

Комитет образования администрации города Тамбова
Тамбовской области

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»

Методическое пособие
«Занимательный английский для детей
дошкольного и младшего школьного возраста»

Тамбов-2023

Составитель:

Лычкина Елена Викторовна,
педагог дополнительного
образования МБУДО ЦДОД

Методическое пособие
«Занимательный английский для детей
дошкольного и младшего школьного возраста»

(Пособие предназначено для педагогов дошкольных
образовательных учреждений, общеобразовательных школ,
учреждений дополнительного образования и родителей учащихся)

Содержание

- 1 Тест – задания
 - 2 Проверка ЗУН учащихся с использованием пиктограмм
 - 3 Работа с книгой для учащегося
 - 4 Подвижные игры в обучении иностранному языку
 - 5 Пальчиковые игры
 - 6 Фольклорные игры
 - 7 Фонетические игры
- Литература, использованная при составлении методического пособия

Методическое пособие включает задания и тест - карты, охватывающие все стороны развития и обучения ребенка: развитие иноязычной речи, внимание, память, мышление, мелкая моторика и т.д. По заданиям и тестам легко определить уровень развития ребенка, узнать, отстает ли он от своих сверстников или опережает их, выяснить, чем и как позаниматься дополнительно.

Если результаты тестирования оказались недостаточно высоки, стараюсь понять, почему ребенок, не смог справиться с заданиями. После обязательно занимаюсь с ним дополнительно, а при необходимости обращаюсь к специалистам.

Занимаюсь по десять-пятнадцать минут несколько раз в неделю. Перед началом занятий необходимо создать спокойную, доброжелательную атмосферу. На столе не должно быть ничего, что отвлекало бы ребенка. Объясняю задание, предлагаю выполнить самостоятельно. Если ребенок затрудняется, помогаю ему, но не выполняю задание за него.

Каждое проверочное задание-тест, выполненное ребенком, необходимо оценить и отметить в квадратике, раскрасив его по определенной схеме. Если ребенок справился с заданием самостоятельно, выполнил задание без ошибок - закрашиваем весь квадратик полностью; ребенок справился с заданием с помощью педагога, выполнил задание с незначительными ошибками – закрашиваем квадратик наполовину; ребенок испытывал значительные затруднения, ему потребовалась активная помощь взрослого – оставляем квадратик незакрашенным.

Система оценки нужна только педагогу, и только для определения степени готовности ребенка к школе. Поэтому нужно обязательно хвалить ребенка за любые результаты и старания, даже если педагог не очень доволен тем, что делает ребенок.

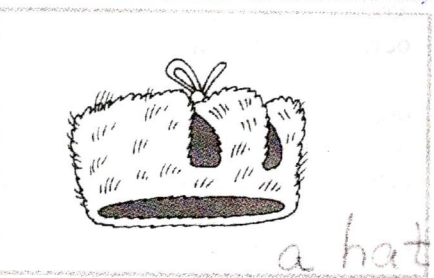
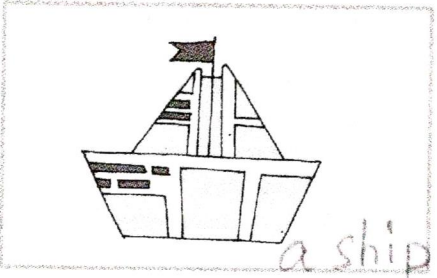
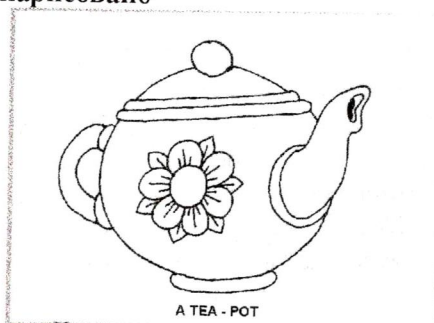
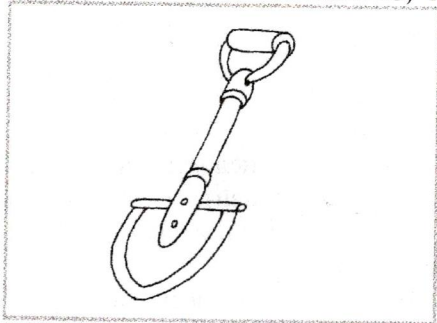
После заданий помещена сводная таблица, по которой можно наглядно проследить общий уровень развития ребенка. Достаточно внести туда все результаты заданий – тестов и по заполненной таблице сделать вывод.

В приложении дан диагностический инструментарий в виде пиктограмм и альбома картин.

На занятиях использую различные виды игр: пальчиковые игры, подвижные игры, фольклорные и фонетические игры. В методическом пособии размещены правила и условия игр, рекомендации по их применению на занятиях.

1 Тест – задания

- Назови по-английски то, что нарисовано



- Правильно образовал все слова.
- Допустил 1-2 ошибки.
- Назвал неправильно более трех слов.

- Назови одним предложением то, что нарисовано



- Правильно подобрал все слова.
- Не смог назвать 1-2 слова.
- Не смог подобрать слова.

- Составь предложения по картинке, используя слова



Children
Bus
Go



Milk
Drink
Cat



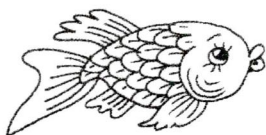
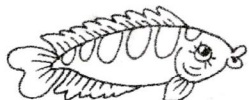
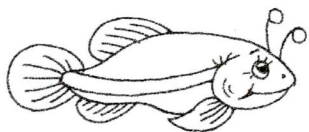
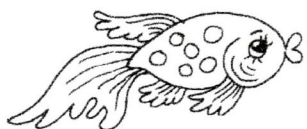
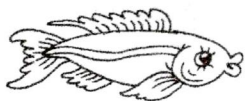
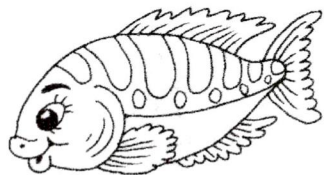
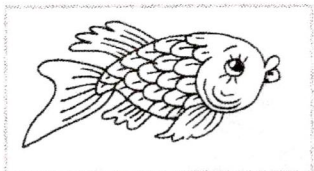
Dog
Black
Sleep

- Найди, раскрась двух одинаковых клоунов, назови цвета по-английски



<input type="checkbox"/>	Нашел одинаковых клоунов менее чем за 20 секунд.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Выполнил задание за 20-30 секунд.	
<input type="checkbox"/>	Выполнил задание более чем за 30 секунд.	

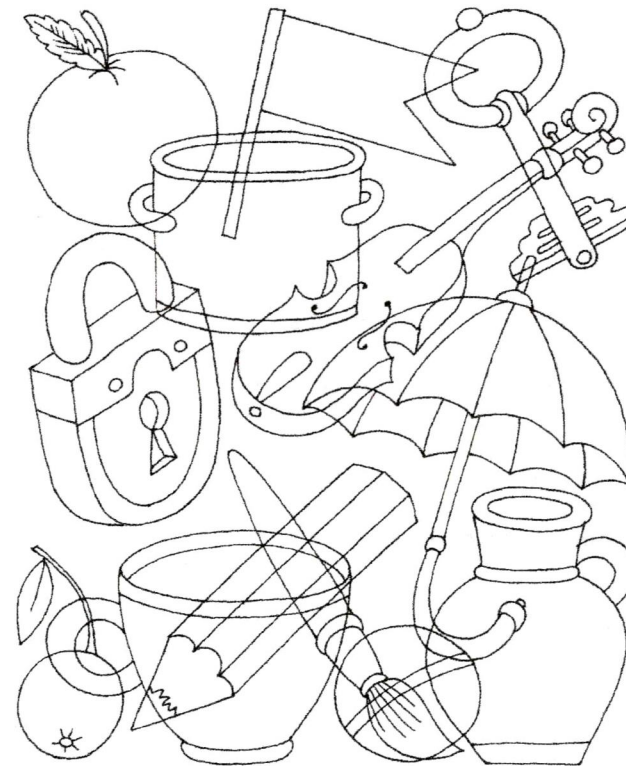
- Найди точно такую же рыбку, как в рамочке, раскрась, назови цвета



- Нашел одинаковых клоунов менее чем за 20 секунд.
- Выполнил задание за 20–30 секунд.
- Выполнил задание более чем за 30 секунд.



- Найди и назови все предметы, которые спрятались на рисунке



Прочитай под каждым портретом, как зовут детей. Запомни их имена.

Когда ребенок запомнит, прикройте рисунок листом картона.



Jane



Kate



Dima



Lena



Peter



Bob

Вспомни, кого из детей как зовут.





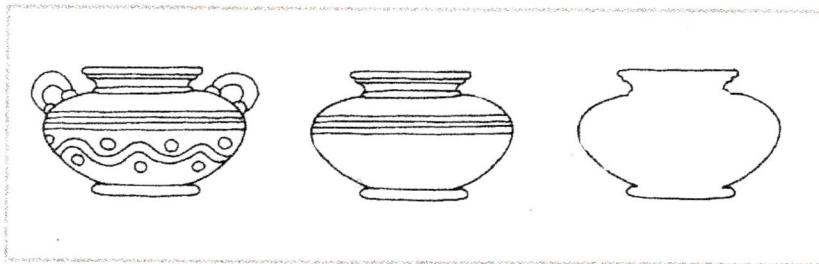








Дорисуй в каждом ряду картинки, чтобы они стали одинаковыми. Назови предметы по-английски.



- Как можно назвать всех этих животных? (Wild animals)
Назови каждое из них

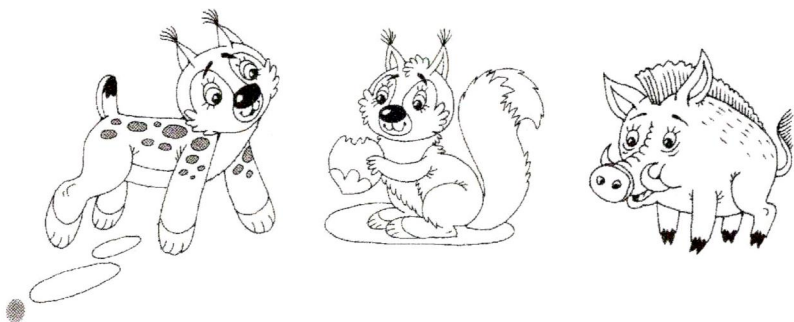
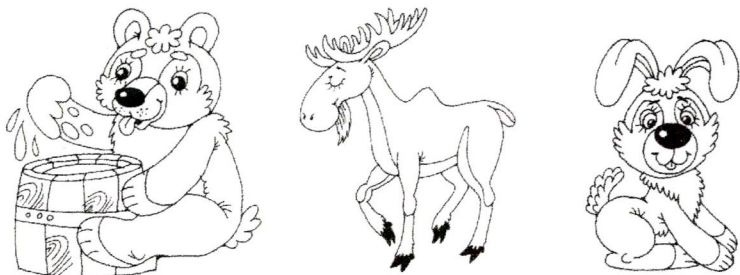


Таблица результатов тестирования

Раздел	№ Задания	Результаты		
		Высший	Средний	Низкий
Развитие речи	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Внимание	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Память	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Мышление	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
Мелкая моторика	1			
	2			
	3			
	4			
	5			

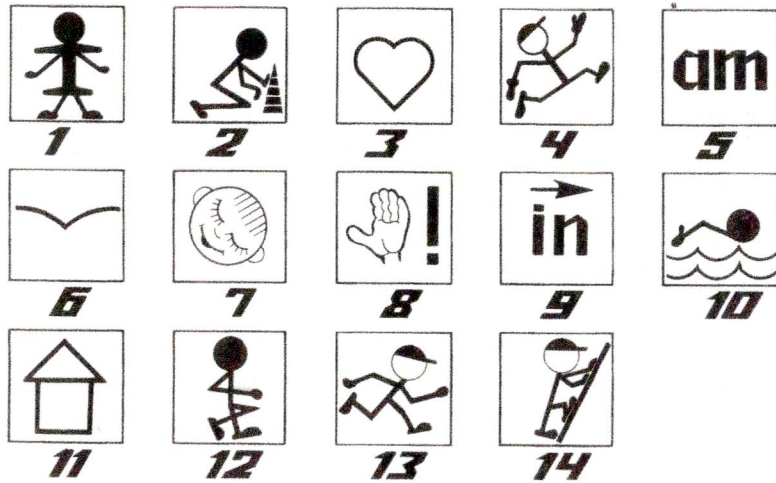
Высокий уровень развития – все квадраты по каждому разделу закрашены полностью или есть только 1–2 квадрата, закрашенных наполовину.

Средний уровень развития – половина квадратов закрашена полностью, несколько – наполовину и несколько – пустые или все квадраты закрашены наполовину.

Низкий уровень развития – все квадраты пустые или половина квадратов закрашена наполовину, а половина – пустые.

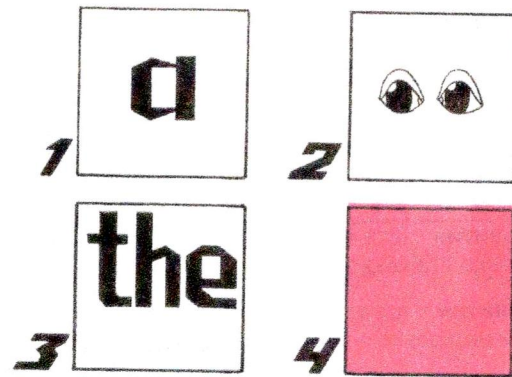
2 Проверка ЗУН учащихся с использованием пиктограмм

Пиктографические значки



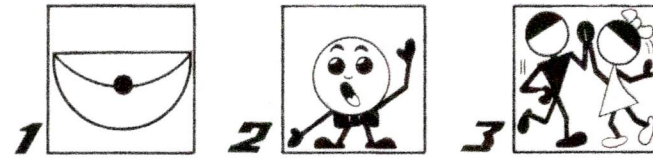
1 — I; 2 — to play; 3 — to like; 4 — to jump; 5 — am; 6 — to fly; 7 — to sleep; 8 — Hi; 9 — in; 10 — to swim; 11 — to live; 12 — to hop; 13 — to run; 14 — to climb.

Пиктографические значки



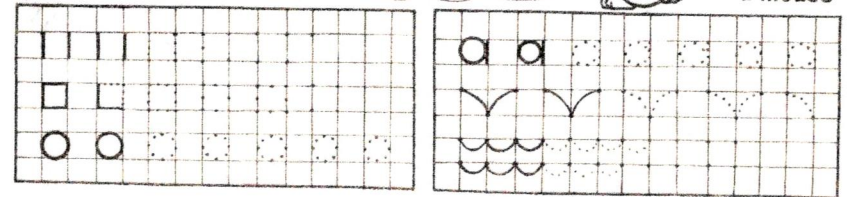
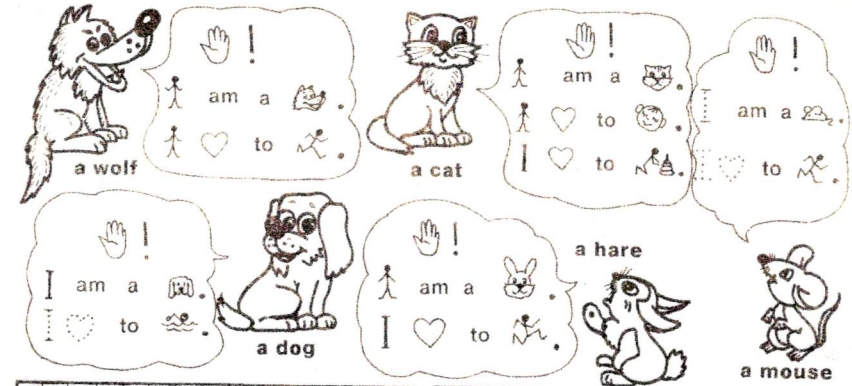
2 — to see;
4 — to can.

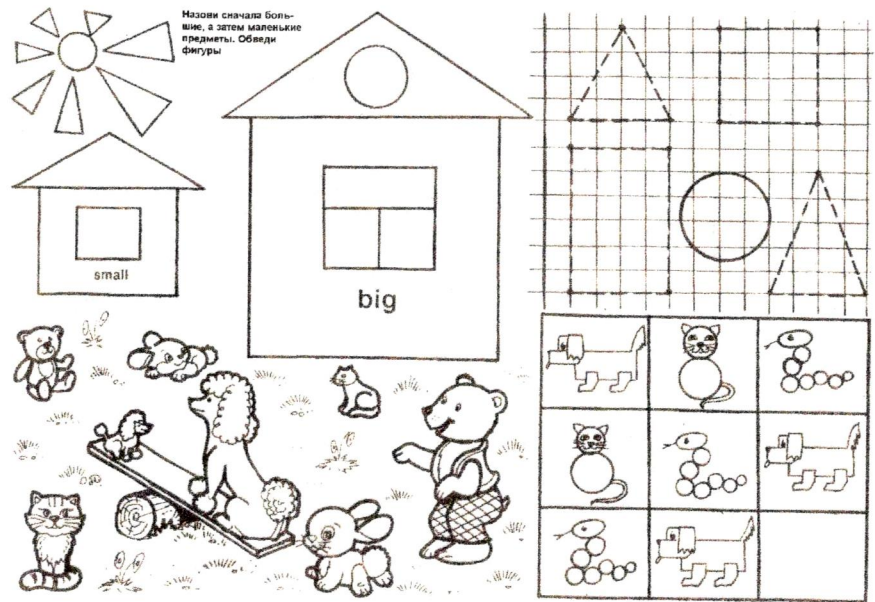
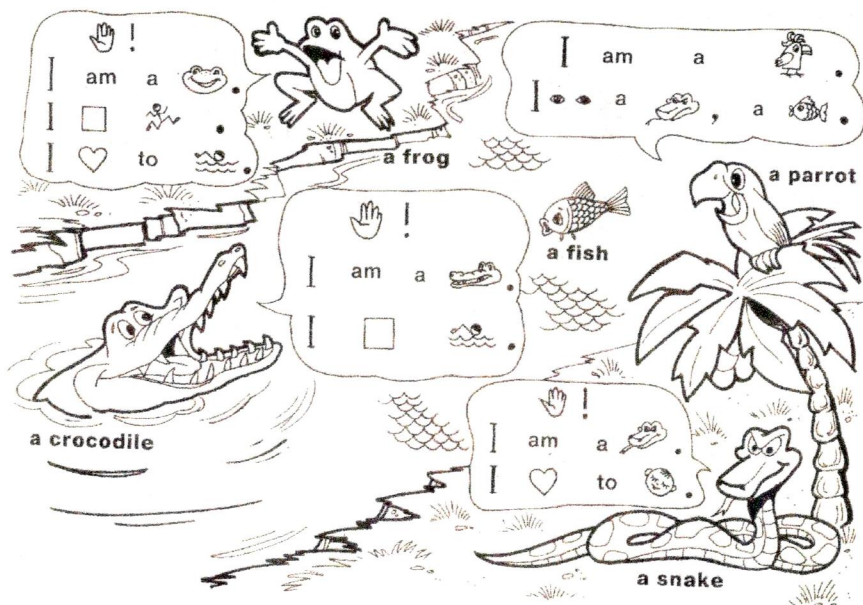
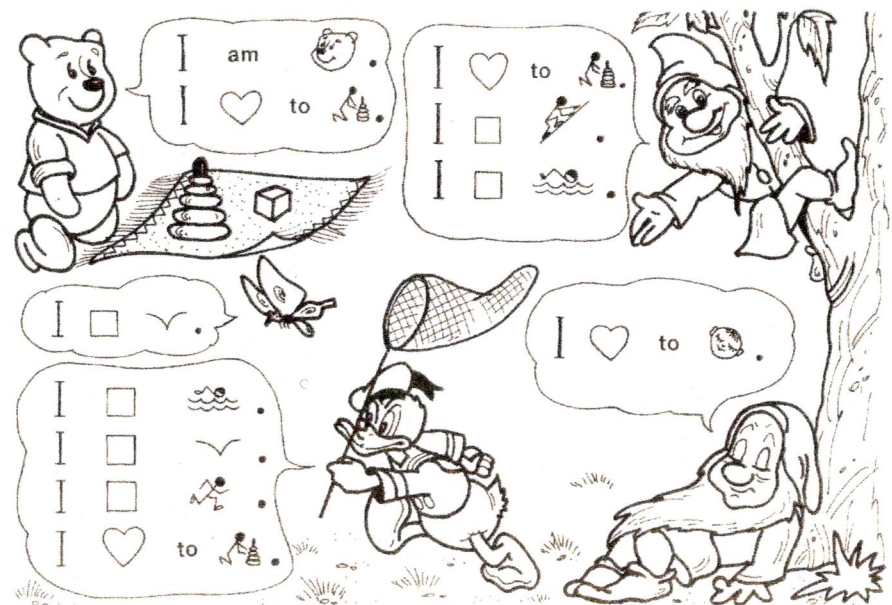
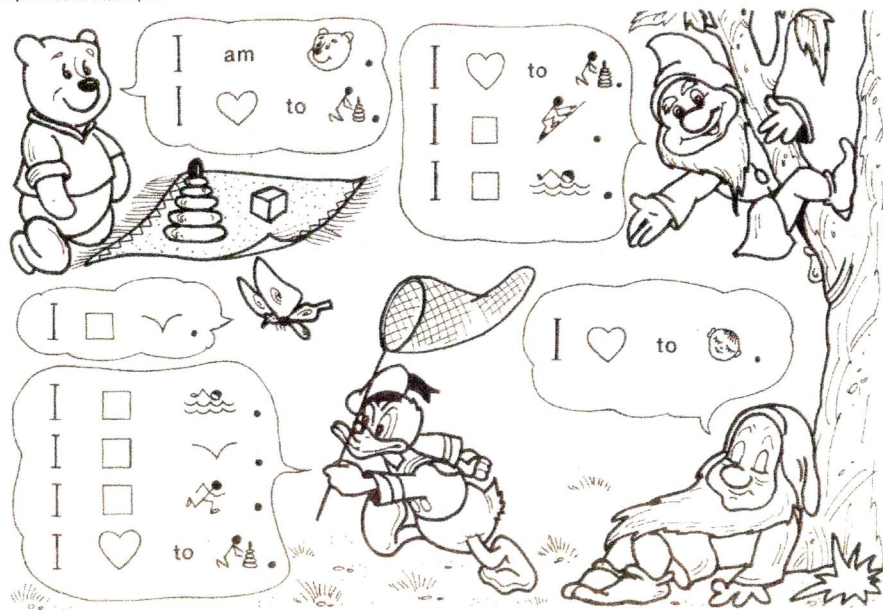
Пиктографические значки

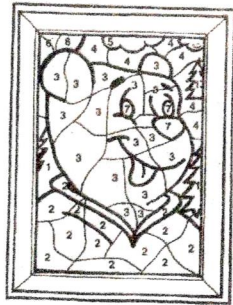


1 — to have;
2 — to sing;
3 — to dance.

Что рассказывают о себе эти герои?



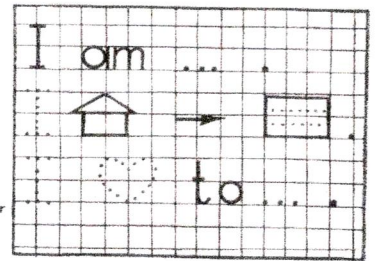
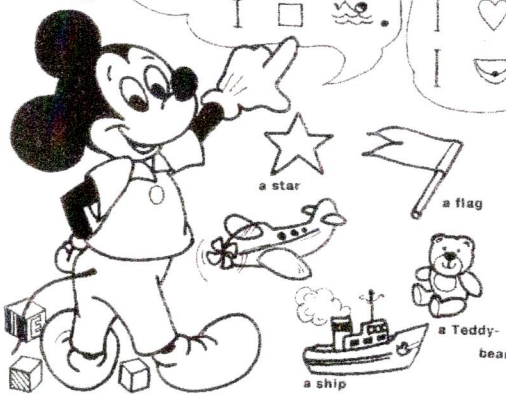
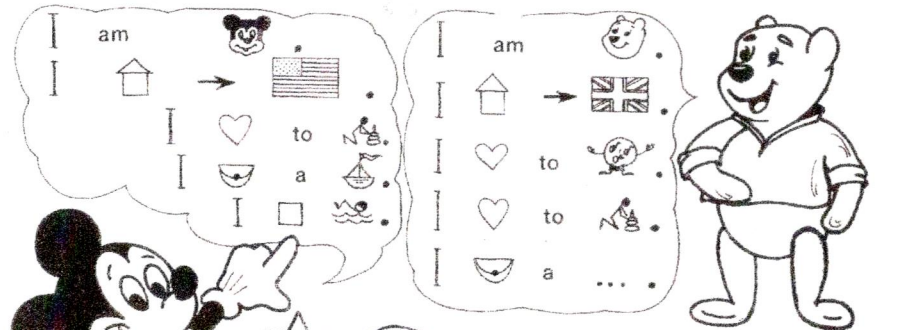
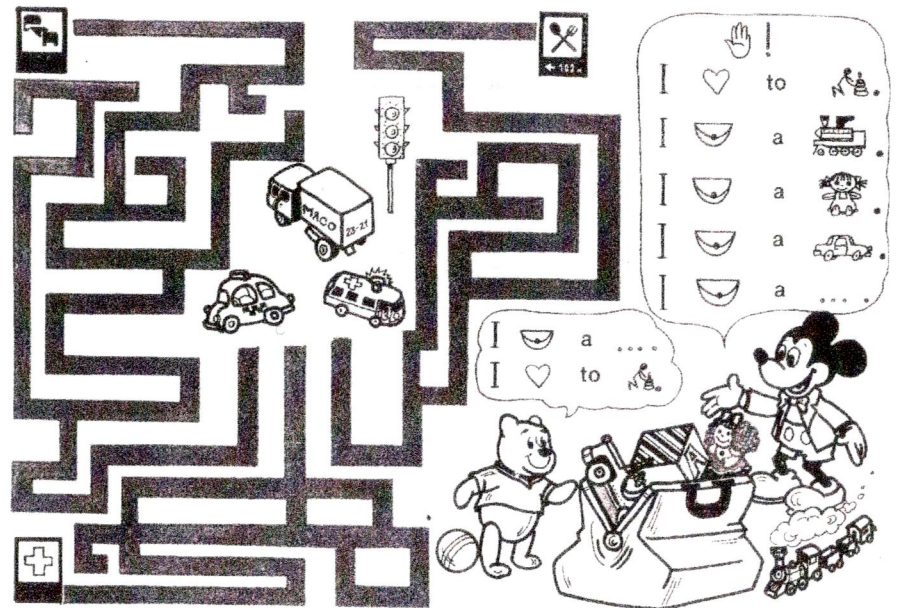
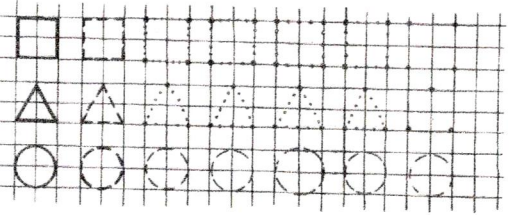
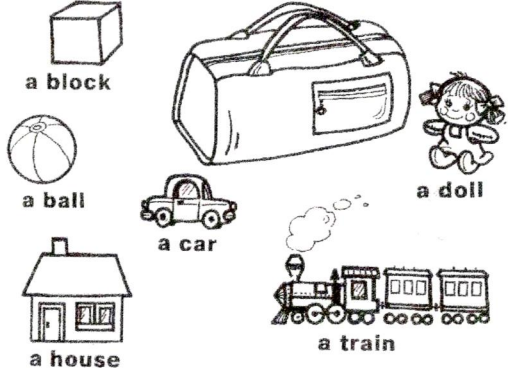
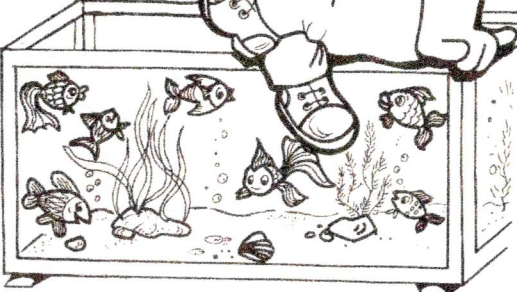
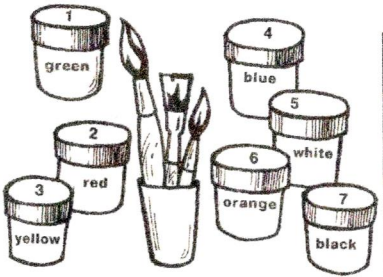


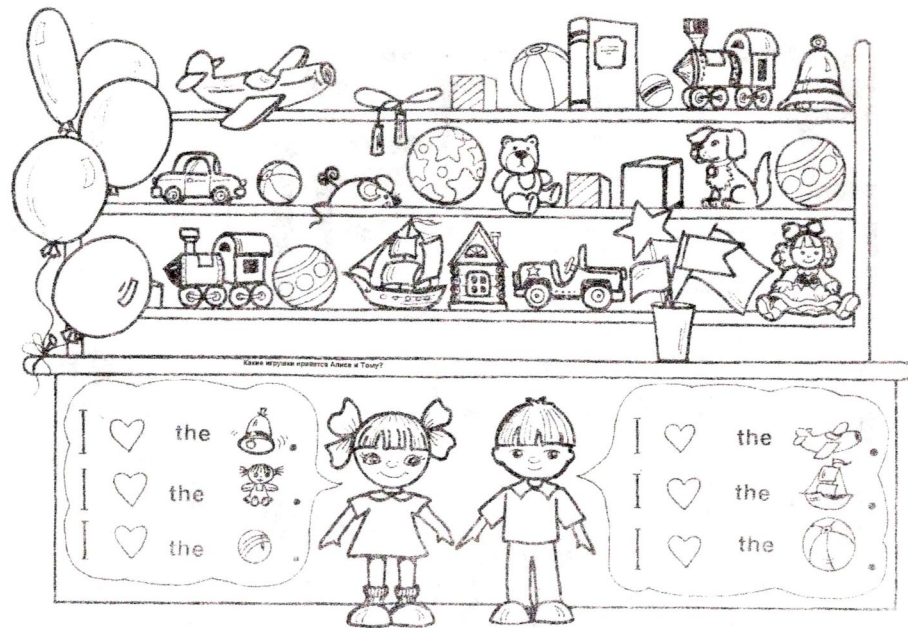


1 and 2 and 3 4 5

I .
 I .
 I .
 I .

STOP!





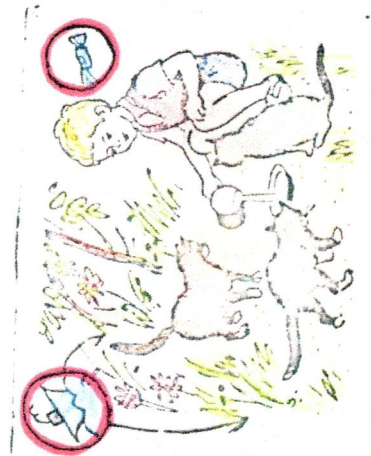
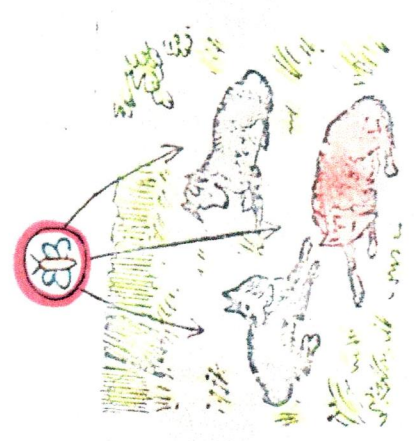
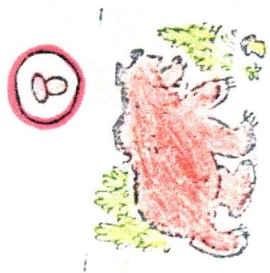
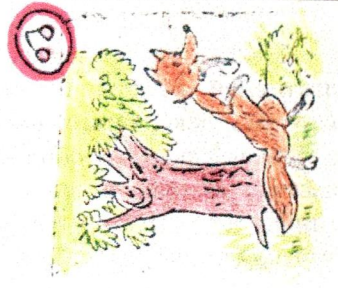
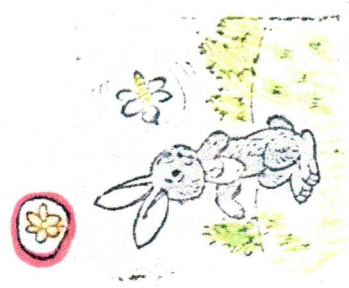
3 Работа с книгой для учащегося

Книга для учащегося (альбом картин) предназначен для коллективной работы со всей группой детей, направленной на диагностику лексических навыков, диалогической и монологической речи. Каждый рисунок сопровождается условными значками. Педагог показывает условный значок, нарисованный около персонажа или картинки, дети узнают, чью речь надо «озвучить» или описывают на английском языке картинку.

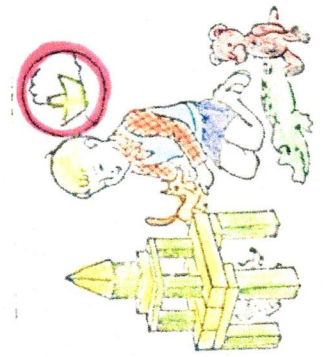
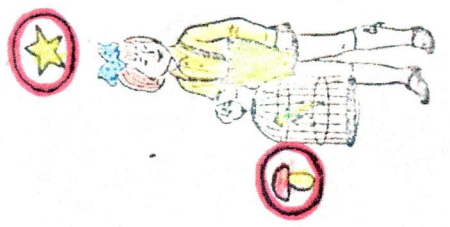
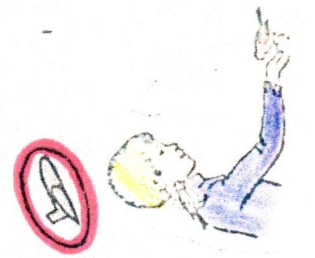
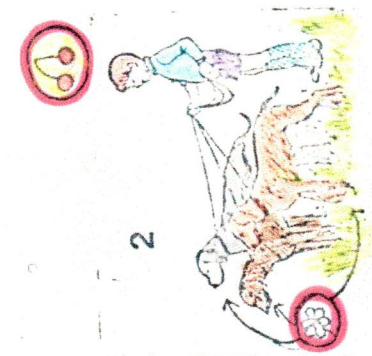
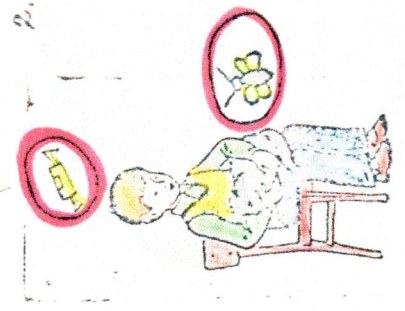
Условные значки

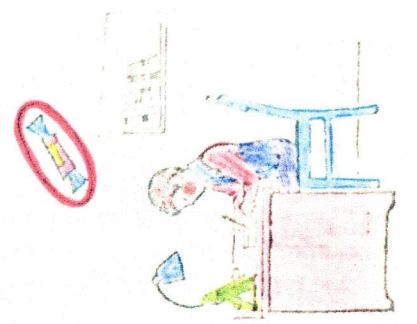
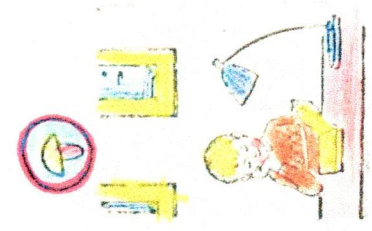
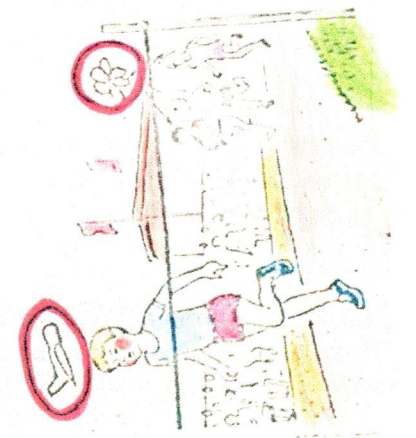
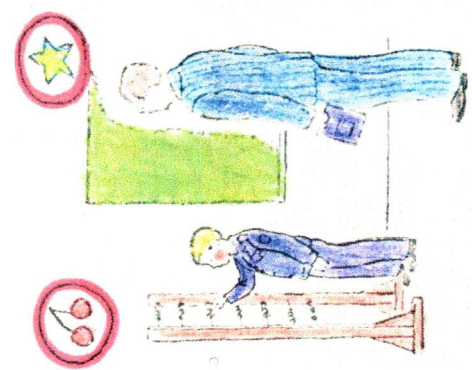
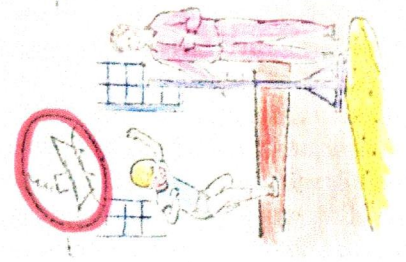
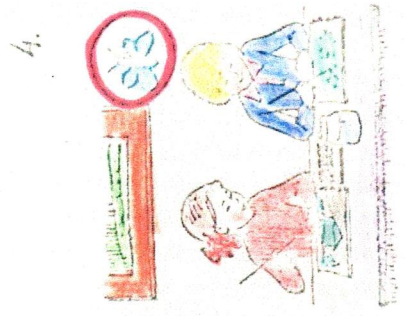
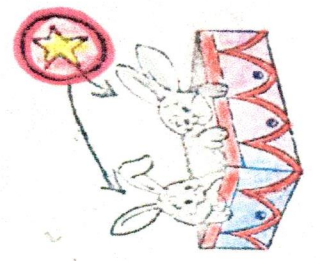
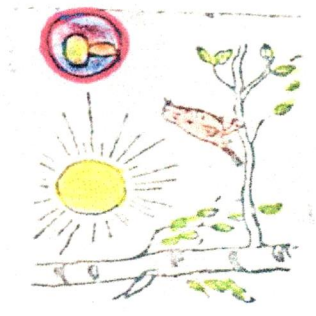
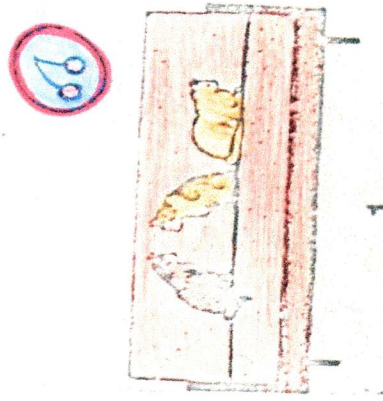
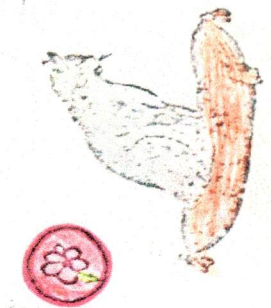
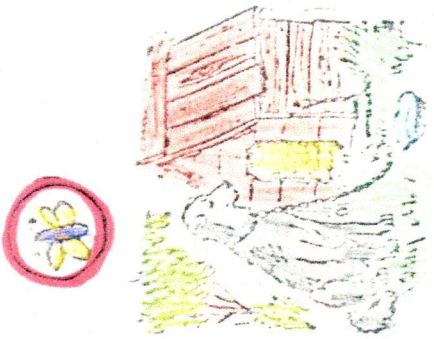


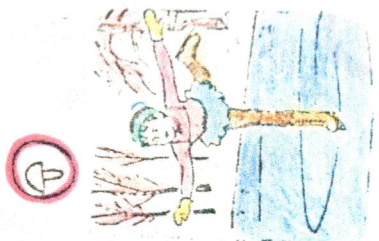
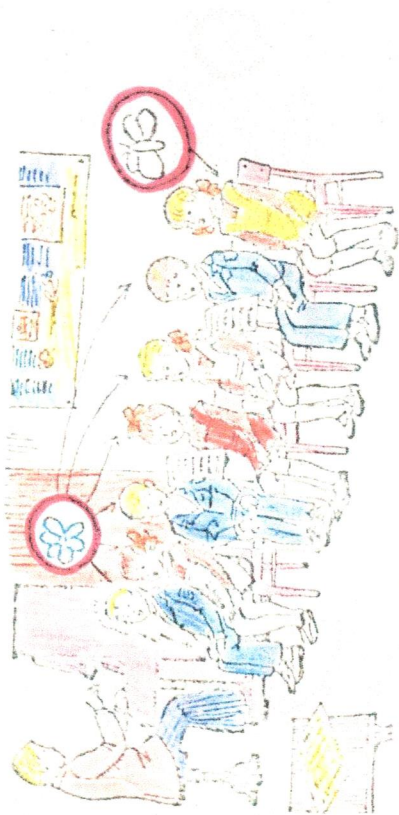
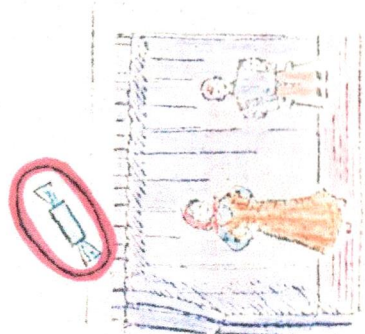
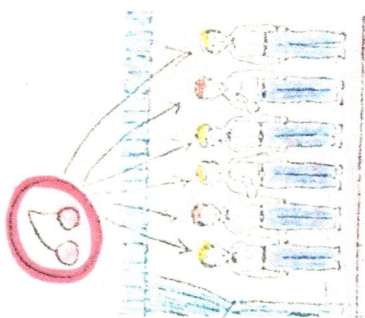
1.



2.







4 Подвижные игры в обучении иностранному языку

Всем известно, как любят играть дети, – весело, шумно и радостно. У них богатое воображение, они любознательны, энергичны, открыты любым инициативам. Для них все вокруг может представлять интерес и быть объектом изучения. Перебирая реальные предметы в окружении ребенка, я стараюсь стимулировать познавательную деятельность, сочетая ее с обучением английскому языку, опираясь на звуковые, осязательные, вкусовые ассоциации. Все это происходит естественно именно тогда, когда дети находятся в движении. Соучаствуя в игре, педагог как бы неявно поправляет языковые погрешности играющих. Практика показала, как быстро вновь прибывшие запоминают правила игры и включаются в нее. Быстрее всего дети запоминают слова, когда они вовлечены в процесс и соединяют движения и речь.

Детские игры трудно подразделять на типы, потому что их много и они разнообразны. Дети с удовольствием играют как в пассивные игры (они тщательно разработаны), так и в активные, подвижные.

Одни игры формализованы – игра ведется по четким правилам и обычно для них нужно оснащение. Другие допускают отклонения от правил, рассчитаны на импровизацию (типа “Море волнуется”, “Мы поехали на бал”). Игры призваны развлечь детей и обучить, приобщая их к ситуациям взрослой жизни, привить навыки общения, адаптации к резко меняющимся условиям. Обычно дети играют в “знаменитостей”, героев мультфильмов и любимых произведений, копируют семейные отношения – прекрасная возможность выйти на речепорождение по материалам прочитанных произведений, закрепить пройденный материал в движении. Игры в “оживший” мультфильм или рассказ с удовольствием воспринимаются моими детьми.

На занятиях я практикую игру “Делай за мной, делай как я”. Многие игры по праву можно назвать устным народным творчеством. Они сопровождаются стихами-инструкциями, песенками-потешками, восклицаниями и рифмовками. Применяю и ритуальные игры, многие из них носят интернациональный характер, что облегчает процесс вовлечения детей в игру с опорой на английский

зык (hide-and-seeK – прятки, spinning tops – камешки). Подвижные игры способствуют процессу запоминания слов и фраз, так как инструкции повторяются много раз и ассоциируются с определенными передвижениями. К тому же, эта лексика эмоционально окрашена, что также облегчает запоминание. Мы играем в такие игры:

Egg and Spoon Race

Игроки команды по очереди обегают вокруг опоры, держа на вытянутой руке ложку с вареным яйцом или ракетку с шариком.

Piggy in the Middle

Один участник пытается поймать мяч, который перекидывают друг другу члены команды, выкрикивая при этом слова на английском языке.

Chinese Whispers

(Russian Gossip)

Участники собираются в круг. Ведущий быстрым шепотом говорит на ухо первому игроку фразу на английском языке, которую тот должен передать соседу. В конце сравниваются финальная и начальная фразы.

Cross Questions and Crooked Answers

Игроки сидят по кругу; один из участников шепчет вопрос соседу, и тот на него тихо отвечает, затем сосед задает тот же вопрос третьему игроку и тот отвечает. В конце игры сравниваются ответы на один и тот же вопрос. Можно подобрать разные вопросы по теме.

Touch Me

Участники делятся на две команды, которые располагаются лицом друг другу, а игроки в каждой команде встают друг за другом. По сигналу первые игроки подбегают друг к другу, и один задает вопрос на английском языке, поднимая при этом руку ладонью вверх. Первый член другой команды должен хлопнуть по ладошке и ответить на

вопрос. Когда первая пара отбегает, на их место встает вторая пара. Команды набирают очки.

Who Is Out?

Участники садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты. В это время игроки меняются местами. Вернувшийся ведущий должен посадить всех на прежние места.

Where Is It?

Ведущий выходит за дверь. Участники прячут предмет. Когда ведущий возвращается, ему помогают найти предмет, давая инструкции на английском языке.

Draw the Line

На доске рисуется фрагмент чего-либо. Участники двух команд подбегают к доске и дорисовывают, не отрывая руки, фигуру. Последний должен назвать ее по-английски.

I Am the Opposite

Играют по двое. Один произносит слово или фразу, другой должен назвать или изобразить обратное. “Встаю” – “сажусь”.

Action-Freeze

Каждый участник находит место, и по знаку ведущего: “Action!” Все бегают, прыгают, пока ведущий не крикнет: “Freeze!”. Участники должны принять позу какой либо фигуры. Такая игра закрепляет лексику на различные темы. (“Животные”, “

Игра «Робот».

Эта игра подойдет для закрепления уже изученного материала. Просто так собрать все, что знают дети в одну игру очень сложно, и эта игра как раз призвана помочь в этом.

Итак, один из детей становится роботом – он выполняет простые команды. Если он не смог выполнить команду, значит "сломался". Команды могут быть простыми: Bring me ..., give me ..., put down... turn off ... и т.д.

Затем команды роботу дают сами дети. Иногда ребенок может сказать что-то невероятное, но веселое. А для нас главное не содержание, а сам процесс говорения, поэтому я стараюсь не ограничивать детей рамками каких-то определенных предложений.

Balloons up in the Sky!

Веселая игра на запоминание цветов. Проводится на улице в теплое время года.
Требуется: много разноцветных воздушных шариков, фломастер.
Подготовка: Надуваем воздушные шарики. Ход игры: Ведущий подбрасывает шарик за шариком. Когда дети подбивают шарик, чтобы он не упал, они должны назвать его цвет. Говорю ребятам, чтобы они постарались как можно дольше удерживать шарики в воздухе.

5 Пальчиковые игры

Пальчиковые игры – хорошие помощники для того, чтобы подготовить руку ребенка к письму, развить координацию. А чтобы параллельно с развитием тонкой моторики развивалась и речь, я использую для таких игр небольшие стишки, считалки, песенки.

Fingerplays for children

Веселая семейка "Happy Family"

Ten little boys can stand up straight,

Ten little boys can make a gate,

Ten little boys can make a ring,

Ten little boys can bow to the king,

Ten little boys can dance all the day,

Ten little boys can now hide away.

В английском материнском фольклоре каждый палец руки, как уважающий себя джентльмен, имеет собственное имя. Это имя одновременно является характеристикой пальца, определяющей его возможности.

Petter-Poin-ter — Питер-указка (указательный палец). Tobby-Tall — Длинный Тоби (средний палец). Rubby-Ring — Руби с кольцом (безымянный). Baby-Small — Малютка (мизинчик). Tommy-Thumb — Большой Том, «Сам» (большой палец).

Во многих пальчиковых играх пальцы по очереди выкликаются по именам. Эти игры преследуют задачу заставить каждый пальчик детской руки двигаться отдельно от других пальцев, что довольно



сложно для малышей, особенно когда надо шевелить средним или безымянным пальцем.

Petter-Pointer, Petter-Pointer, Where are you? Here are I am, here are I am. How do you do?

На слова третьей строки палец «выскакивает» из кулачка (кулачок к тому же может быть спрятан за спиной) и кланяется (сгибаются две фаланги). На слова последней строки движение можно изменить: палец наклоняется вперед, не сгибаясь. Эта игра очень нравится малышам (как все игры, включающие элемент «прятки»). Имена пальцев можно заменить обращением «Little finger». Движения каждого пальца в отдельности могут чередоваться с движениями всех пальцев. Обычно это «танец», когда все пальчики руки произвольно и активно шевелятся.

Dance Petter-Pointer (little finger), dance! Dance Petter-Pointer (little finger), dance!

Шевелится и сгибается указательный палец.

Dance the merry men around, Dance the merry men around,

Кулачок раскрывается, и «танцуют» все пальцы руки.

But Tommy-Thumb can dance alone, But Tommy-Thumb can dance alone.

Пальцы сжимаются в кулачок, и двигается только большой палец — сгибается, вращается, наклоняется то вправо, то влево. И так для каждого пальца по очереди.

Игру можно повторять несколько раз: сначала для пальцев правой руки, потом — для пальцев левой руки, в конце концов — для пальцев обеих рук. Можно играть во все убыстряющемся темпе, пока пальцы не перестанут успевать двигаться в ритм тексту и дети не начнут смеяться.

Часто пальцы руки представляются веселой семейкой. Тогда за каждым закреплен определенный статус.

6 Фольклорные игры

"Marco Polo"

Один из детей – водящий поворачивается спиной. Остальные дети становятся полукругом. Водящий говорит: "Marco!", а любой из играющих должен ответить: "Polo!" (голос можно изменять). Водящий задаёт вопрос: "Is it Sasha/ Masha?" и, если угадывает имя игрока, ответившего ему, то этот игрок становится новым Водящим.

"Who Stole the Cookie from the Cookie Jar?"

Все дети садятся в круг. Перед началом игры каждому из детей даётся произвольно выбранный номер (либо любая лексическая единица по изучаемой теме), обычно используются просто имена. Водящий либо педагог задаёт ритм игры либо хлопками, либо хлопками и притопываниями. Начинается игра в медленном темпе с постепенным ускорением. Водящий/ педагог начинает игру, произнося фразу: "Who Stole the Cookie from the Cookie Jar?" несколько раз подряд в одном и том же ритме хлопков. Затем водящий говорит: "Number Two (or ____ (Masha) stole the cookie from the cookie jar." Этот человек отвечает: "Who me?" Все подтверждают: "Yes you!" Играющий не соглашается: "Couldn't be!" Тогда все спрашивают: "Then who?" Игрок отвечает: "Number Five (or ____ (Sasha) stole the cookie from the cookie jar." И игра продолжается дальше. Цель игры – не сбиваться с ритма и произносить реплики без остановок.

"Who Started the Motion?"

Все дети сидят в кругу. Один из детей выходит за дверь – он "Guesser" (тот, кто будет угадывать). Другой ребёнок – "Guard" (охрана) встаёт у дверей – он должен будет сказать "Guesser", когда тому вернуться. Среди оставшихся детей в секрете выбирается Водящий. Затем дети встают и начинают двигаться по кругу (либо просто сидят в кругу), не глядя друг на друга, чтобы не выдать Водящего. Заходит "Guesser". Водящий незаметно хлопает в ладоши, топает ногой, щёлкает языком или пальцами, а "Guesser", наблюдая за всеми детьми, должен определить, кто из них является Водящим. Дается три попытки на отгадывание. После этого Водящий даёт команду всем детям остановиться (либо встать).

Red Light, Green Light.

Один из детей выбирается Водящим. Он становится светофором – “stoplight”. Все остальные дети – машины. «Машинки» выстраиваются у стартовой линии на достаточном расстоянии от Водящего. Водящий кричит: “Green light!” и поворачивается к остальным детям спиной. «Машинки» едут к «светофору». В это время Водящий кричит: “Red light!” и поворачивается к детям лицом. «Машинки» должны немедленно остановиться и замереть, если кто-нибудь двигается – возвращается на старт. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дотронется до «светофора». Тот, кто дотронулся до Водящего, становится новым “Stoplight”, а прежний присоединяется к остальным детям

7 Фонетические игры

Игра «Эхо»

Отвернувшись, шепотом, но очень отчетливо произношу пройденные и известные детям звуки. Ребенок как эхо должен повторить каждый звук вслед за мной.

Игра «Научи куклу»

Объясняю детям, что есть куклы (либо любой другой персонаж) русские, а есть английские. Беру русскую куклу и прошу ребенка научить ее произносить правильно английские звуки. Для сравнения произношения можно активно использовать любые русские скороговорки.

Игра «Соедини линии».

Показываю ребенку карточки с картинками. Задание такое – соедини линией картинку, которые начинаются с одного и тоже звука. Как вариант можно предложить детям раскрасить те картинку, которые начинаются с одного и того же звука одним цветом.

Игра «Хлопни в ладошки».

Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить. Нужно показать картинку ребенку, и четко произнести название предмета, изображенного на ней. Ребенок должен указать на ту картинку, в которой спрятался заданный звук. Или же хлопнуть в ладошки, когда услышит звук.

Игра «Подбери рифму».

Произношу слово, а ребенок должен найти к нему рифму. Но для этой игры у меня есть набор картинок или игрушек со словами, которые рифмуются. Например:

- Doll – ball

- Snake – cake
- Bee – tree
- Mouse – house
- Dog – frog
- Clock – sock
- Moon – spoon
- Eight – skate
- Tag – bag

Литература, использованная при составлении методического пособия

1. Негневицкая Е.И. «Обучение английскому языку детей 6 лет». Методические рекомендации. Москва 1987
2. «Дошкольное воспитание» № 1-8 1996
3. «Дополнительное образование и воспитание» №10 (57) 2008
4. «Дошкольное воспитание» №11 (13) 2008
5. « Дошкольное воспитание» №4 (25) 2007
6. Большая книга тестов. Москва «РОСМЭН». 2008