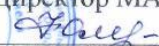


Управление образования Кушвинского муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Кушвинского муниципального округа
«Центр внешкольной работы «Факел»

Принята на заседании
педагогического совета
МАУ ДО ЦВР «Факел»
от 22.07.2026 г. протокол №3



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО ЦВР «Факел»
 /Фоминых Л.В.
Приказ № 214/1 от 22.07.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
«Английский старт»

Возраст учащихся 5-6 лет
Срок реализации программы 1 год

Автор-составитель
Ганюшина Мария Александровна
педагог дополнительного образования

п. Баранчинский, 2026 г.

Содержание

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.1.1. Нормативно-правовая база программы.....	3
1.1.2. Направленность программы.....	4
1.1.3. Актуальность программы.....	4
1.1.4. Отличительные особенности	5
1.1.5. Адресат программы.....	6
1.1.6. Возрастные характеристики детей 5-6 лет	6
1.1.7. Объем и срок освоения программы	7
1.1.8. Особенности организации образовательного процесса	7
1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы	8
1.3. Планируемые результаты	9
1.4. Содержание общеразвивающей программы	10
Содержание учебного плана	14
2. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Английский старт»	20
2.1. Календарный учебный график.....	20
2.2. Условия реализации программы.....	20
2.3. Кадровое обеспечение.....	26
2.4. Формы контроля и оценочные материалы	27
3. Список литературы	29
Приложение 1.....	30
Приложение 2.....	32
Приложение 3.....	34
Приложение 4.....	36

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

В современной образовательной парадигме раннее погружение в иноязычную среду рассматривается не как форсированное академическое обучение, а как мощный ресурс гармоничного личностного и когнитивного развития ребенка. Дошкольный возраст (5–6 лет) является наиболее благоприятным периодом для становления фонематического слуха и естественного, бессознательного усвоения языковых структур. Реализация данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы позволяет в полной мере раскрыть развивающий и воспитательный потенциал иноязычного образования, что полностью соответствует целевым ориентирам системы дополнительного образования детей.

1.1.1. Нормативно-правовая база программы

Программа разработана на основе следующих нормативных и правовых актов:

1. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (с изменениями);
2. Федеральный закон РФ от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
11. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»;
12. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением образовательных технологий»;
13. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 №785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ» в соответствии с социальным сертификатом» (в редакции Приказа от 25.08.2023 № 963-Д);
15. Устав МАУ ДО ЦВР «Факел» от 23.12.2015 г.;
16. Образовательная программа МАУ ДО ЦВР «Факел».

1.1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Английский старт» относится к *социально-гуманитарной направленности* и рассчитана на возраст детей 5-6 лет.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, программа создает условия для развития культуры межнационального общения и формирования навыков, связанных с эмоциональным, физическим и интеллектуальным развитием ребенка. Преобладающим видом деятельности в программе является игровая коммуникация: с применением игровых форматов и технологий обеспечивается мягкое погружение в иноязычную среду, что способствует успешной социализации дошкольников и формированию у них первичных представлений о многообразии культур.

1.1.3. Актуальность программы

Актуальность разработки и реализации данной программы обусловлена необходимостью гармоничного соединения государственных приоритетов в сфере образования с реальным социальным запросом семей. В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года,

система дополнительного образования призвана обеспечивать равный доступ детей к качественным и востребованным услугам. Социологические исследования подтверждают устойчивый спрос: более 74% родителей дошкольников заинтересованы в раннем изучении иностранных языков, рассматривая их как важнейший инструмент когнитивного развития и будущей успешной социализации ребенка. Однако на практике реализация этого запроса часто сталкивается с методическим противоречием: стремление к раннему старту нередко приводит к преждевременной академизации. Перенос традиционных форматов обучения в дошкольную среду вызывает у детей стресс, снижает познавательный интерес и формирует устойчивое отторжение предмета. Данная дополнительная общеразвивающая программа предлагает научно обоснованную альтернативу, выступая в роли устной фонетической и коммуникативной пропедевтики. В ходе реализации программы необходимо создать условия для развития культуры межнационального общения, а также формирования навыков, связанных с эмоциональным, физическим и интеллектуальным развитием человека с применением игровых форматов и технологий. Образовательный процесс выстроен на основе иммерсивной игровой методики и элементов предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL), где английский язык становится не объектом механического заучивания, а живым инструментом для познания окружающего мира. Такой подход позволяет эффективно решить проблему психологического дискомфорта, сформировать положительную мотивацию и создать прочный фундамент для будущего изучения английского языка, сохраняя психологический комфорт дошкольного детства.

1.1.4. Отличительные особенности

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе адаптации современных коммуникативных методик раннего иноязычного погружения с опорой на принципы предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL). Ключевой содержательной особенностью является межпредметная интеграция: английский язык используется не как изолированный учебный предмет, а как живой инструмент для создания мини-проектов (аппликаций, моделей, тематических постеров), проживания игровых ситуаций и освоения ценностных ориентиров: умения работать в команде, делиться, проявлять заботу и благодарность. Методической особенностью программы является использование *иммерсивной игровой деятельности* – подхода, при котором английский язык осваивается не как учебный предмет, а как естественный инструмент общения через игру, песни, инсценировки и проектные задания. Педагог создает языковую среду, в которой дети «погружаются» в английский, понимая речь по контексту, жестам и наглядности, что соответствует возрастным особенностям дошкольников и обеспечивает снятие языкового барьера.

Структурно программа представляет собой завершенный однолетний модуль **стартового уровня**. Каждый тематический раздел завершается выполнением творческого задания, инсценировкой или презентацией проекта, что позволяет

ребенку в комфортной, нестрессовой обстановке продемонстрировать свои достижения и закрепить пройденный материал. Такой подход гарантирует получение полноценного образовательного результата за один год обучения, формирует устойчивую положительную мотивацию и сохраняет естественную любознательность ребенка, полностью отвечая современным запросам семей на развивающую, психологически безопасную образовательную услугу.

1.1.5. Адресат программы

Программа адресована детям старшего дошкольного возраста (5-6 лет), не имеющим предварительного опыта систематического изучения английского языка.

Оптимальная наполняемость учебной группы составляет от 10 до 12 человек. Малая численность обеспечивает комфортную коммуникационную среду, позволяет педагогу уделить внимание каждому ребенку, отработать произношение в микро-диалогах и поддерживать высокий уровень вовлеченности в игровую деятельность.

Набор осуществляется на добровольной основе по заявкам родителей (законных представителей). Входная диагностика не проводится, так как программа имеет стартовый уровень и не требует от ребенка никаких предварительных знаний или навыков. Группы формируются строго по возрастному признаку (5–6 лет) для обеспечения психологического комфорта, методической целесообразности и соответствия санитарно-эпидемиологическим требованиям к организации занятий с дошкольниками.

Программа открыта для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации (ТЖС). Программа обладает высоким социально-реабилитационным потенциалом: для таких учащихся педагог целенаправленно создает «ситуацию успеха», применяет методы позитивного подкрепления и индивидуализирует темп подачи материала. Это обеспечивает успешную социализацию ребенка, снятие тревожности и его гармоничную интеграцию в детский коллектив через совместную игровую и творческую деятельность.

1.1.6. Возрастные характеристики детей 5-6 лет

Реализация программы опирается на специфические медико-психолого-педагогические характеристики данного возраста. Дети 5–6 лет находятся в сенситивном периоде для становления фонематического слуха и естественного усвоения языковых структур. Они обладают цепкой языковой памятью, эмоционально-образным восприятием и, что критически важно, лишены психологических языковых барьеров и комплексов, свойственных более старшему возрасту. В этом возрасте преобладает непроизвольное запоминание (хорошо усваивается то, что вызывает эмоциональный отклик) и ведущая игровая деятельность. Программа учитывает эти особенности: отсутствие ранней академизации, обучение грамоте и заучивание правил полностью заменены иммерсивной игровой методикой, драматизацией, разучиванием песен и рифмовок. Частая смена видов деятельности на занятиях

предотвращает истощаемость нервной системы дошкольников и сохраняет их естественную любознательность.

1.1.7. Объем и срок освоения программы

Объем программы – 68 часов.

Срок освоения - программа рассчитана на 1 год обучения.

Две группы – 5-6 лет - 68 часов на каждую группу.

1.1.8. Особенности организации образовательного процесса

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 30 мин.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательного процесса: в зависимости от целей и содержания конкретного этапа занятия используются следующие формы организации:

- **групповая:** основная форма работы в малой группе (10-12 человек), а также деление на микро-группы по 2-4 человека для парной коммуникации и совместного выполнения творческих заданий;
- **индивидуальная:** индивидуальное выполнение заданий, отработка индивидуального произношения и артикуляции, поддержка ребенка в «ситуации успеха»;
- **коллективная (фронтальная):** одновременная работа со всеми учащимися группы при разучивании песен, рифмовок, проведении подвижных игр и инсценировок.

Формы реализации образовательной программы: традиционная модель реализации программы, представляющая собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Перечень форм проведения занятий: с учетом возрастных особенностей детей 5-6 лет и преобладания игровой деятельности, применяются следующие формы занятий:

- игровое занятие (с элементами сюжетно-ролевой игры);
- занятие-путешествие;
- занятие-фантазия;
- мастер-класс (по созданию тематических мини-проектов и арт-объектов);
- коммуникативный тренинг в игровой форме;
- инсценировка (театрализованное занятие);
- беседа с использованием наглядных и аудиовизуальных материалов.

Перечень форм подведения итогов реализации общеразвивающей программы: для детей дошкольного возраста прямой академический контроль заменяется формами, сохраняющими положительную мотивацию и демонстрирующими видимый результат родителям:

- творческий отчет (презентация мини-проектов, созданных ребенком);

- инсценировка (театрализованное представление по изученным историям);
- устный опрос в игровой форме;
- тестирование в формате дидактической игры;
- итоговое открытое занятие-праздник (демонстрация приобретенных навыков в неформальной обстановке для родителей).

1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: формирование первичного опыта иноязычного общения и устойчивой положительной мотивации к изучению английского языка у детей 5-6 лет через иммерсивную игровую деятельность.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- формировать первичные представления об английском языке как естественном средстве общения в игровых и бытовых ситуациях;
- развивать навыки аудирования и понимания на слух простых инструкций, рифмовок и коротких диалогов на английском языке;
- обогащать активный и пассивный словарный запас учащихся по базовым темам;
- развивать фонематический слух и артикуляционные навыки детей через многократное повторение звуковых эталонов английского языка, песенный материал и рифмовки.

2. Развивающие:

- развивать речевую память, произвольное внимание и способность к его переключению через регулярное использование песенного материала, рифмовок и подвижных игр;
- стимулировать когнитивное развитие (наблюдательность, логическое мышление, способность к классификации) посредством элементов предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL);
- развивать мелкую моторику, творческое воображение и художественно-эстетический вкус в процессе создания тематических мини-проектов (аппликаций, коллажей, моделей).

3. Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к культуре и традициям англоязычных стран, формируя основы толерантности и межкультурного диалога;
- формировать навыки конструктивного социального взаимодействия в коллективе: умение слушать собеседника, ждать своей очереди, работать в паре и оказывать поддержку сверстникам;
- реализовывать воспитательный потенциал программы в соответствии с программой воспитательной работы МАУ ДО ЦВР «Факел», способствуя гармоничному личностному становлению ребенка и привитию ему ценностей дружбы, взаимопомощи и бережного отношения к окружающему миру.

1.3. Планируемые результаты

Личностные результаты

- *Сформированность положительной мотивации:* проявление устойчивого интереса к английскому языку, отсутствие страха перед новым языком и психологического барьера при восприятии иноязычной речи на слух.
- *Развитие социальных навыков:* умение конструктивно взаимодействовать в группе (слушать педагога и сверстников, ждать своей очереди, работать в паре или группе при создании мини-проектов, проявлять эмпатию и поддержку).
- *Формирование основ межкультурной толерантности:* первичные представления о том, что люди в мире говорят на разных языках, уважительное отношение к культуре и традициям англоязычных стран через знакомство с героями программы и фольклором (песнями, рифмовками).
- *Развитие волевых и эстетических качеств:* стремление к аккуратности и самостоятельности при выполнении творческих заданий, умение доводить начатое дело до конца (создание и презентация арт-проекта).

Метапредметные результаты

- *Регулятивные универсальные действия:* умение следовать устным инструкциям педагога на английском языке (выполнять команды Stand up, Sit down, Listen, Show me); способность переключать внимание при смене видов деятельности (от подвижной игры к спокойному творчеству).
- *Познавательные универсальные действия:* развитие слуховой и зрительной памяти, наблюдательности и логического мышления через элементы CLIL (предметно-языковой интеграции); умение классифицировать предметы по базовым признакам (цвет, размер, категория) на слух.
- *Коммуникативные универсальные действия:* навык участия в хоровом проговаривании, умение поддерживать простейший диалог-приветствие, способность выражать свои эмоции и предпочтения в рамках игровых ситуаций с использованием доступных речевых паттернов.

Предметные результаты

В области аудирования (понимания на слух):

- Понимать и правильно реагировать физически на 10–15 базовых команд и инструкций педагога (Stand up, Sit down, Clap your hands, Jump, Show me, Listen и др.).
- Распознавать на слух и соотносить с визуальным образом (картинкой, игрушкой, жестом) лексические единицы в рамках изученных тем.
- Понимать основное содержание коротких сказок и историй в картинках, прослушиваемых с опорой на наглядность и мимику педагога.

В области говорения и фонетики:

- Правильно произносить отдельные звуки английского языка, входящие в базовый фонетический набор, и интонировать простые утвердительные и вопросительные предложения.

- Участвовать в микро-диалогах этикетного характера (приветствие, прощание, представление себя: Hello, Goodbye, I'm...).

- Использовать в игровой речи простейшие речевые паттерны для ответа на вопросы (What's this? Who's this? How many? What colour is it?).

- Выразительно участвовать в хоровом исполнении английских песенок, рифмовок и фонетических зарядок.

В области социокультурного опыта и проектной деятельности:

- Знать имена главных героев программы (Gina, Polly, Leo, Mike) и узнавать их в аудиовизуальных материалах.

- Уметь презентовать результат своей творческой деятельности простыми фразами на английском языке (например, показать созданный на занятии арт-объект и назвать его цвет или категорию: It's a red ball, It's a bird).

- Участвовать в ролевых играх и инсценировках, принимая на себя простые игровые роли.

1.4. Содержание общеразвивающей программы **Учебный план**

№ п/п	Название раздела	Количество часов (теория/практика)	Формы контроля
1.	Привет! (Вводные занятия)	7 (3/4)	Устный опрос, беседа, тестирование, игра, хоровое проговаривание, игровая диагностика, презентация работы, игровой квест
2.	На занятиях с нашими друзьями	10 (3/7)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, инсценировка, беседа, защита проекта, игровое тестирование, игровой квест
3.	Рисуем с Джинной и Полли	9 (3/6)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, инсценировка, беседа, защита проекта, игровое тестирование
4.	Фотоальбом Лео	11 (3/8)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, хоровое исполнение, инсценировка, беседа, защита проекта, игровой квест, игровое тестирование
5.	Вместе весело играть!	9 (3/6)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, инсценировка, беседа, защита проекта, игровое тестирование
6.	Веселый поезд Полли	10 (3/7)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, инсценировка, беседа, защита проекта, игровое тестирование, игровой квест
7.	Питомцы друзей	10 (3/7)	Игровая диагностика, хоровое проговаривание, инсценировка, беседа, защита проекта, игровой квест, игровое тестирование
8.	Повторение	2 (0/2)	Игровой квест, итоговое занятие-праздник
Итого:		68 (21/47)	

Учебный (тематический) план

	Название разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Привет! (Вводные занятия)	7	3	4	
1.1.	Введение. Правила техники безопасности.	1	1		Устный опрос, беседа, тестирование
1.2.	Знакомство с героями программы (Джина, Полли, Лео, Майк). Базовые речевые образцы.	1	0,5	0,5	Устный опрос, игра
1.3.	Рифмовка «Привет!». Представление себя.	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
1.4.	Команды и жесты на английском языке.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
1.5.	Музыкально-ритмические упражнения. Песенка «Привет!».	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
1.6.	Творческое задание. Графический портрет.	1		1	Презентация работы
1.7.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровой квест
2.	На занятиях с нашими друзьями	10	3	7	
2.1.	Вводное занятие. Учебные принадлежности и предметы в классе.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
2.2.	Рифмовка «Смотри, это мой стул!».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
2.3.	Команды и жесты. Отработка инструкций.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
2.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
2.5.	История в картинках. Ценностный компонент.	1	0,5	0,5	Инсценировка
2.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
2.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Коллаж».	1	0,5	0,5	Защита проекта
2.8.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
2.9.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование
2.10.	Обобщение материала.	1		1	Игровой квест
3.	Рисуем с Джинной и Полли	9	3	6	
3.1.	Вводное занятие. Знакомство с темой.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
3.2.	Рифмовка «Смотри, это мой карандаш!».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
3.3.	Команды и жесты. Отработка инструкций.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
3.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
3.5.	История в картинках. Ценностный	1	0,5	0,5	Инсценировка

	компонент.				
3.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
3.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Палитра».	1	0,5	0,5	Защита проекта
3.8.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
3.9.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование
4.	Фотоальбом Лео	11	3	8	
4.1.	Вводное занятие. Знакомство с темой.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
4.2.	Рифмовка «Кто это?».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
4.3.	Команды и жесты. Отработка инструкций.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
4.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
4.5.	История в картинках. Ценностный компонент.	1	0,5	0,5	Инсценировка
4.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
4.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Птица».	1	0,5	0,5	Защита проекта
4.8.	Обобщение материала.	1		1	Игровой квест
4.9.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
4.10.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование
4.11.	Обобщение материала.	1		1	Игровой квест
5.	Вместе весело играть!	9	3	6	
5.1.	Вводное занятие. Знакомство с темой.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
5.2.	Рифмовка «У меня есть машинка».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
5.3.	Команды и жесты. Отработка инструкций.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
5.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
5.5.	История в картинках. Ценностный компонент.	1	0,5	0,5	Инсценировка
5.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
5.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Модель игрушки».	1	0,5	0,5	Защита проекта
5.8.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
5.9.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование

6.	Веселый поезд Полли	10	3	7	
6.1.	Вводное занятие. Знакомство с темой.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
6.2.	Рифмовка «Раз, два, три, четыре!».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
6.3.	Занятие-путешествие. Полет на ракете.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
6.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
6.5.	История в картинках. Ценностный компонент.	1	0,5	0,5	Инсценировка
6.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
6.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Поезд».	1	0,5	0,5	Защита проекта
6.8.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
6.9.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование
6.10.	Обобщение материала.	1		1	Игровой квест
7.	Питомцы друзей	10	3	7	
7.1.	Вводное занятие. Знакомство с темой.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
7.2.	Рифмовка «Кто это?».	1	0,5	0,5	Хоровое проговаривание
7.3.	Команды и жесты. Отработка инструкций.	1	0,5	0,5	Игровая диагностика
7.4.	Песенный материал. Разучивание песни.	1	0,5	0,5	Хоровое исполнение
7.5.	История в картинках. Ценностный компонент.	1	0,5	0,5	Инсценировка
7.6.	Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.	1		1	Беседа
7.7.	Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Графическое изображение птицы».	1	0,5	0,5	Защита проекта
7.8.	Обобщение материала.	1		1	Игровой квест
7.9.	Игровые упражнения. Повторение.	1		1	Игровая диагностика
7.10.	Повторение изученного материала.	1		1	Игровое тестирование
8.	Повторение	2	0	2	
8.1.	Повторение материала, изученного в разделах 1-10.	1		1	Игровой квест
8.2.	Итоговое занятие-праздник.	1		1	Итоговое занятие-праздник
	Всего часов:	68	21	47	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Привет! (Вводные занятия)

1.1 Введение. Правила техники безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности на занятиях. Знакомство с режимом работы, правилами поведения в учебном кабинете, правилами работы с материалами (ножницы, клей, краски).

1.2. Знакомство с персонажами. Приветствие и прощание.

Теория: Тема «Приветствие и прощание»: Hello, Goodbye. Знакомство с героями программы: попугай Полли (Polly), жираф Джина (Gina), лев Лео (Leo), обезьянка Майк (Mike). Речевые образцы: Hello! Goodbye!

Практика: Упражнения на установление соответствия «послушай и покажи на картинке». Игра «Найди героя по части тела». Микро-диалоги на тему «Знакомство».

1.3. Рифмовка «Привет!». Представление себя.

Теория: Рифмовка «Hello!». Лексика: I'm... What's your name? Отработка произношения звуков [h], [l], [m].

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с движениями. Микро-диалоги «Давай познакомимся». Игра «Снежный ком» (передача мяча с названием имени).

1.4. Команды и жесты на английском языке.

Теория: Команды педагога: Stand up, Sit down, Clap your hands, Listen, Show me. Жесты TPR (Total Physical Response).

Практика: Отработка выполнения команд. Упражнения «Робот», «Послушай и сделай». Подвижная игра «Саймон говорит» (Simon says).

1.5. Музыкально-ритмические упражнения. Песенка «Привет!».

Теория: Песня «Hello song». Отработка интонации вопросительных и утвердительных предложений.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение. Музыкально-ритмические упражнения под аудиозапись.

1.6. Творческое задание. Графический портрет.

Практика: Создание графического портрета (автопортрета) с использованием простых фраз: Hello! I'm (name). Презентация работы в микро-группах.

1.7. Повторение изученного материала.

Теория: Обобщение лексического материала раздела 1.

Раздел 2. На занятиях с нашими друзьями

2.1. Вводное занятие. Учебные принадлежности и предметы класса.

Теория: Слова по теме «Учебные принадлежности»: bag, pencil, book, chair. Речевой образец: Look! It's my (chair).

Практика: Игра «Волшебный мешочек» (на ощупь определить предмет и назвать его). Упражнения на соотнесение слова с изображением.

2.2 Рифмовка «Смотри, это мой стул!».

Теория: Рифмовка «Look! It's my (chair)!» Отработка конструкции It's my... Звуки [ð], [t].

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с показом предметов. Игра «Найди свой стул» (по команде педагога).

2.3. Команды и жесты. Отработка инструкций.

Теория: Команды: Hands up, Hands down, Tidy up (your...) Жесты TPR.

Практика: Отработка выполнения команд. Игра «Классный робот».
Подвижная игра с командами.

2.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «In the classroom». Отработка слов в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.
Музыкально-ритмические упражнения.

2.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «The chair». Слова: please, stop it, sorry.
Ценностный компонент: умение извиняться, говорить «пожалуйста».

Практика: Прослушивание истории с опорой на картинки. Пересказ с опорой на иллюстрации. Обсуждение ценностей.

2.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории с использованием куклы-рукавички Полли.
Ролевая игра «Вежливые слова».

2.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Коллаж».

Теория: Интеграция с познанием окружающего мира (предметы вокруг нас).
Повторение слов bag, pencil, book, chair.

Практика: Создание коллажа «Мой класс» с использованием вырезанных изображений предметов. Комментирование работы: Look! It's my pencil. Защита проекта.

2.8. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Найди пару», «Чего не стало?», «Что изменилось?». Упражнения на развитие памяти и внимания.

2.9. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование в формате викторины с героями программы.
Выполнение заданий на карточках.

2.10. Обобщение материала.

Практика: Игровой квест «Помоги Полли собрать учебные принадлежности».
Презентация достижений. Награждение.

Раздел 3. Рисуем с Джинной и Полли

3.1. Вводное занятие. Знакомство с темой.

Теория: Слова по теме «Цвета»: red, blue, green, yellow. Речевой образец: It's (yellow).

Практика: Игра «Цветное лото». Упражнения на соотнесение цвета с предметом.

3.2. Рифмовка «Смотри, это мой карандаш!».

Теория: Рифмовка с использованием цветов. Отработка конструкции It's a red pencil.

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с показом цветных карандашей. Игра «Покажи цвет».

3.3. Команды и жесты. Отработка инструкций.

Теория: Команды: Show me something red, Show me something green, Show me something yellow. Жесты TPR.

Практика: Отработка выполнения команд. Игра «Художник» (рисование по команде).

3.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «Stand up and paint with me!» Отработка названий цветов в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.

3.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «The painters». Слова: Wow, Thank you, Poor (Gina). Ценностный компонент: поддержка друга, благодарность.

Практика: Прослушивание истории с опорой на картинки. Обсуждение ценностей.

3.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории с куклой-рукавичкой. Ролевая игра «Поддержи друга».

3.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Палитра».

Теория: Интеграция с познанием окружающего мира (радуга, смешение цветов). Слова: rainbow, orange.

Практика: Создание проекта «Палитра» – отпечатки капель краски, смешивание цветов для получения новых оттенков. Комментирование: Red and yellow make orange. Защита проекта.

3.8. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Цветное домино», «Найди такой же цвет», «Радуга».

3.9. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование. Выполнение заданий на карточках.

Раздел 4. Фотоальбом Лео

4.1. Вводное занятие. Знакомство с темой.

Теория: Слова по теме «Семья»: mum, dad, brother, sister. Речевой образец: Who's this?

Практика: Игра «Семейное дерево». Упражнения на соотнесение слова с изображением.

4.2. Рифмовка «Кто это?».

Теория: Рифмовка «Who's this?» с использованием слов по теме «Семья». Отработка вопросительной интонации.

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с показом фотографий. Игра «Угадай, кто это».

4.3. Команды и жесты. Отработка инструкций.

Теория: Команды: Go to sleep, Wake up, Give your dad a hug. Жесты TPR.

Практика: Отработка выполнения команд. Игра «Покажи фото». Подвижная игра «Спящие львы».

4.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «Rosemary, Rosemary». Отработка слов в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.

4.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «Family and friends». Слова: Wow, This is my friend. Ценностный компонент: забота о семье и друзьях.

Практика: Прослушивание истории с опорой на картинки. Обсуждение ценностей.

4.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории. Ролевая игра «Моя семья и друзья».

4.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Цыпленок».

Теория: Интеграция с познанием окружающего мира (жизненный цикл птицы). Слова: egg, baby, chicken.

Практика: Создание проекта «Цыпленок» (аппликация из бумажной тарелки).
Комментирование: This is my chicken. Защита проекта.

4.8. Обобщение материала.

Практика: Игровой квест «Помоги Лео собрать фотоальбом».

4.9. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Семейное лото», «Кто лишний?».

4.10. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование.

4.11. Обобщение материала.

Практика: Презентация достижений. Награждение.

Раздел 5. Вместе весело играть!

5.1. Вводное занятие. Знакомство с темой.

Теория: Слова по теме «Игрушки»: ball, car, puzzle, doll. Речевой образец: I've got a (car).

Практика: Игра «Волшебный мешочек» (на ощупь определить игрушку).

5.2. Рифмовка «У меня есть машинка».

Теория: Рифмовка «I've got a (car)!» с использованием слов по теме «Игрушки». Отработка конструкции I've got a...

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с показом игрушек.

5.3. Команды и жесты. Отработка инструкций.

Теория: Команды: Throw your ball, Catch your ball, Oh no!, Tidy up. Жесты TPR.

Практика: Отработка выполнения команд. Игра «Брось и поймай».
Подвижная игра с мячом.

5.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «I've got a ball». Отработка слов в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.

5.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «The puzzle». Слова: Where is it? Is it there? It's there! Ценностный компонент: помощь другу.

Практика: Прослушивание истории. Обсуждение ценностей.

5.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории. Ролевая игра «Помоги другу найти».

5.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Большая и маленькая игрушка».

Теория: Интеграция с познанием окружающего мира (размер предметов). Слова: big, small.

Практика: Создание проекта – большая и маленькая игрушка из пластилина или бумаги. Комментирование: A big car. A small doll. Защита проекта.

5.8. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Игрушечное лото», «Магазин игрушек».

5.9. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование. Игровой квест.

Раздел 6. Веселый поезд Полли

6.1. Вводное занятие. Знакомство с темой.

Теория: Слова по теме «Счет до 4»: one, two, three, four. Речевой образец: one book, two books (множественное число).

Практика: Счет предметов. Игра «Считай и показывай».

6.2. Рифмовка «Раз, два, три, четыре!».

Теория: Рифмовка «One book, two books...» с использованием счета. Отработка произношения звуков [w], [θ].

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с движениями.

6.3. Занятие-путешествие. Полет на ракете.

Теория: Слово: rocket (в контексте обратного отсчета). Интеграция с познанием окружающего мира (обратный отсчет).

Практика: Занятие-путешествие «Полет на ракете» – обратный отсчет Four, three, two, one... Go! с выполнением заданий.

6.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «Sing some more». Отработка счета в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.

6.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «Where's Polly?». Слова: I'm here, Now. Ценностный компонент: игра вместе, не оставлять друзей.

Практика: Прослушивание истории. Обсуждение ценностей.

6.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории. Ролевая игра «Прятки».

6.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Поезд».

Теория: Интеграция с конструированием (количество и счет).

Практика: Создание проекта «Поезд» (аппликация с вагонами, на каждом вагоне – соответствующее количество кружков). Комментирование: One, two, three, four. Защита проекта.

6.8. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Считай и показывай», «Число и количество».

6.9. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование.

6.10. Обобщение материала.

Практика: Игровой квест «Путешествие с Полли». Презентация достижений.

Раздел 7. Питомцы друзей

7.1. Вводное занятие. Знакомство с темой.

Теория: Слова по теме «Домашние питомцы»: bird, rabbit, fish, cat. Речевой образец: What is it? It's a...

Практика: Игра «Угадай, кто это» (по звукам и движениям животных).

7.2. Рифмовка «Кто это?».

Теория: Рифмовка «What is it?» с использованием слов по теме «Животные». Отработка вопросительной интонации.

Практика: Хоровое проговаривание рифмовки с показом картинок.

7.3. Команды и жесты. Отработка инструкций.

Теория: Команды: Jump like a rabbit! Walk like a cat! Fly like a bird! Swim like a fish! Жесты TPR.

Практика: Отработка выполнения команд. Подвижная игра «Зоопарк».

7.4. Песенный материал. Разучивание песни.

Теория: Песня «What is this?» Отработка слов в контексте песни.

Практика: Разучивание песни с движениями. Хоровое исполнение.

7.5. История в картинках. Ценностный компонент.

Теория: История в картинках «The cat». Слова: Let's go, Yippee, tree. Ценностный компонент: работа в команде, взаимовыручка.

Практика: Прослушивание истории. Обсуждение ценностей.

7.6. Ценностный компонент. Беседа и инсценировка.

Практика: Инсценировка истории. Ролевая игра «Спасение котенка».

7.7. Предметно-языковое интегрированное обучение. Проект «Птица из отпечатка ладони».

Теория: Интеграция с познанием окружающего мира (части птицы). Слова: hand, beak, wings, legs.

Практика: Создание проекта «Птица» из отпечатка ладони с добавлением клюва, глаз, лапок. Комментирование: This is my bird. Защита проекта.

7.8. Обобщение материала.

Практика: Игровой квест «Помоги питомцам найти дом».

7.9. Игровые упражнения. Повторение.

Практика: Дидактические игры «Животное лото», «Кто лишний?».

7.10. Повторение изученного материала.

Практика: Игровое тестирование.

Раздел 8. Повторение

8.1. Повторение изученного материала.

Практика: Игровой квест по станциям: станция «Приветливая», станция «Цветная», станция «Зоопарк», станция «Счетная», станция «Семейная», станция «Игрушечная». На каждой станции дети выполняют задания и получают наклейку в «Паспорт путешественника».

8.2. Итоговое занятие-праздник.

Практика: Итоговое занятие-праздник «Карнавал с Полли». Дети демонстрируют приобретенные навыки: исполняют песни, читают рифмовки, выполняют команды, представляют творческие проекты. Вручение сертификатов об освоении программы.

2. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Английский старт»

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 группа	2 группа
1.	Количество учебных недель	34	34
2.	Количество учебных дней	68	68
3.	Количество часов в неделю	2	2
4.	Общее количество часов	68	68
5.	Недель в I полугодии	16	16
6.	Недель во II полугодии	18	18
7.	Начало занятий	7 сентября	7 сентября
10.	Окончание учебного года	25 мая	25 мая

2.2. Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в просторном помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам.

№	Наименование	Количество
Оборудование помещения		
1.	Учебный кабинет, соответствующий требованиям СанПиН	1
2.	Мебель по росту учащихся (столы, стулья)	По количеству учащихся
3.	Доска	1 шт.
4.	Клеенки на столы (для защиты от краски, клея, пластилина)	1 шт. на каждый стол
Технические средства		
5.	Компьютер или ноутбук	1 шт.
6.	Проектор	1 шт.
7.	Экран для проектора	1 шт.
8.	Принтер	1 шт.
Учебно-методическое обеспечение (УМК Super Safari 1, Cambridge University Press)		
9.	Pupil's Book (учебник)	1 шт. на каждого учащегося
10.	Activity Book (рабочая тетрадь)	1 шт. на каждого учащегося
11.	Teacher's Book (книга для учителя)	1 шт.
12.	Class Audio CDs 1 и 2 (аудиозаписи песен, рифмовок, историй)	1 комплект
13.	Presentation Plus (интерактивное)	1 шт.

	программное обеспечение для педагога)	
Наглядные пособия (флеш-карты)		
14.	Персонажи: Gina, Polly, Leo, Mike	4 шт.
15.	Классные предметы: bag, pencil, book, chair	4 шт.
16.	Цвета: red, blue, green, yellow, orange, purple	5 шт.
17.	Семья: mum, dad, brother, sister	4 шт.
18.	Игрушки: ball, car, puzzle, doll	4 шт.
19.	Числа: 1, 2, 3, 4	4 шт.
20.	Питомцы: bird, rabbit, fish, cat	4 шт.
21.	Карточки Yes/No	1 комплект на каждого учащегося
Игрушки		
	Игрушка-рукавичка Попугай Полли	1 шт.
22.	Игрушечный мяч (мягкий, большой и маленький)	2 шт.
23.	Игрушечные машинки	4 шт.
24.	Пазл	1 шт.
25.	Кукла	1 шт.
Маски персонажей		
26.	Маски: Gina, Polly, Leo, Mike	4 шт.
Художественные материалы		
27.	Цветные карандаши (10-12 цветов)	1 набор на каждого учащегося
28.	Цветные мелки (10-12 цветов)	1 набор на каждого учащегося
29.	Гуашь или акварельные краски (6 цветов)	1 набор
30.	Кисти для рисования	1 шт. на каждого учащегося
31.	Бумага белая формата А4	Не менее 20 листов на каждого учащегося
32.	Цветная бумага (8-10 цветов)	1 набор на каждого учащегося
33.	Цветной картон (8-10 цветов)	1 набор на каждого учащегося
34.	Бумажные тарелки (одноразовые)	2-3 шт. на каждого учащегося
35.	Клей-карандаш	1 шт. на каждого учащегося
36.	Клей ПВА	1 флакон
37.	Ножницы с закругленными концами	1 шт. на каждого учащегося
38.	Пластилин (12 цветов)	1 набор на каждого учащегося
Дополнительные материалы для проектов		
39.	Глазки для игрушек и поделок на клеевой основе	3-4 шт. на каждого учащегося
40.	Перья (для украшения проектов)	2-3 шт. на каждого учащегося
41.	Природный материал (листья, желуди, ракушки)	3-5 шт. на каждого учащегося
42.	Ткань или цветные лоскутки (красный,	4-5 лоскутков на каждого

	синий, зеленый, желтый)	учащегося
43.	Пуговицы, бусины, крышки (разных цветов и размеров)	8-10 шт. на каждого учащегося
Прочее		
44.	Лупы	3-4 шт.
45.	Папка с отделениями для хранения флеш-карт	1 шт.
46.	Папки-скоросшиватели формата А4 для хранения материалов	3 шт.
47.	Влажные салфетки	1 упаковка (100-120 шт.)

Методические материалы

Общая методика работы

Обучение по программе построено на основе иммерсивной игровой методики с элементами предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL). Преобладающим видом деятельности является игра, что соответствует возрастным особенностям детей 5-6 лет и обеспечивает естественное, бессознательное усвоение языковых структур.

Английский язык используется не как изолированный учебный предмет, а как естественный инструмент для познания окружающего мира, развития творчества и социально-личностного становления ребенка. В каждом тематическом разделе программы языковой материал осваивается через песни, рифмовки, истории в картинках, подвижные игры и творческие проекты.

Методы обучения

По способу организации занятия:

- **Наглядный** – показ мультимедийных материалов (Presentation Plus), иллюстраций из Pupil's Book и Activity Book, демонстрационных карточек (flashcards), наблюдение за действиями педагога, демонстрация образцов.
- **Практический** – аудирование, выполнение команд (Total Physical Response), проговаривание, создание мини-проектов (CLIL), игровые действия.
- **Словесный** – беседа, рассказ, устное изложение, инструкции педагога.
- **Объяснительно-иллюстративный** – формирование знаний и образа действий через демонстрацию и пояснение.
- **Метод сотворчества** – совместная деятельность педагога с учащимися, сверстников между собой при выполнении творческих заданий.

По характеру познавательной деятельности:

- **Репродуктивный** – повторение за педагогом, воспроизведение по образцу.
- **Частично-поисковый** – выполнение заданий с элементами выбора.
- **Поисковый** – решение игровых проблемных ситуаций.

По способу взаимодействия:

- **Фронтальный** – одновременная работа со всеми учащимися.

- **Групповой** – работа в малых группах по 2–4 человека.
- **Индивидуальный** – индивидуальное выполнение заданий.

Особенности организации образовательного процесса

Учитывая быструю истощаемость нервной системы дошкольников, на занятиях обеспечивается **частая смена видов деятельности** и чередование различных видов активности:

- выполнение учебных задач (работа с Pupil's Book и Activity Book);
- динамические упражнения и подвижные игры (TPR – Total Physical Response);
- периоды спокойной работы (раскрашивание, рисование, создание аппликаций);
- чередование речевой и неречевой деятельности.

Каждое занятие имеет эмоциональную окраску, по содержанию учебного материала подбираются игры (в том числе настольные), рифмовки, физкультминутки, широко используются аудио- и видеоматериалы (Audio CDs 1 и 2, Presentation Plus).

Структура занятия

Каждое занятие имеет четкую структуру и включает следующие этапы:

1. **Вводная часть** (5 минут): организационный момент, приветственная песенка (например, Hello song), фонетическая разминка, создание положительного эмоционального настроя.
2. **Основная часть** (20 минут): повторение ранее изученного материала, презентация нового материала и его отработка в игровых ситуациях, дополнительные задания (подвижные игры, физкультминутки), создание мини-проекта (CLIL).
3. **Заключительная часть** (5 минут): подведение итогов занятия, рефлексия, прощальная песенка, поощрение учащихся.

Виды работы на занятиях

- Работа над произношением (скороговорки, рифмовки, песни).
- Работа с предметами (диалог с игрушкой-рукавичкой Полли, игры и сказки, описание).
- Работа с картинками (описание, детализация, диалог, игры, сравнение).
- Разучивание и декламация стихов, песен, рифмовок.
- Драматизация коротких рассказов, историй, сказок.
- Подвижные игры: игры с мячом, физкультминутки, танцы, отработка команд в движении.
- Спокойные игры: настольные, загадки.
- Творческие и ситуативные игры: ролевые игры, бытовые сюжеты.
- Создание мини-проектов (CLIL) с комментированием на английском языке.

Использование информационных технологий

В качестве информационных технологий используются:

- **Presentation Plus** – интерактивное программное обеспечение для педагога, представляющее собой цифровую версию учебника с интерактивными инструментами (возможность увеличивать изображения, проигрывать аудио, скрывать/показывать элементы, делать пометки на экране).
- **Audio CDs 1 и 2** – аудиозаписи песен, рифмовок, историй, фонетических упражнений.
- **Интернет-ресурсы** – сайт с ресурсными материалами для педагога <https://www.cambridge.org/supersafari/familyfun>, включая раздел с дополнительными игровыми заданиями.

Информационные ресурсы позволяют расширять информационное поле в обучении, использовать аутентичные тексты различных жанров и обеспечивать наглядность образовательного процесса.

№ п/п	Название раздела	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1.	Привет! (Вводные занятия)	Audio CD 1, флеш-карточки персонажей (Gina, Polly, Leo, Mike), кукла-рукавичка Полли, цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus, маски персонажей	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, иммерсивный. Приемы: прослушивание песенки «Hello song», фонетическая разминка, беседа с педагогом, игра с куклой-рукавичкой, подражание движениям, хоровое проговаривание рифмовки. ИКТ, игровые технологии, TPR (Total Physical Response)	Беседа с демонстрацией материалов, практическая работа, коллективная и индивидуальная деятельность, игровое занятие
2.	На занятиях с нашими друзьями	Audio CD 1, флеш-карточки предметов класса (bag, pencil, book, chair), кукла-рукавичка Полли, маски персонажей, реальные предметы (сумка, карандаш, книга), карточки Yes/No, цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus,	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: рассказ педагога, прослушивание песни «In the classroom», разучивание рифмовки «Look! It's my chair!», инсценировка истории «The chair», игра «Волшебный мешочек», выполнение заданий в Activity Book. ИКТ, игровые технологии, TPR,	Беседа с демонстрацией материалов, проектная деятельность, коллективная и индивидуальная деятельность, инсценировка

		Pupil's Book, Activity Book	метод проектов	
3.	Рисуем с Джиной и Полли	Audio CD 1, флеш-карточки цветов (red, blue, green, yellow, orange), кукла-рукавичка Полли, цветные карандаши, гуашь, кисти, бумага, бумажные тарелки, компьютер, проектор, Presentation Plus, Pupil's Book, Activity Book	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: прослушивание песни «Stand up and paint with me!», разучивание рифмовки, инсценировка истории «The painters», смешивание красок, создание проекта «Палитра», хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR, CLIL (предметно-языковое интегрированное обучение)	Беседа с демонстрацией материалов, практическая работа, творческая мастерская, коллективная и индивидуальная деятельность
4.	Фотоальбом Лео	Audio CD 1, флеш-карточки семьи (mum, dad, brother, sister), кукла-рукавичка Полли, фотографии семьи, бумажные тарелки, наклейные глаза, цветная бумага, клей, ножницы, цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus, Pupil's Book, Activity Book	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: прослушивание песни «Rosemary, Rosemary», разучивание рифмовки «Who's this?», инсценировка истории «Family and friends», создание проекта «Цыпленок» из бумажной тарелки, хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR, CLIL	Беседа с демонстрацией материалов, проектная деятельность, инсценировка, коллективная и индивидуальная деятельность
5.	Вместе весело играть!	Audio CD 1, флеш-карточки игрушек (ball, car, puzzle, doll), реальные игрушки (мяч, машинка, пазл, кукла), кукла-рукавичка Полли, пластилин, цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus, Pupil's Book, Activity Book	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: прослушивание песни «I've got a ball», разучивание рифмовки, инсценировка истории «The puzzle», игра с мячом (throw, catch), создание моделей игрушек из пластилина, хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR, CLIL	Беседа с демонстрацией материалов, практическая работа, игровое занятие, коллективная и индивидуальная деятельность
6.	Веселый поезд Полли	Audio CD 2, флеш-карточки чисел (1, 2, 3, 4), картинки вагонов, кукла-	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический,	Беседа с демонстрацией материалов, проектная

		рукавичка Полли, игрушечная ракета или картинка, цветные кружки из картона, клей, бумага, цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus, Pupil's Book, Activity Book	сотворчество. Приемы: прослушивание песни «Sing some more», разучивание рифмовки «One, two, three, four», инсценировка истории «Where's Polly?», обратный отсчет «Four, three, two, one, Go!», создание проекта «Поезд», хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR, CLIL, занятие-путешествие	деятельность, занятие-путешествие, коллективная и индивидуальная деятельность
7.	Питомцы друзей	Audio CD 2, флеш-карточки питомцев (bird, rabbit, fish, cat), фотография кошки, кукла-рукавичка Полли, бумага, гуашь, кисти, глазки для поделок на клеевой основе, перья, лупы (опционально), цветные карандаши, компьютер, проектор, Presentation Plus, Pupil's Book, Activity Book	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: прослушивание песни «What is this?», разучивание рифмовки, инсценировка истории «The cat», подвижная игра «Зоопарк» (jump, walk, fly, swim), создание проекта «Птица из отпечатка ладони», рассматривание природных материалов через лупу, хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR, CLIL	Беседа с демонстрацией материалов, практическая работа, творческая мастерская, коллективная и индивидуальная деятельность
8.	Повторение	Audio CD 1 и 2, все флеш-карточки за год, кукла-рукавичка Полли, маски персонажей, творческие проекты детей, сертификаты, компьютер, проектор, Presentation Plus	Формы: фронтальная, групповая, индивидуальная. Методы: наглядный, словесный, практический, сотворчество. Приемы: игровой квест по станциям, исполнение песен, чтение рифмовок, выполнение команд TPR, презентация творческих проектов, хоровое исполнение. ИКТ, игровые технологии, TPR	Итоговое занятие-праздник, игровой квест, коллективная и индивидуальная деятельность, презентация проектов

2.3. Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, первая или высшая квалификационная категория.

2.4. Формы контроля и оценочные материалы

Аттестация учащихся по завершении программы не проводится. Оценка результатов освоения программы осуществляется через формы педагогического мониторинга, позволяющие отслеживать динамику развития ребенка в комфортной, нестрессовой обстановке.

Формы мониторинга результатов освоения программы:

1. **Педагогическое наблюдение** – фиксация педагогом проявлений интереса, активности, речевых реакций ребенка в процессе игровой деятельности.

2. **Самооценка в *Activity Book*** – выполнение заданий в рабочей тетради Super Safari 1 в конце каждого тематического раздела (раскрашивание кружочков при успешном выполнении заданий), что позволяет ребенку самостоятельно отслеживать свои достижения, а педагогу – видеть динамику освоения материала.

3. **Игровая диагностика** – выполнение ребенком игровых заданий на соотнесение слова с изображением, выполнение команд TPR, участие в микро-диалогах в рамках игровых квестов и викторин.

4. **Презентация творческих проектов** – демонстрация ребенком результатов CLIL-проектов (аппликаций, коллажей, моделей) с комментированием простыми фразами на английском языке.

5. **Хоровое исполнение** – участие в песнях, рифмовках и фонетических зарядках.

6. **Портфолио творческих работ** – систематизированная коллекция работ ребенка за год (CLIL-проекты «Палитра», «Цыпленок», «Поезд», «Птица из отпечатка ладони» и др.).

7. **Открытое занятие-праздник для родителей** – итоговое мероприятие, на котором дети демонстрируют приобретенные навыки в игровой форме: исполняют песни, читают рифмовки, выполняют команды, представляют творческие проекты.

8. **Карта наблюдений (итоговый мониторинг) (Приложение 4)** – рабочий инструмент педагога, используется для систематизации данных педагогического наблюдения. Данная карта содержит 6 интегральных критериев, отражающих основные линии развития ребенка в рамках программы. Заполнение карты осуществляется педагогом на основе регулярных игровых диагностик и презентаций проектов. Балльная система (1–6 баллов) носит исключительно внутренний диагностический характер и направлена на выявление индивидуальных траекторий развития, а не на выставление академических оценок.

Оценочные материалы:

№	Наименование	Назначение
1.	Карта наблюдений освоением программы (текущий мониторинг) (Приложение 1)	Фиксация педагогом динамики развития навыков аудирования, говорения, фонетических навыков, социальных умений в течение года
2.	Activity Book (рабочая тетрадь Super Safari 1)	Самооценка ребенком своих достижений в конце каждого тематического раздела (раскрашивание кружочков)
3.	Лист достижений «Паспорт путешественника»	Накопительная система: ребенок получает наклейки за выполнение заданий на каждом занятии и в ходе игровых квестов
4.	Портфолио творческих работ	Коллекция работ ребенка (CLIL-проекты) с комментариями педагога
5.	Стикеры и наклейки	Поощрительный материал для мотивации (стикеры по темам каждого Unit из УМК Super Safari 1)
6.	Сертификат об освоении программы	Вручается ребенку на открытом занятии-празднике для родителей
7.	Фото- и видеоматериалы	Фиксация этапов освоения программы (по согласию родителей) для демонстрации динамики развития ребенка
8.	Карта наблюдений (итоговый мониторинг) (Приложение 4)	Рабочий инструмент педагога для фиксации динамики освоения ключевых компетенций по итогам года.

3. Список литературы

1. Литература, использованная при составлении программы

1. Frino, L. Super Safari 1 : Teacher's Book / L. Frino ; with H. Puchta, G. Gerngross, P. Lewis-Jones. – Cambridge : Cambridge University Press, 2017. – 102 p.
2. Белякова, А. С. Обучение английскому языку в детском саду / А. С. Белякова. – М. : Творческий центр Сфера, 2014. – 128 с.
3. Бондаренко, М. А. Английский язык в детском саду : методическое пособие / М. А. Бондаренко. – М. : Айрис-пресс, 2015. – 160 с.
4. Выготский, Л. С. Психология развития ребенка / Л. С. Выготский. – М.: Смысл; Эксмо, 2003. – 512 с.
5. Зимняя, И. А. Педагогическая психология : учебник для вузов / И. А. Зимняя. – М.: Логос, 2014. – 384 с.
6. Комарова, Т. С. Методика организации игровой деятельности дошкольников / Т. С. Комарова. – М. : Мозаика-Синтез, 2018. – 96 с.
7. Протасова, Е. Ю. Иностранный язык в детском саду / Е. Ю. Протасова. – М. : Линка-Пресс, 2013. – 128 с.
8. Смирнова, Е. О. Детская психология : развитие ребенка от рождения до 7 лет / Е. О. Смирнова. – М. : Академия, 2016. – 368 с.
9. Coyle, D. CLIL: Content and Language Integrated Learning / D. Coyle, P. Hood, D. Marsh. – Cambridge : Cambridge University Press, 2010. – 218 p.
10. Asher, J. J. Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook / J. J. Asher. – Los Gatos : Sky Oaks Productions, 2009. – 240 p.

2. Литература для учащихся и родителей

1. Frino, L. Super Safari 1 : Pupil's Book / L. Frino ; with H. Puchta, G. Gerngross, P. Lewis-Jones. – Cambridge : Cambridge University Press, 2017. – 95 p.
2. Frino, L. Super Safari 1 : Activity Book / L. Frino ; with H. Puchta, G. Gerngross, P. Lewis-Jones. – Cambridge : Cambridge University Press, 2017. – 96 p.
3. Super Safari 1 : Class Audio CDs 1–2 [Электронный ресурс]. – Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

3. Электронные ресурсы

1. Cambridge University Press : официальный сайт. – Cambridge. – URL: <https://www.cambridge.org/supersafari/familyfun> (дата обращения: 13.06.2026). – Раздел «Family fun» для УМК Super Safari.
2. Super Safari 1 : Presentation Plus [Электронный ресурс]. – Cambridge : Cambridge University Press, 2017.
3. Министерство просвещения Российской Федерации : официальный сайт. – М. – URL: <https://edu.gov.ru> (дата обращения: 13.06.2026).
4. Федеральный центр образовательного законодательства : официальный сайт. – М. – URL: <https://www.lexed.ru> (дата обращения: 13.06.2026).

**Карта наблюдений за освоением программы «Английский старт»
(текущий мониторинг)**

(Рабочий инструмент педагога. Заполняется в течение учебного года по мере наблюдения за каждым ребенком в ходе игровой деятельности.)

Фамилия, имя учащегося: _____

Педагог: _____

№	Критерий наблюдения	Отметка о формировании навыка (+ / – / в процессе)
<i>Раздел 1. Привет! (Вводные занятия)</i>		
1.	Называет имена героев программы: <i>Gina, Polly, Leo, Mike</i>	
2.	Понимает и использует речевой образец: <i>Hello! I'm...</i>	
3.	Выполняет команды TPR: <i>Stand up, Sit down, Say 'hello'</i>	
<i>Раздел 2. На занятиях с нашими друзьями</i>		
4.	Называет слова по теме «Учебные принадлежности»: <i>bag, pencil, book, chair</i>	
5.	Выполняет команды TPR: <i>Hands up, Hands down, Tidy up</i>	
6.	Использует речевой образец: <i>Look! It's my...</i>	
7.	Демонстрирует понимание ценности «извиняться» (<i>please, stop it, sorry</i>)	
<i>Раздел 3. Рисуем с Джинной и Полли</i>		
8.	Называет цвета: <i>red, blue, green, yellow</i>	
9.	Выполняет команды TPR: <i>Show me something red/green/yellow</i>	
10.	Использует речевой образец: <i>It's (yellow)</i>	
11.	Демонстрирует понимание ценности «поддерживать друга» (<i>Wow, Thank you, Poor Gina</i>)	
12.	Представляет CLIL-проект «Палитра» простой фразой	
<i>Раздел 4. Фотоальбом Лео</i>		
13.	Называет слова по теме «Семья»: <i>mum, dad, brother, sister</i>	
14.	Отвечает на вопрос: <i>Who's this?</i>	
15.	Выполняет команды TPR: <i>Go to sleep, Wake up,</i>	

	<i>Give your dad a hug</i>	
16.	Демонстрирует понимание ценности «заботиться о семье и друзьях»	
17.	Представляет CLIL-проект «Цыпленок» простой фразой (<i>This is my chicken</i>)	
<i>Раздел 5. Вместе весело играть!</i>		
18..	Называет слова по теме «Игрушки»: <i>ball, car, puzzle, doll</i>	
19.	Использует речевой образец: <i>I've got a...</i>	
20.	Выполняет команды TPR: <i>Throw your ball, Catch your ball, Oh no!</i>	
21.	Различает понятия <i>big / small</i>	
22.	Демонстрирует понимание ценности «помогать» (<i>Where is it? Is it there? It's there!</i>)	
23.	Представляет CLIL-проект «Большая и маленькая игрушка»	
<i>Раздел 6. Веселый поезд Полли</i>		
24.	Считает до 4: <i>one, two, three, four</i>	
25.	Выполняет обратный отсчет: <i>Four, three, two, one – Go!</i>	
26.	Понимает вопрос: <i>Where's...?</i> и отвечает: <i>I'm here!</i>	
27.	Демонстрирует понимание ценности «играть вместе»	
28.	Представляет CLIL-проект «Поезд» (<i>This is my train</i>)	
<i>Раздел 7. Питомцы друзей</i>		
29.	Называет слова по теме «Питомцы»: <i>bird, rabbit, fish, cat</i>	
30.	Отвечает на вопрос: <i>What is it?</i>	
31.	Выполняет команды TPR: <i>Jump, Walk, Fly, Swim</i>	
32.	Демонстрирует понимание ценности «работать в команде» (<i>Let's go, Yippee, tree</i>)	
33.	Представляет CLIL-проект «Птица из отпечатка ладони» (<i>This is my bird</i>)	
<i>Раздел 8. Повторение</i>		
34.	Участвует в хоровом исполнении песен и рифмовок	
35.	Проявляет интерес к занятиям, активно включается в игровую деятельность	
36.	Умеет работать в паре и малой группе при выполнении творческих заданий	

Примеры игровых заданий для мониторинга в ходе освоения программы

(Используются педагогом в процессе образовательной деятельности для наблюдения за динамикой развития ребенка. Задания встроены в структуру занятий и соответствуют материалам УМК Super Safari 1.)

1. «Найди героя»

Раздел: Hello!

Материалы: флеш-карточки персонажей (Gina, Polly, Leo, Mike).

Описание: Педагог называет имя персонажа, дети показывают нужную флеш-карту. Усложнение: педагог выполняет мимику героя (как в методичке: Gina – тянется вверх, как жираф; Polly – машет «крыльями»; Leo – рычит; Mike – качается как обезьяна), дети угадывают по жесту.

Критерий наблюдения: ребенок узнает и называет героев программы.

2. «Да / Нет» с карточками

Разделы: 2–8

Материалы: карточки «Yes» и «No» (АВ стр. 91–92).

Описание: Педагог показывает предмет и называет его верно или неверно (например, показывает *pencil* и говорит «*It's my bag*»). Дети поднимают карточку «Yes» или «No».

Критерий наблюдения: ребенок понимает на слух и различает слова по темам.

3. «Волшебный мешочек»

Разделы: 2, 5

Материалы: мешочек, реальные предметы (*bag, pencil, book*) или игрушки (*ball, car, puzzle, doll*).

Описание: Ребенок на ощупь определяет предмет и называет его на английском языке.

Критерий наблюдения: ребенок соотносит слово с предметом и произносит его.

4. «Покажи цвет»

Раздел: 3

Материалы: цветные карандаши, предметы разных цветов.

Описание: Педагог дает команду «*Show me something red / blue / green / yellow*», дети поднимают предмет нужного цвета.

Критерий наблюдения: ребенок понимает команду и соотносит слово с цветом.

5. «Робот»

Разделы: Привет!, 2-7

Материалы: –

Описание: Педагог (или кукла Полли) дает команды TPR, дети выполняют их «роботизированными» движениями. Скорость команд постепенно увеличивается.

Критерий наблюдения: ребенок понимает и выполняет команды на слух.

6. «Кто лишний?»

Разделы: 2-7

Материалы: флеш-карты по темам.

Описание: Педагог выкладывает ряд карточек, в котором одна не подходит по теме (например: *bird, cat, rabbit, book*). Дети находят «лишнюю» и объясняют, почему.

Критерий наблюдения: ребенок различает слова по темам.

7. «Считай и показывай»

Раздел: 6

Материалы: мелкие предметы (кубики, пуговицы, игрушки).

Описание: Педагог называет число (*one, two, three, four*), дети отсчитывают соответствующее количество предметов.

Критерий наблюдения: ребенок соотносит слово-число с количеством.

8. «Зоопарк»

Раздел: 7

Материалы: флеш-карточки питомцев.

Описание: Педагог показывает карточку и называет действие (*A rabbit – Jump! / A bird – Fly! / A fish – Swim! / A cat – Walk!*), дети имитируют движение животного.

Критерий наблюдения: ребенок понимает команду и соотносит ее с животным.

9. «Самооценка в Activity Book»

Разделы: все

Материалы: Activity Book Super Safari 1 (стр. 7, 15, 23, 31, 39, 47, 55).

Описание: Педагог показывает картинку или называет слово, ребенок произносит его самостоятельно. Если может – раскрашивает кружок.

Критерий наблюдения: ребенок самостоятельно оценивает свои достижения.

Примеры игровых заданий для мониторинга на итоговом занятии-празднике для родителей

(Проводятся в комфортной игровой форме на открытом занятии-празднике «Карнавал с Полли». Родители выступают в роли зрителей и помощников.)

Игровой квест «Путешествие с Полли»

Дети проходят по станциям, на каждой из которых выполняют задания, соответствующие одному из разделов программы. За выполнение задания ребенок получает наклейку-стикер в «Паспорт путешественника».

Станция 1. «Приветливая» (Раздел 1)

Задание: Поздороваться с куклой Полли, назвать свое имя (*Hello! I'm...*), выполнить команды *Stand up, Sit down, Clap your hands*.

Что демонстрирует ребенок: знание приветствия, умение представиться, понимание команд TPR.

Станция 2. «Школьная» (Раздел 2)

Задание: Из «Волшебного мешочка» на ощупь достать предмет и назвать его (*bag, pencil, book, chair*). Сказать «*Look! It's my pencil!*»

Что демонстрирует ребенок: знание слов по теме «Классные принадлежности», умение использовать речевой образец.

Станция 3. «Цветная» (Раздел 3)

Задание: По команде Полли (*Show me something red / blue / green / yellow*) найти и поднять предмет нужного цвета.

Что демонстрирует ребенок: знание цветов, понимание команды.

Станция 4. «Семейная» (Раздел 4)

Задание: По фотографиям узнать членов семьи и ответить на вопрос «*Who's this?*» (*It's my mum / dad / brother / sister*).

Что демонстрирует ребенок: знание слов по теме «Семья», умение отвечать на вопрос.

Станция 5. «Игрушечная» (Раздел 5)

Задание: Показать игрушку и сказать «*I've got a ball / car / puzzle / doll*». Бросить мяч и поймать его по команде (*Throw your ball! Catch your ball!*).

Что демонстрирует ребенок: знание слов по теме «Игрушки», использование речевого образца, выполнение команд.

Станция 6. «Счетная» (Раздел 6)

Задание: Посчитать игрушки (*one, two, three, four*), выполнить обратный отсчет для «запуска ракеты» (*Four, three, two, one — Go!*).

Что демонстрирует ребенок: умение считать до 4, понимание обратного отсчета.

Станция 7. «Зоопарк» (Раздел 7)

Задание: По карточке узнать питомца (*bird, rabbit, fish, cat*) и изобразить его движение (*Fly! Jump! Swim! Walk!*). Ответить на вопрос «*What is it?*»

Что демонстрирует ребенок: знание слов по теме «Питомцы», понимание команд, умение отвечать на вопрос.

Творческая часть праздника:

1. Хоровое исполнение песен:

- «*Hello song*»
- «*In the classroom*»
- «*Stand up and paint with me!*»
- «*Rosemary, Rosemary*»
- «*I've got a ball*»
- «*Sing some more*»
- «*What is this?*»

2. Презентация CLIL-проектов:

Каждый ребенок показывает свой проект из портфолио и называет его простой фразой:

- «*This is my palette*» (проект «Палитра», Раздел 3)
- «*This is my chicken*» (проект «Цыпленок», Раздел 4)
- «*This is my big car / small doll*» (проект «Большая и маленькая игрушка», Раздел 5)
- «*This is my train*» (проект «Поезд», Раздел 6)
- «*This is my bird*» (проект «Птица из отпечатка ладони», Раздел 7)

3. Исполнение рифмовок с движениями:

- «*Hello! I'm ...*»
- «*Look! It's my chair!*»
- «*Who's this?*»
- «*I've got a car!*»
- «*One, two, three, four!*»

4. Вручение сертификатов:

Каждому ребенку вручается **сертификат об освоении программы** и «Паспорт путешественника» с наклейками-стикерами за пройденные станции.

Карта наблюдений (итоговый мониторинг)

№	Имя ребенка	Критерий освоения программы						Общее количество баллов	Уровень освоения программы
		1	2	3	4	5	6		
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Критерии освоения программы:

- 1 критерий: ребенок может повторить слово на английском языке;
- 2 критерий: ребенок может запомнить слово и назвать его самостоятельно на картинке или в группе;
- 3 критерий: ребенок может самостоятельно составлять простые выражения, фразы или конструкции на английском языке;
- 4 критерий: ребенок умеет понимать речь преподавателя, сказанную на английском языке, и выполнять команды;
- 5 критерий: ребенок может сделать правильный выбор на основе услышанного;
- 6 критерий: ребенок умеет пользоваться приобретенными языковыми конструкциями в игре или инсценировках.

Уровни по каждому критерию (баллы):

- 1-2 б. – низкий уровень;
- 3-4 б. – средний уровень;
- 5-6 б. – высокий уровень.

Высокий уровень – больше половины задание обучающийся выполняет самостоятельно и без ошибок; остальные задания обучающийся выполняет с незначительными ошибками, исправляет их самостоятельно; возможно, ему немного помогает взрослый.

Средний уровень – больше половины заданий обучающийся выполняет с незначительными ошибками, исправляет их самостоятельно; возможно, ребенку при выполнении некоторых заданий требуется помощь взрослого или обучающийся не может выполнить некоторые задания самостоятельно.

Низкий уровень – обучающийся не может выполнять больше половины заданий или выполняет их только с помощью взрослого; меньше половины заданий обучающийся выполняет с незначительными ошибками, которые исправляет самостоятельно; возможно, ему требуется помощь взрослого.

Уровень освоения программы (баллы):

- 6-12 б. – низкий уровень;
- 12-24 б. – средний уровень;
- 25-36 б. – высокий уровень.