• расспрашивать собеседника и отвечать на его вопросы, высказывая свое мнение, просьбу, отвечать на предложение собеседника согласием/отказом в пределах изученной тематики и усвоенного лексико-грамматического материала;

• рассказывать о себе, своей семье, друзьях, своих интересах и планах на будущее; сообщать краткие сведения о своем городе/селе, о своей стране и странах изучаемого языка;

*аудирование* • воспринимать на слух и полностью понимать речь учителя, одноклассников;

• воспринимать на слух и выборочно понимать с опорой на языковую догадку контекст, краткие несложные аутентичные, прагматические аудио- и видеотексты, выделяя значимую/нужную/ необходимую информацию*;*

*чтение*: • читать аутентичные тексты с выборочным пониманием значимой/нужной/интересующей информации;

*письменная речь:* • писать поздравления, личные письма с опорой на образец с употреблением формул речевого этикета, принятых странах изучаемого языка;

• составлять план устного или письменного сообщения; кратко излагать результаты проектной деятельности.

*Языковая компетенция (владение языковыми средствами):* • адекватное произношение и различение на слух всех звуков иностранного языка; соблюдение правильного ударения в словах и фразах;

• распознавание и употребление в речи клише речевого этикета;

• понимание и использование явлений многозначности слов иностранного языка, синонимии, антонимии и лексической сочетаемости;

• знание основных различий систем иностранного и русского/родного языков. *Социокультурная компетенция:*

• знание национально-культурных особенностей речевого и неречевого поведения в своей стране и странах изучаемого языка; применение этих знаний в различных ситуациях формального и неформального межличностного и межкультурного общения;

• распознавание и употребление в устной и письменной речи основных норм речевого этикета (реплик-клише, наиболее распространенной оценочной лексики), принятых в странах изучаемого языка;

• знание употребительной фоновой лексики и реалий страны/стран изучаемого языка, некоторых распространенных образцов фольклора (скороговорки, поговорки, пословицы); • представление об особенностях образа жизни, быта, культуры стран изучаемого языка;

• представление о сходстве и различиях в традициях своей страны и стран изучаемого языка;

• понимание роли владения иностранными языками в современном мире.

*Компенсаторная компетенция* умение выходить из трудного положения в условиях дефицита языковых средств при получении и приеме информации за счет использования контекстуальной догадки, игнорирования языковых трудностей, переспроса, словарных замен, жестов, мимики.

*В познавательной сфере:*

• умение сравнивать языковые явления родного и иностранного языков на уровне отдельных грамматических явлений, слов, словосочетаний, предложений;

• владение приемами работы с текстом: умение пользоваться определенной стратегией чтения/аудирования в зависимости от коммуникативной задачи (читать/слушать текст с разной глубиной понимания);

• умение действовать по образцу/аналогии при выполнении упражнений и составлении собственных высказываний в пределах тематики основной школы;

• готовность и умение осуществлять индивидуальную и совместную проектную работу;

• умение пользоваться справочным материалом (грамматическим и лингвострановедческим справочниками, двуязычнымb толковымb словарями, мультимедийными средствами);

*В ценностно-ориентационной сфере:* • представление о языке как средстве выражения чувств, эмоций, основе культуры мышления;

• достижение взаимопонимания в процессе устного и письменного общения с носителями иностранного языка, установления межличностных и межкультурных контактов в доступных пределах;

• представление о целостном полиязычном, поликультурном мире, осознание места и роли родного и иностранных языков в этом мире как средства общения, познания, самореализации и социальной адаптации;

• приобщение к ценностям мировой культуры как через источники информации на иностранном языке (в том числе мультимедийные), так и через непосредственное участие в школьных туристических поездках, молодежных форумах.

*В эстетической сфере:*• владение элементарными средствами выражения чувств и эмоций на иностранном языке;

• стремление к знакомству с образцами художественного творчества на иностранном языке и средствами иностранного языка;

• развитие чувства прекрасного в процессе обсуждения современных тенденций в живописи, музыке, литературе.

*В трудовой сфере*: • умение рационально планировать свой учебный труд; • умение работать в соответствии с намеченным планом.

*В физической сфере:* • стремление вести здоровый образ жизни (режим труда и отдыха, питание, спорт, фитнес).

Содержание курса “Школа переводчика”

Содержание программы соответствует целям и задачам основной образовательной программы МБОУ «Шелковская СОШ№1». Отбор тематики для внеурочных занятий осуществлен с учетом материала программы обязательного изучения английского языка и языкового материала УМК “Rainbow English”, ориентирован на интересы обучаемых с учетом их возраста, на усиление деятельностного характера обучения в целом.

Программа позволяет интегрировать знания, полученные в процессе обучения английскому языку, с воспитанием личности школьника и развитием его творческого потенциала, соединить в восприятии ребенка основные знания по разным предметам в широкую целостную картину мира.

Модуль 1. Разговорный клуб «В диалоге с миром»

В современных условиях необходимость изучения английского языка осознается всеми. Английский - международный язык, один из официальных языков ООН, является языком международного общения во многих областях. Ни для кого не секрет, что английский сегодня является самым распространённым языком мира. Согласно данным Британского Совета, через 10 лет 2 млрд. человек будут изучать английский, и примерно половина населения земного шара будет говорить на нём. При использовании языка необходимо знать правила речевого поведения, которые, в свою очередь, связываются с речевым этикетом - национально специфичными и социально закрепленными стереотипами общения. Данный модуль даёт ориентир учащимся в выборе наиболее уместной формулы речевого этикета при общении с иноязычным партнёром.

Содержание модуля: 5 класс • Речевой этикет (приветствия, знакомство и представление, выражение благодарности)

• Знакомство с англоговорящими странами, «Английский язык на карте мира» , хобби и интересы русских и английских сверстников

• Каникулы: Школы и ученики разных стран (любимые предметы, школьная форма)

6 класс • Как привлечь внимание • Как спросить дорогу

• Как объяснить дорогу • Незнание

• Использование городского транспорта • Разрешение Просьбы, предложения и ответы на них

• Советы • Просьба повторить сказанное

• Извинения и возможные ответы

7 класс • Общение по телефону

• Общение в Интернете (заимствования, сокращения)

• Стили общения: официальный / неофициальный

• Роль интонации в английском языке; правила интонации в английском языке

• Интернациональные слова «В стране любой это слово со мной»

• Как «разговаривают» животные на разных языках

8 класс • В кафе, ресторане

• Проблемы здорового питания

• Спорт и здоровый образ жизни

• Давай встретимся

• Объединяет ли соревнование

9 класс • Общение в социальных сетях

• Жизненный выбор

• Устраиваемся на работу

• Обучение заграницей; Путешествие в Британию

Модуль 2. Английский через игры

Особенностью данного модуля является широкое применение игр (развивающих, подвижных, настольных) и игровых элементов (игр, песен, рифмовок, рассказов, комиксов, кроссвордов и т.д.). Поскольку игра как средство организации совместной учебной деятельности учащихся моделирует межличностное групповое общение, она находит живой отклик у школьников. Ситуации общения, моделируемые в ролевых играх, предусмотренных программой, позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации, дают возможность использовать язык как средство общения, актуализируя как вербальные, так и невербальные средства общения.

Содержание модуля:

5-7 классы • Развивающие игры (фонетические, лексические, грамматические)

• Подвижные игры • Настольные игры (см. Приложение)

8 класс

• Практико-ориентированный международный проект «Супер игра для всех»

9 класс

• Ролево-игровой интегрированный проект по английскому языку и краеведению «Английский экскурсовод»

Модуль 3. «Проект с удовольствием»

Использование метода проектов в рамках существующей классно-урочной системы связано с трудностями организационного характера и временными ограничениями, следовательно, проектная методика более приемлема во внеурочной деятельности по учебному предмету и дает много преимуществ.

Проектная деятельность позволяет обучающимся получить личностный опыт и освоить виды деятельности, необходимые им в будущем. Следовательно, главный результат проектной деятельности — накопление детьми и подростками поведенческих, коммуникативных, организационных и других навыков. Ребята учатся проектировать результат, планировать свою деятельность и деятельность группы, рассчитывать необходимые ресурсы, принимать решения и нести за них ответственность, взаимодействовать с другими людьми, отстаивать свою точку зрения, защищать результаты своей деятельности публично.

В ходе проведения интегрированных проектов в 8-9 классах (английский и русский языки, английский язык - география) решаются задачи развития умения обобщать, синтезировать знания из смежных учебных предметов, обеспечивается преемственность знаний, их формирование на более высоком продуктивном уровне.

Содержание модуля:

5 класс • Информационный проект «Праздники Британии» (составление календаря праздников: Хэллоуин, День Гая Фокса, Рождество, Пасха, День святого Валентина, Pancake Day, День матери)

6 класс • Практико-ориентированный проект «Английская гостиная» (презентация сборника рецептов, организация чаепития с дегустацией традиционных английских блюд, приготовленных учащимися)

7 класс • Исследовательский проект «В гостях у Королевы» (презентации династии Виндзоров, Британской монархии, проведение интеллектуального марафона)

8-9 классы «Лингвистический детектив» - интегрированные проекты по английскому и русскому языкам: • практико-ориентированный проект «Употребление англицизмов в русском языке» (составление краткого словаря современных англицизмов в русском языке)

• исследовательский проект «Взаимосвязь английских и русских пословиц» (выявление взаимосвязи английских и русских пословиц; систематизация и обобщение информации об английских и русских пословицах, их происхождении; составление карт) Работа над проектом предваряется необходимым этапом - работой над темой, в процессе которой детям предлагается собирать самую разную информацию по общей теме. При этом учащиеся сами выбирают, что именно они хотели бы узнать в рамках данной темы.

Этапы работы над проектом:

1. Знакомство класса с темой: цели, задача, гипотеза.

2. Выбор подтем (областей знания).

3. Сбор информации.

4. Выбор формы защиты проектов.

5. Работа над проектами.

6. Презентация проектов.

7. Анализ деятельности и самоанализ.

8. Оценивание деятельности.

Учитель выбирает общую тему или организует ее выбор учениками. Критерием выбора темы может быть желание реализовать какой-либо проект, связанный по сюжету с какой-либо темой. При выборе подтемы учитель не только предлагает большое число вариантов, но и подсказывает ученикам, как они могут сами их сформулировать. Классические источники информации — энциклопедии и другие книги, в том числе из школьной библиотеки. Кроме того, это видеокассеты, энциклопедии и другие материалы на компакт-дисках. Также, учитель может помочь детям получить информацию из Интернета. При выполнении проекта используется рабочая тетрадь, в которой фиксируются все этапы работы над проектом. Удачные находки во время работы над проектом желательно сделать достоянием всего класса, это может повысить интерес и привлечь к работе над проектом других ребят. Каждый проект должен быть доведен до успешного завершения, оставляя у ребенка ощущение гордости за полученный результат. После завершения работы над проектом детям нужно предоставить возможность рассказать о своей работе, показать то, что у них получилось и высказать то, что вызвало затруднение в работе. На представлении результатов проекта будут присутствовать не только другие дети, но и родители.

Предполагаемый конечный результат деятельности:

• рисунок, • КВНы, • электронная презентация

• открытка, • фотоальбом • праздник

• поделка, • стенгазета • краткий словарь

• игрушка, • книга, • буклет

• макет, • модель • брошюра

рассказ, • костюм • книга рецептов

• считалка, • оформление стендов, выставок • и т.д.

• загадка, • доклад

• концерт, • конференция

• спектакль,

• викторина

Тематическое планирование 5 класс (34 часов)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Модуль | Кол-во часов | Содержание |
| 1 | «В диалоге с миром» - разговорный клуб | 10 | • Речевой этикет:  1. приветствия, знакомство и представление (просмотр и озвучивание мультфильма),  2. Как сказать «Спасибо» и «Пожалуйста» (ролевая игра) - 2 часа  • Англоговорящие страны: 1.знакомство с англоговорящими странами: виртуальная экскурсия, 2.викторина «Английский язык на карте мира» - 2 часа  • Хобби и интересы школьников 1. хобби и интересы русских и английских сверстников (практика разговорной речи: проведение опроса одноклассников), 2. составление графика/диаграммы с результатами опроса - 2 часа  • Каникулы: 1.отработка построения вопросительных конструкций в прошедшем времени, 2.составление таблицы результатов: чьи каникулы были самыми насыщенными, рассказы по фотографиям - 2 часа  • Школы и ученики разных стран 1. любимые предметы (составление рейтинга самых популярных школьных предметов, составление кроссвордов), 2. школьная форма мира (просмотр видео презентации; дизайн школьной формы будущего) - 2 часа |
| 2. | Английский через игры | 8 | Развивающие игры (фонетические) - 2 часа  • Подвижные игры - 4 часа  • Настольные игры Дженга (jenga) - 2 часа |
| 3. | «Проект с удовольствием» - информационный проект «Праздники Британии» | 16 | • Круглый стол «Праздники Британии» (обзор английских /праздников; постановка цели; деление на группы) - 1 час • Хэллоуин (просмотр и озвучивание мультфильма; изготовление костюмов и элементов декора) - 4 часа  • День Гая Фокса (просмотр обучающего видео) - 1 час • Рождество (изготовление открыток по видео инструкции, разучивание рождественских песен) - 2 часа • Пасха (изучение пасхальных кулинарных рецептов, оформление стенгазеты) - 2 часа • День святого Валентина (изготовление валентинок) - 1 час • Pancake Day (просмотр обучающего видео) - 1 час • День матери (разучивание песни, изготовление поздравительных открыток) - 2 часа • Оформление Календаря Британских праздников - 2 часа |

6 класс (34 часов)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Модуль | Кол-во часов | Содержание |
| 1 | «В диалоге с миром» - разговорный клуб | 10 | Речевой этикет:  • Как привлечь внимание (просмотр обучающего видео) • Как спросить дорогу (ролевая игра) • Как объяснить дорогу (составление карты/маршрута по инструкции) • Незнание (игра «Простите, я не местный») • Использование городского транспорта (определение маршрута, использование интерактивного приложения) • Разрешение (составление комикса) • Просьбы, предложения и ответы на них • Советы (работа в парах сменного состава) • Просьба повторить сказанное (игра в «Глухой телефон») • Извинения и возможные ответы (просмотр и озвучивание мультфильма) |
| 2. | Английский через игры | 8 | • Развивающие игры (лексические) - 2 часа • Подвижные игры: Поиск Сокровищ (treasure hunt) - 4 часа • Настольные игры: Уно (uno) - 2 часа |
| 3. | «Проект с удовольствием» - практикоориентированный проект «Английская гостиная» | 16 | • Сбор информации по темам: - 4 часа «История и традиции» «Типичный английский завтрак» «Ланч» «Традиционное английское чаепитие» • Клуб знатоков «Английская кухня» (обобщение и систематизация собранных материалов, выбор формы защиты проекта) – 4 часа • «Кулинарная академия» (составление и оформление рецептов; меню) – 2 часа • Дизайн-лаборатория «Книга рецептов» (создание сборника рецептов, подготовка проекта к презентации) – 4 часа  • Презентация проекта «Английская гостиная» (презентация сборника рецептов, организация чаепития с дегустацией английских блюд, приготовленных учащимися) – 2 часа |

7 класс (34 часов)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Модуль | Кол-во часов | Содержание |
| 1 | «В диалоге с миром» - разговорный клуб | 10 | Речевой этикет:  • общение по телефону 1. Ролевая игра «Звонок другу» 2. Заполнение реплик в комиксе (с использований интерактивной доски) - 2 часа • Общение в Интернете: 1. заимствования, 2. сокращения (расшифровка «загадочного послания») - 2 часа • Стили общения: официальный / неофициальный (обзор и анализ аутентичных текстов, практика речи) - 2 часа • «Поймите меня правильно»: 1. Роль интонации в английском языке; 2. Правила интонации в английском языке (просмотр обучающих видео, прослушивание рифмованных диалогов Jazz Chants, разучивание песен и мини диалогов) - 2 часа • Интернациональные слова (работа в группах, составление краткого словаря интернациональных слов «В стране любой это слово со мной») - 1 час • Как «разговаривают» животные на разных языках (просмотр обучающего мультфильма, игра «Изобрази животного на английском») - 1 час |
| 2. | Английский через игры | 8 | • Развивающие игры (грамматические) - 2 часа • Подвижные игры - 4 часа • Настольные игры Скрабл (scrubble) - 2 часа |
| 3. | «Проект с удовольствием» исследовательский проект «В гостях у Королевы» | 16 | • Круглый стол «Британская монархия» (просмотр обучающего видео «Правящая королевская династия в Великобритании», постановка цели, деление на группы) – 2 часа • Посещение иностранного отдела библиотеки им. Гоголя для сбора информации по темам: - 4 часа «Королевская семья» «Королевское древо» «Семейный замок» «Наследники» • Клуб знатоков «Британская корона» (обобщение и систематизация собранных материалов, выбор формы защиты проекта) – 4 часа • Что? Где? Когда? (составление викторины, кроссвордов и творческих заданий на тему «Британская монархия» для учащихся лицея) – 2 часа • Дизайн-лаборатория (оформление древа семьи Виндзоров, подготовка проекта к презентации) – 2 часа • Презентация проекта «В гостях у Королевы», проведение интеллектуального марафона – 2 часа |

8 класс (34 часов)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Модуль | Кол-во часов | Содержание |
| 1 | «В диалоге с миром» - разговорный клуб | 10 | Речевой этикет:  • Лексика для описания блюд и заказа в ресторане • Как сделать заказ в кафе, ресторане (ролевая игра) • Выражения, необходимые для проведения дискуссии • Дискуссия о здоровом питании (какая еда полезна, можно ли есть фаст фуд, как приучить подростков питаться правильно) • Виды спорта, популярные в Британии (просмотр видео) • Как ты относишься к спорту (составление анкеты и проведение анкетирования среди одноклассников) • Приглашение друга сходить куда-нибудь вместе (прослушивание диалогов) • Ролевая игра «Давай встретимся» • Выражения, используемые для выражения и обоснования своего мнения • Дискуссия «Объединяет ли соревнование» |
| 2. | Английский через игры – международный проект «Супер игра для всех» | 10 | • Круглый стол «В мире английских игр» (обзор английских /русских игр и их систематизация: национальные, подвижные, настольные; постановка цели; деление на группы) • «Правила игры» (работа с лексикой по теме, составление глоссария,) • Клуб «Юный переводчик» (работа в группах по переводу правил и инструкций популярных игр по категориям) • Приветствуем иностранную школу - партнера (беседа о безопасности в интернете, регистрация на сайте Cambridge English https://penfriends.cambridgeenglish.org для организации переписки, поиск школыпартнера) • Во что играют иностранные сверстники? (обмен информацией со сверстниками через интернет, изучение различных источников по теме) • Играй, голосуй, выбирай! (1.составление опросника с описанием игр; 2.проведение голосования среди учащихся лицея и школы-партнера; 3. составление рейтинга игр и выбор самой популярной игры) – 3 часа • Дизайн-лаборатория «Игротека» (работа в группах по составлению и оформлению сборника игр) • «Супер игра для всех» (презентация сборника и проведение самой популярной игры среди учащихся 5-6 классов) |
| 3. | «Лингвистический детектив» интегрированный проект по английскому и русскому языкам | 14 | • Круглый стол «Английский язык –латынь XX века» (обзор английских заимствований, постановка цели, деление на группы) – 2 час • Причины появления англицизмов в русском языке (посещение библиотеки им. Гоголя, сбор и обработка информации) -3 часа • Характерные черты английских заимствований (работа в группах, сбор и обработка информации) - 2час • Детективное расследование «Англицизмы в Забайкальском крае» (изучение газетных статей, фотографии вывесок, названий магазинов и т.п.) – 2 часа • Анкета «Употребление англицизмов в русском языке» (составление анкеты и опрос учащихся лицея и их родителей) – 1 час • Дизайн-лаборатория (группировка заимствований по тематическому признаку; составление краткого словаря современных англицизмов в русском языке, оформление проекта) -2 часа • Презентация проекта -2 час |

9 класс (34 часов)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Модуль | Кол-во часов | Содержание |
| 1 | «В диалоге с миром» - разговорный клуб | 10 | Речевой этикет:  • Акронимы, используемые в социальных сетях – 1час • Ролевая игра «Родительское собрание по теме «Социальные сети в жизни ребенка» -1 час • Просмотр видео о возможностях продолжения образования британского школьника - 1час • Как выбрать профессию. Лекция консультанта по карьере. – 1 час • Возможности подработки для подростка. Составление списка работ. – 1 час • Собеседование при приеме на работу. Ролевая игра – 2 час • Работа с сайтами, предлагающими курсы обучения за рубежом. -1 час • Обучение заграницей. Бронируем курс по телефону. – 1час • Дорожные знаки и правила дорожного движения в Британии – 1 час |
| 2. | Ролевая игра «Английский экскурсовод» - интегрированный проект по английскому и краеведению | 10 | • Круглый стол «Интересные объекты нашего города» (обзор и выбор экскурсионных объектов, деление на группы) – 1 час • Посещение библиотеки, музея – отдела краеведения (сбор информации, изучение путеводителей на английском языке) – 2 часа • Экскурсия по краю (выбор экскурсионного маршрута) – 2 часа • «Юный переводчик» (работа в группах по переводу собранного материала) – 2 часа • Дизайн-лаборатория (составление двуязычного буклета и презентации) – 2 часа • Презентация проекта «Экскурсия по окрестностям села» на английском языке для учащихся классов и родителей. – 1 час |
| 3. | «Лингвистический детектив» - интегрированный проект по английскому и русскому языкам | 14 | • Круглый стол «Происхождение русских пословиц» (постановка цели, деление на группы )- 1 час • Круглый стол «Происхождение английских пословиц». (работа в группах) 3часа  • Классификация пословиц в английском и русском языках (по смыслу: абсолютно совпадающие и не совпадающие) - 2 час • Тематические группы пословиц (жизненный опыт, труд, дружба, любовь, учеба) - 4 часа • Дизайн-лаборатория «Составление карт» (работа в группах, систематизация собранного материала) - 2 часа • Презентация проекта -2 час |

Приложение

Настольные игры

1. Scrabble

Это классическая игра, которая была создана еще в 1938 году, когда американский архитектор Альфред Баттс переделал Lexiko – словесную игру, изобретенную им ранее. По правилам, игроки получают подборку букв, которые они должны использовать, чтобы сложить слово в стиле кроссворда. Если не у всех игроков высокий уровень английского, можно использовать словарь и воздерживаться от ведения счета. Оригинальная и лучшая в своем виде игра, Скраббл остается самой продаваемой настольной игрой в Великобритании, а также является отличным способом пополнения вашего английского словарного запаса.

2. BoggleСкраббл может быть бесспорным королем в мире словесных настольных игр, но Boggle, безусловно, наступает ему на пятки своей абсолютно веселой манерой и умением увлечь. Разработанная Алланом Туроффом эта словесная портативная настольная игра является очень простой в освоении. Для игры в Boggle используется стандартная (4 × 4 или 5 × 5) сетка, в которой игроки пытаются найти слова из последовательности рядом стоящих букв. Складывать слова можно по диагонали, вертикали и горизонтали. Каждое слово должно состоять не менее чем из трех букв. Нельзя записывать имена собственные, аббревиатуры; предлоги и союзы тоже не считаются.

3.Balderdash Игра впервые была выпущена в 1984 году, по мотивам другой настольной игры под названием Fictionary. По правилам, игрок тянет карту из коробки «определение» и катит кости, чтобы решить, какие из слов в списке можно использовать. Целью является угадать правильное определение этого слова. Игрок получает слово с неясным значением. В свою очередь, каждый игрок должен создать ложное определение слова в надежде, что другие игроки посчитают, что это правильное определение. Во время игры, учитель должен быть модератором и исправлять грамматические ошибки в описании вымышленных определениях, а также писать правильное определение на идентичном листке бумаги. Balderdash больше подходит для людей с продвинутым уровнем английского. 4. УНО В УНО, как и в других карточных играх есть «прикуп» (основная колода карт) и «сброс» («бито»), а также некоторое число карт на руках у игроков. В игре участвует от 2 до 10 игроков. В игре UNO ваша основная задача – первым избавиться от карт и по возможности помешать другим игрокам. Оставшиеся на руках карты UNO – штрафные очки. В процессе игры вы выкладываете в сброс карты с тем же цветом или с той же картинкой, что и верхняя лежащая там карта. При этом вы можете использовать различные активные карты УНО, чтобы заставить других игроков пропустить ход или взять лишние карты, а также, чтобы изменить текущий цвет или направление хода. В отличие от большинства настольных игр, в игре УНО не только постоянно меняется направление хода, но и сам ход может вне очереди переходить от игрока к игроку. Всё это происходит очень быстро, что придаёт игре азарт и создаёт множество весёлых ситуаций. Основное правило, давшее название игре, требует предупредить игроков о том, что у вас остаётся одна карта, сказав «УНО!» – не забудьте о нём в пылу сражения! Соперники могут крикнуть «УНО!» вместо зазевавшегося игрока и ему придётся брать штрафные карты, когда победа так близка

**Подвижные игры** 1. "Cats and mice". Количество игроков от 4. Ход игры: дети делятся на две команды: Cats & Mice. Водящий или учитель дает команды: — Cats go home! — Mice walk! Дети-коты идут в домики, дети - мыши гуляют по залу или комнате. — Cats come out & catch mice! — Mice run away! Дети-коты выбегают из домиков и ловят мышей. Дети-мыши убегают.

2. "Sea - ground" Количество игроков от 2. Ход игры: Начертите мелом круг. "Море"- это центр круга, "земля"- вне круга. Ведущий дает команды: — Sea! (Дети прыгают в круг.) — Ground! (Дети выпрыгивают из круга.)

3. "Movers" Количество игроков от 2. Ход игры: учитель дает детям команды, дети выполняют их. Если детям не понятны команды, можно показать движения. Pick up, put down, stand up, turn round Clap left, clap right, clap up, clap down. Look left, look right, look up, look down. Turn round, sit down, touch something …brown! Point to your teacher, point to the door, Look at the window, look at the floor, Stand on your left leg, stand on your right. Now sit down, touch something…white. Put your hands and touch your toes. Cross your fingers, hold your nose. Bend your knees and shake your head, Stamp your feet, touch something…red. Head and shoulders, knees and toes, Knees and toes, knees and toes; Head and shoulders, knees and toes, Eyes, ears, mouth and nose.

4. Bring me a toy Количество игроков от 2. Ход игры: в классе или комнате раскладываются разные предметы и вещи. Учитель просит детей принести ему какую-либо вещь, называя ее на английском языке (Bring me a pen. Give me a book.). Кто первым из детей ее найдет и принесет - выигрывает.

5. Игра на внимание "Simon Says" Дети становятся в круг. Ведущий говорит такую фразу: “Simon says: “Stand up (Sit down, Run, Touch your nose, Jump, Swim, Fly, Climb, Skate, и т.п)" и сопровождает слова движениями, имитирующими названные действия. Участники должны выполнять команды, только если перед ними есть вступительная фраза “Simon says”. Невнимательные выбывают из игры. Когда выбывших становится больше половины, игра прекращается или меняется ведущий

1. "Imitators" Первый вариант игры, весёлый и шумный: Ведущий называет любое животное, птицу или спортивную игру, а дети пытаются мимикой, голосом и жестами изобразить названное. У кого лучше получится, тот и победитель. Возможные команды: 1) птицы: duck, cockerel , hen, parrot, penguin ( это слово они пока не знают, но, думаю, догадаются!), goose (тоже догадаются). 2) животные: cat, dog, cow, pig, rabbit, frog, snake, lion, mouse, fish, bee. 3) play football, play basketball, play hockey, ski, skate, swim, play tennis, play badminton, ride a bike, play volleyball, play chess. Второй вариант игры, более спокойный: заранее сделать карточки с этими словами, перемешать их и сложить в мешочек (коробочку, бейсболку). Ребята по очереди подходят к ведущему, выбирают "РОЛЬ", изображают её. Цель остальных - угадать и назвать слово правильно. Игра позволит не только вспомнить изученные слова, но и поможет развитию воображения, актерских способностей.
2. "Rain." Играем на большой площадке. В центре площадки 2-3 "дождика". На одной стороне площадки - "домик", на другой стороне - дети. Дети кричат: Rain, Rain, Go away. Come again another day. Little children want to play. Rain, rain, go away. После этих слов дети бегут "домой". "Дождики"стараются коснуться убегающих. Тот, кого намочил дождь, садится на корточки и ждет, какое распоряжение даст ему "дождик" (Run! Swim! Jump! и т.д.) 20. Похожая игра «What’s the time Mr. Wolf?» Дети в роли овечек (sheep) встают за линией (house) на одном конце площадки. Водящий (волк, Mr.Wolf) встаёт на другой конец помещения или площадки спиной к другим детям. Овечки хором задают вопрос волку: What’s the time, Mr.Wolf? Водящий громко называет любое число от 1 до 10, например: It’s four o’clock. Дети должны подойти к волку на то количество шагов, сколько часов было названо в ответе, и считать вслух: One, two, three, four. Так продолжается до тех пор, пока волк не ответит: It’s dinner time! В этом случае, водящий поворачивается к детям и пытается их догнать. Пойманный ребёнок становится водящим.
3. "I spy with my little eye" В эту игру можно играть как на площадке, так и в игровой комнате. Кроме того, она отлично подходит для развития речи. Ведущий загадывает какое-то слово, которое находится на площадке/в комнате/в диапазоне видимости (как договоритесь) и говорит игрокам только первую букву (или звук) от этого слова. Например: I spy with my little eye something beginning with B – Я вижу что-то, что начинается с буквы… Игроки угадывают: -Is it a ball? -No, it isn’t. - Is it a bike? -No, it isn’t. - Is it a balloon? -Yes, it is! You guessed it! Now you think of a word. – Да! Угадал! Теперь ты загадывай слово! Другой вариант игры. Можно дать игрокам не первую букву или звук, а цвет загаданного предмета. Тогда речь ведущего будет звучать так: I spy with my little eye something blue – Я вижу что-то голубое.
4. "London Bridge" Игра немного напоминает наш “Ручеек”. Двое игроков берутся за руки и образуют арку (мост). Остальные бегают под этим мостом и напевают слова популярной детcкой песенки London Bridge: London Bridge is falling down, Falling down, falling down. London Bridge is falling down, My fair lady На словах “My fair lady” игроки опускают руки и как бы заключают в объятия того, кто в это время пробегал “под мостом”. Этот человек встает на место одного из стоящих. В следующий раз новый игрок сменит того, кто простоял в качестве моста дольше.
5. "Сhange your places" К этой игре нужно подготовить карточки, например, буквы алфавита, изображения животных или продуктов. Дети становятся в круг, каждый получает картинку и запоминает, как называется изображенная вещь. Водящий становится в центр круга и называет два предмета. Ребята, у которых есть эти карточки, должны быстро поменяться местами. Водящий старается занять освободившееся место. Тот, кто остался без места - становится водящим. Картинки можно брать из лото.

Фонетические игры

1. «Повторюшки» (отработка дифтонгов [aI], [eI] – My name is...). «Вы знаете, кто такие 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! (Учитель прикладывает ладони с растопыренными пальцами к ушам, дети повторяют за ним.) [aI], [maI], [eI], [neI], [neIm], [neImIz], [maI neImIz]“. Впоследствии, каждый раз вместо того, чтобы исправить ребенка, учитель предлагает: “Let’s play a game!” и прикладывает ладони к ушам.

2. «Рыбки» (отработка звуков [w] [ts] – What’s your name?) “A вы хотите узнать, как меня зовут по-английски? Тогда спросите по-английски! Но сначала поиграем! Представьте, что вы - огромные рыбы, 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) А теперь, повторюшки, приготовили свои ушки! (фон. отр. What’s your name?) (жест: your – обе раскрытые ладони перед собой) Вы кого спрашиваете? (озирается по сторонам) Меня? Тогда покажите ручками: Your name!” – “Your name”- “What’s your name?” – “What’s your name?” (хором) – “My name’s…” Детям очень нравится эта игра, и они с удовольствием «пускают пузыри» каждый раз, когда учитель просит их об этом.

3. «Пчелы» (отработка звуков [D][T] ) “Любите сказки? Тогда слушайте! Одна русская пчела сидела на цветке. Вдруг на тот же самый цветок прилетела английская пчела. Русской пчеле это не понравилось. Она жужжит, ругается: з-з-з-з-з-з! И английская пчела ей не уступает. Но у неё, посмотрите, язык длинный, во рту не умещается. И получается у нее: th-th-th-th-th! Как русская пчела жужжит? - з-з-з-з-з. - А английская? - th-th-th-th (3-4 раза). Русская ругается - [за-за-за], а английская – (дети повторяют за учителем) [Dx- Dx- Dx]. Русская - [зэ-зэ-зэ], а английская - [Dq- Dq- Dq]. Русская - [зы-зы-зы], а английская - [DI- DI- DI].- А к вечеру они осипли и русская пчела стала жужжать так: с-с-с-с-с-с-с. А как стала жужжать английская пчела? Правильно! th-th-th-th (глухой звук)! (3-4 раза). Русская - [са-са-са], а английская - [DxDx- Dx]. Русская - [сы-сы-сы], а английская - [DI- DI- DI].”

4.«Любопытный кролик» (отработка звуков [D] - [s] This is...) Звук [D] особенно сложно произносится в сочетании со звуком [s] в структуре This is... Отрабатывается это сочетание песенкой: This is a bear, this is a hare, This is a dog and this is a frog. This is a car, this is a star, This is a ball and this is a doll. Перед пропеванием песенки учитель 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. Можно добавить братца лиса (рука), который пугает кролика у входа в норку

Лексические игры

1. Игра “Волшебный мешок” Доставать и прятать предметы или карточки с изображением предметов в рамках изучаемой лексики, сопровождая общими вопросами «Is this a..?». Вариант 2: мальчик оставил свою сумку! Let’s play a game! Я попробую на ощупь определить, что за игрушки лежат в ней! Если я угадаю, вы будете говорить: “Yes, it is!”, a если не угадаю – “No, it isn’t!” (Учитель прикрывает глаза, на ощупь достаёт игрушки и всякий раз ошибается.) Is it a..... - No, it isn’t! – No, it isn’t! This is not a … This is a…
2. Игра “This is not” (на столе 4 игрушки) Я загадаю одну из этих игрушек, а вы догадайтесь по подсказке, что это. This is not a bear. This is not a hare (dog). What’s this? - This is a frog! - Yes, it is! This is a frog!
3. Игра «Продавец» (повязка на глаза) How many toys are there on the table now? 1? 2? 3? - No! - Many? - Yes! - Yes! There are many toys on the table! Let’s play a game! Это необычный магазин. Все хотят купить в нем кошку. Продавцу это надоело, он выключает свет и в темноте пытается подсунуть покупателю что-нибудь другое. А покупатели сердятся, топают ногой и говорят: This is not a cat! - This is not a cat! (ф.о.) (ребенку завязывают глаза) Hello! - Hello! - What do you want? - A cat! - This is a cat! - This is not a cat!
4. Игра «Рифмы» (doll – ball, bear – hare – chair, cat – mat, house – mouse, box – fox, dog – frog, block – clock, star - car) Do you have any toys? – Yes, we do! We have many toys! And what do you have? – I have a box! - And what’s there in the box? - That’s a secret! Guess! - Is it a ...(дети жестом приглашаются принять участие в отгадывании, они заканчивают фразу учителя) Well! I don’t know! I give up! Do you give up? - I give up! - So! What’s this? - This is a ball! - A ball! (учитель достает мяч) Is the ball good or bad? - Good! - I don’t have a ball, but I have a doll! (достает куклу) Look! This is a ball and this is a doll! Ball – doll! Ball – doll! (Учитель берет в одну руку мяч, в другую – куклу и поочередно протягивает детям то одну игрушку, то другую, называя её. Дождавшись, когда дети начинают повторять с ним, учитель путает их, два раза подряд показывая одну и ту же игрушку.) Is this a ball? No, it isn’t! This is not a ball! This is a doll!
5. Игра “Магазин” Let’s play shops! - Let’s! –I’m a shop-assistant. Come to my shop! I have many toys. Ask for any toy you like! Hello, Peter! – Hello! – What do you want? – Can I have a car, please? – Here you are! - (задумываясь) How much is it? - 2 claps! (Петя 2 раза хлопает по ладони учителя.) - Thank you! – Good bye! – Good bye! - Come again!

6. Игра “Рисование” (4 pencils, a sheet of paper) What’s this? - This is a pencil! - What colour is this pencil? - (I don’t know!) It is red (yellow, green, blue). - Let’s draw a picture! - Let’s! - Can I have the red (green...) pencil, please? I want to draw the sun (sky, grass, flower). Thank you! Do you like the sun (...)? - Yes, I do! - And which do you like best? - I like

Грамматические игры.

1. What? Why? When? Эта игра построена на театрализации. Предлагаются далее следующие этюды. Вывешивается картинка. Ann is eating. Teacher: What is Ann doing? Jane: She is eating. Teacher: What time of the day is it? Lena: It is afternoon. She is eating soup and people eat soup in the afternoon. Для закрепления можно предложить еще следующие ситуации: The pupil is watering flowers, drinking hot tea, dressing, skiing, playing snowballs, digging a flowerbed, catching fish, feeding birds, etc.

2. What have I done? На столе учителя стоял стакан с водой. Учитель «нечаянно» качнул стол, и… вода пролилась. «What have I done? » воскликнул учитель. Katya: You have spilt the water. Учитель был огорчен, взял тряпку, и снова спросил: «What have I done?» Mash: You have wiped up the water. Это был наглядный урок употребления Present Perfect , начала игры. Ученики ждали, что еще сделает учитель. В это время он открыл окно и спросил: «What have I done?» Misha: You have opened the window. Далее учитель с учениками «видели» как Саша уронил книгу, Ира открыла портфель, Даша прочитала стихотворение и т.п.

3. At the Zoo. Цель игры: отработать употребление модального глагола can. Cопутствующая грамматика: названия животных и всевозможные глаголы. На партах в классе расставлены игрушечные животные. Ход игры: один из детей – экскурсовод, остальные – посетители зоопарка. Дети походят , например, к медведю. Pupil 1: This is a bear. It can run and jump. It can swim and climb but it can’t fly. Pupil 2: Can it hop? Pupil 1: No, it can’t. Далее экскурсоводом становится другой ученик, и игра продолжается. Продолжительность игры: 7-10 мин.

4.The Know-Nothing Guy (Незнайка) Цель игры: Отработать вопрос и отрицание Does, Doesn’t. Реквизит: игрушечные животные или картинки-опоры. Ход игры: ученики задают заведомо смешные вопросы. Pupil 1: Does the tiger live in the desert? Pupil 2: No, it doesn’t. The tiger doesn’t live in the desert. It lives in the jungle. Does the crocodile live in the sea? Варианты вопросов: the frog - in the house, the horse – in the forest, the bear – on the farm, the dolphin – in the pond, the camel – in the river. Продолжительность игры: 5 мин.

5. Funny Questions (смешные вопросы). Учитель просит детей по цепочке задавать вопросы, на которые нельзя ответить утвердительно, и начинает сам: Will you skate in summer? Will you go to bed in the morning? Will you swim at school? И т.д. 6. What am I going to do? Учитель изображает действие, которое подсказывает возможное намерение человека. Одно очко назначается той команде, которая назвала задуманное действие, использовав конструкцию “to be going to”.

Способы похвалы ребенка

1. Wow! 2. Way to go! 3. You are special!

4. Great! 5. Good! 6. Neat! 7. Well done!

8. Remarkable! 9. I knew you could do it! 10. I'm proud of you!

11. Super Star! 12. Nice work! 13. Looking good! 14. You are on top of it!

15. You're catching on! 16. Now you've got it! 17. How smart! 18. Good job!

19. Thai's incredible! 20. You are beautiful! 21. You are a winner! 22. You make me happy! 23. Hip hop Hooray! 24. Magnificent! 25. Fantastic!

26. How nice! 27. Great discovery! 28. You are responsible!