

**Рабочая программа
«Занимательный английский»**

для 2 класс

34 часа в год

Планируемые результаты освоения программы

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
В стране английского языка	<p>Анализировать текст задания, ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос;</p> <p><i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</p>	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм выполнения задания и <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы;</p> <p><i>Применять</i> изученные способы и приёмы в работе;</p> <p><i>Анализировать</i> правила игры;</p> <p><i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами;</p> <p><i>Включаться</i> в групповую работу;</p> <p><i>Участвовать</i> в обсуждении вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</p> <p><i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии;</p> <p><i>Аргументировать</i> свою позицию в коммуникации, <i>учитывать</i> разные мнения, <i>использовать</i> критерии для обоснования своего суждения.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный результат с заданным условием;</p> <p><i>Контролировать</i> свою деятельность, обнаруживать и исправлять ошибки.</p>	<p>- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;</p> <p>- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека;</p> <p>- воспитание чувства справедливости, ответственности, гордости за себя, семью;</p>
Чудеса английской грамматики	<p><i>Моделировать</i> ситуацию;</p> <p><i>Использовать</i> соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</p> <p><i>Конструировать</i> последовательность «шагов» (алгоритм) выполнения заданий;</p>	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм выполнения задания и <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы;</p> <p><i>Применять</i> изученные способы и приёмы в работе;</p> <p><i>Анализировать</i> правила игры;</p> <p><i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами;</p> <p><i>Включаться</i> в групповую работу;</p> <p><i>Участвовать</i> в обсуждении вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</p> <p><i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии;</p> <p><i>Аргументировать</i> свою позицию в коммуникации, <i>учитывать</i> разные мнения, <i>использовать</i> критерии для обоснования своего суждения.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный результат с заданным условием;</p> <p><i>Контролировать</i> свою деятельность, обнаруживать и исправлять ошибки.</p>	<p>- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;</p> <p>- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека;</p> <p>- воспитание чувства справедливости, ответственности, гордости за себя, семью;</p>
В мире английских сказок	<p><i>Объяснять (обосновывать)</i> выполняемые и выполненные действия;</p> <p><i>Воспроизводить</i> способ выполнения;</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный результат с заданным условием;</p> <p><i>Анализировать</i> предложенные варианты выполнения задания, выбирать из них верные;</p> <p><i>Оценивать</i> предъявленное готовое решение;</p> <p><i>Участвовать</i> в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения;</p>	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм выполнения задания и <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы;</p> <p><i>Применять</i> изученные способы и приёмы в работе;</p> <p><i>Анализировать</i> правила игры;</p> <p><i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами;</p> <p><i>Включаться</i> в групповую работу;</p> <p><i>Участвовать</i> в обсуждении вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</p> <p><i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии;</p> <p><i>Аргументировать</i> свою позицию в коммуникации, <i>учитывать</i> разные мнения, <i>использовать</i> критерии для обоснования своего суждения.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный результат с заданным условием;</p> <p><i>Контролировать</i> свою деятельность, обнаруживать и исправлять ошибки.</p>	<p>- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;</p> <p>-развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности умения преодолевать трудности.</p>

Содержание программы

Название раздела	Краткое содержание	Кол-во часов
В стране английского языка	Введение. Техника безопасности. Здравствуй, друг! Я в мире. Разучивание фраз и разыгрывание ролевых ситуаций. Братья наши меньшие. Мой Татарстан. Пищу тебе. Дружба крепкая. Вместе лучше. Мой обеденный стол. Я – человек. Расширение словарного запаса по теме, ролевые и эвристические игры. Мы – самые лучшие, красивые и смелые!	12
Чудеса английской грамматики	Всё гениальное просто. Игра «Всё под солнцем» Найди меня! Самый лучший день. Мой самый запомнившийся день! Кто это? Это – фантастика! Всё еще впереди! Каждый охотник желает знать. Классное лето. Лето- это... Пять кроликов в шляпе.	12
В мире английских сказок	Опять монстры! Вы не подскажете? Картинки из отдыха. Мой любимый город. Ура! Скоро лето! Мой город летом. Разучивание фраз и разыгрывание ролевых ситуаций. Мой друг приезжает! Снова вместе! Навстречу мечте. Мечты сбываются. Мой английский. Подведение итогов.	10

Планируемые результаты освоения курса «Занимательный английский»

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
<p>1. В гостях хорошо, а дома лучше. 2. Компьютерный мир 3. Уголок монстров. 4. Мир спорта. 5. В мире животных. 6. Природа и мы 7. Добро пожаловать в мир развлечений! 8. Мир приключений</p>	<p><i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос. <i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Моделировать</i> ситуацию. <i>Конструировать</i> последовательность «шагов» (алгоритм). <i>Объяснять (обосновывать)</i> выполняемые и выполненные действия. <i>Воспроизводить</i> способ решения. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием. <i>Анализировать</i> предложенные варианты выполнения задания, выбирать из них верные. <i>Оценивать</i> предъявленное готовое решение. <i>Участвовать</i> в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения. <i>Конструировать</i> несложные задания.</p>	<p>Сравнивать <i>разные приемы действий</i>, <i>Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения задания</i>; использовать <i>его в ходе самостоятельной работы</i>. Применять <i>изученные способы учебной работы и приёмы для работы с головоломками</i>. Анализировать <i>правила игры</i>. Действовать <i>в соответствии с заданными правилами</i>. Включаться <i>в групповую работу</i>. <i>Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его</i>. Выполнять <i>пробное учебное действие</i>, фиксировать <i>индивидуальное затруднение в пробном действии</i>. Аргументировать <i>свою позицию в коммуникации</i>, учитывая <i>разные мнения</i>, использовать <i>критерию для обоснования своего суждения</i>. Сопоставлять <i>полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием</i>. Контролировать <i>свою деятельность</i>: <i>обнаруживать и исправлять ошибки</i>.</p>	<p>Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека; воспитание чувства справедливости, ответственности; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.</p>

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Добро пожаловать в школу	Лексика по теме «Знакомство». Игра «Угадай что в сумке?». Развитие навыков диалогической речи. Развитие навыков речи «Счастливого дня рождения!». Введение и первичное закрепление простого прошедшего времени.	4
Счастливые семьи	Игра «Чьи это вещи?». Прошедшее время в отрицательных и вопросительных предложениях. Интервью с поп звездой. Введение прошедшего времени глагола to be. Игра «Угадай картинку». Развитие навыка быстрого чтения. Иноязычные игры.	4
Еда	Допиши рассказ. Практика письма. Ролевая игра « В кафе». Введение и первичное закрепление лексики. Игра «Угадай что в сумке?». Введение структуры There is /there are. Развитие речи по теме «Праздник в честь дня рождения».	4
День в зоопарке	Разговор с держателем зоопарка. Игра «Определи животное по звукам». Распланируй свой зоопарк. Я – поэт. Стихи о животных.	4
В городе	Игра «Запомни, что в магазине». Игра «Кто быстрее сосчитает?». Игра с карточками «Строим улицу». Мини проект «Дорога в школу».	4
В городе (4 часа)	Игра «Запомни, что в магазине». Игра «Кто быстрее сосчитает?». Игра с карточками «Строим улицу». Мини проект «Дорога в школу».	4
Мир развлечений	Игра «Угадай». Игра «Расположи дни недели по порядку». Рассказываем о любимой программе. Мини-проект «Моя неделя».	4
Какая сегодня погода?	Инсценировка диалога. Описываем погоду за окном. Игра «Всё под солнцем» Особое место в программе отводится тематическим песенкам, в которых тренируется и закрепляется изучаемый материал.	6

Планируемые результаты освоения программы

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты
<p>1. В гостях хорошо, а дома лучше.</p> <p>2. Компьютерный мир</p> <p>3. Уголок монстров.</p> <p>4. Мир спорта.</p> <p>5. В мире животных.</p> <p>6. Природа и мы</p> <p>7. Добро пожаловать в мир развлечений!</p> <p>8. Мир приключений</p>	<p><i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос. <i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Моделировать</i> ситуацию. <i>Использовать</i> соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. <i>Конструировать</i> последовательность «шагов» (алгоритм). <i>Объяснять (обосновывать)</i> выполняемые и выполненные действия. <i>Воспроизводить</i> способ решения. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.</p> <p><i>Анализировать</i> предложенные варианты выполнения задания, выбирать из них верные. <i>Оценивать</i> предъявленное готовое решение. <i>Участвовать</i> в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения. <i>Конструировать</i> несложные задания</p>	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания. <i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм решения задания; <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы. <i>Применять</i> изученные способы учебной работы и приёмы для работы с головоломками. <i>Анализировать</i> правила игры. <i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами. <i>Включаться</i> в групповую работу. <i>Участвовать</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его. <i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии. <i>Аргументировать</i> свою позицию в коммуникации <i>учитывать</i> разные мнения, <i>использовать</i> критерии для обоснования своего суждения. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием. <i>Контролировать</i> свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки</p>	<p>Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека; Воспитание чувства справедливости, ответственности; Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления. Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности умения преодолевать трудности – качества весьма важных в практической деятельности любого человека; Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;</p>

Содержание программы

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
1. В гостях хорошо, а дома лучше.	Семья Домовых. Животные-символы англоговорящих стран. Рассказ “Where on Earth?” Мини-проект «Моё королевство»	4
2. Компьютерный мир	Происхождение Интернета Виртуальный мир. Практика диалога-расспроса. Интернет для тебя Моя 3D игра. Отработка лексики	5
3. Уголок монстров.	В кинотеатре. «Загадочный монстр».. «Мир динозавров». Развитие навыков монологической речи. Проектная работа «Мой динозавр». Игра «Какой из монстров?»	6
4. Мир спорта.	В спортивном центре. На уроке физкультуры. «Сестры Вильямс» История футбола и других видов спорта с мячом. Происхождение видов спорта с мячом.	6
5. В мире животных.	Животные, которые помогли спасти детей. Из книги рекордов. Животные – рекордсмены. Песня «Марш животных». Нападение акулы. Загадки о животных. Бульдог и его друзья. Диалогическая речь. Большие кошки. Проект «Моё необычное животное». Конкурс стихов и песен о животных. Я – писатель. «Однажды в ...»	14
6. Природа и мы	Мы - спасатели Земли. Научные факты о вулканах. Игра «Двенадцать месяцев». Сказка «Как пришла зима». Рассказ «Последний день Помпеи». Мини – проект «Вулкан». Игра «Spelling Bee». Тест «Ты – друг Земли?». Правила поведения в зоопарке. Мой необычный сон. Игра «Поездка в научную станцию».	14
7. Добро пожаловать в мир развлечений!	Аквапарки. Развлечения в прошлом и сегодня. Уголок коллекционера. Песня «Водный мир». Тест «Твоё любимое занятие». Мои планы на завтра. Проект «Мой кумир». Я – писатель. Богатые и бедные в прошлом.	11
8. Мир приключений	Песня «Путешествие по миру». Приключенческий фильм. Самые яркие открытия. История Марко Поло. Приключенческий фильм. Мини-проект «Моя карта сокровищ». Игра «Предсказываем будущее».	8