

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей»

ПРИНЯТА  
педагогическим советом,  
протокол №2 от 23.04.2021г.

УТВЕРЖДАЮ  
И.о. директора МБУ ДО ЦДОД  
*С.И. Хлестунова*  
С.И. Хлестунова  
Приказ № 056 от 12.05.2021 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«ВСЕ УЛЫБАЮТСЯ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ»**

технической направленности  
программа разноуровневая  
возраст обучающихся 8-10 лет  
срок реализации 3 года

**Абикирова Лидия Михайловна,**  
педагог дополнительного образо-  
вания

**Хлестунова Светлана Ивановна,**  
педагог дополнительного образо-  
вания

г. Козинск, 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
2. Учебный план .....	5
3. Содержание программы .....	7
4. Планируемые результаты освоения программы.....	11
5. Календарный-учебный график.....	12
6. Условия реализации программы.....	14
7. Формы аттестации и оценочный материал.....	16
8. Методические материалы.....	17
9. Список литературы.....	19

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **Направленность дополнительной образовательной программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Все улыбаются на одном языке» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденного приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей, СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41.

Программа относится к **технической направленности** и является **разноразностной**.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность**

В современном мире существует множество областей и процессов, где человеку необходимы знания и умения работать с различными видами информации: графическая, звуковая, анимация. Именно компьютерные технологии позволяют оперативно обрабатывать, передавать и хранить информацию. Программное обеспечение, которое позволяет работать с различными видами информации чаще всего на английском языке. Поэтому знание английского языка является весьма значимым в сфере информационных технологий. Также большинство современных средств коммуникации и общения ориентированы на людей, которые владеют английским языком и средствами ИКТ.

Педагогическая целесообразность программы заключается в ее метапредметности. Знания, умения и опыт решения творческих заданий, полученные в ходе изучения программы, помогут учащимся оптимально использовать информационные технологии и английский язык для решения различных задач в других ситуациях.

Учащиеся учатся работать с различными программными продуктами: компьютерный рисунок, анимация, звук, элементы объектного программирования, развивают творческие способности, получают навык работы над групповым и индивидуальным проектом. Освоение компьютерной грамотности и раннее обучение иностранному языку открывают большие возможности для развития информационной компетентности учащихся.

Практическая направленность программы способствует дальнейшему выбору учащихся в изучении программ дополнительного образования.

### **Новизна**

Программа основана на межпредметном изучении компьютерных технологий и английского языка, объединяет учебную деятельность с другими видами деятельности: рисованием, работой со звуком, конструированием, дизайном, играми, составлением собственных текстов на английском языке, диалогов, что способствует формированию у ребенка мыслительной деятельности, развитию творческих способностей и созданию условий для развития информационной компетентности.

### **Отличительная особенность**

Подобранные творческие задания не дают однозначного ответа и решения. При выполнении заданий каждый ребенок может проявить свою индивидуальность, творческую смекалку, опираясь на имеющиеся знания и полученный опыт.

### **Возраст обучающихся**

Дополнительная образовательная программа «Все улыбаются на одном языке» предназначена для детей в возрасте 8-10 лет, не имевших начальной подготовки в области информационных технологий и английского языка.

**Условия приема:** набор в группу осуществляется в заявительном порядке.

### **Уровень освоения и сроки реализации программы**

Программа является разноуровневой, реализуется в течение 3 лет и рассчитана на 144 часа:

1 год обучения – ознакомительный уровень, 72 часа. Обучающиеся знакомятся с основными понятиями, алфавитом английского языка, учатся первоначальным знаниям передачи, поиска, преобразования, хранения информации.

2 год обучения – базовый уровень, 72 часа. Учащиеся приобретают базовый минимум знаний, умений и навыков при работе с разными видами информации: графика, звук, анимация, текст. Создают готовый индивидуальный или групповой мини-проект, соединяя различные виды информации.

3 год обучения – углубленный уровень, 72 часа. Учащиеся создают готовые творческие продукты, соединяя собственный замысел и форму. Учатся представлять свою работу, оценивать свои знания, приобретают личный социальный опыт, что способствует дальнейшему их выбору в изучении программ дополнительного образования.

Ребята начинают обучение с 1 года обучения (ознакомительный уровень), но по результатам собеседования с педагогами информационных технологий и английского языка могут быть зачислены на 2 (базовый уровень) или 3 год обучения (углубленный уровень). Обучающиеся, окончившие образовательную программу и желающие продолжить заниматься в данном направлении, могут быть зачислены повторно на 3 год обучения. Им предлагаются для выполнения творческие задания, в процессе выполнения которых обучающиеся совершенствуют свои умения и углубляют знания в области английского языка и информационных технологий.

### **Количество обучающихся в группе**

Минимальное количество человек в группе – 8, максимальное – 10 (по числу компьютеров в кабинете).

Обучение детей строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает у обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. В зависимости от особенностей темы и содержания работы можно заниматься как со всей группой, так и по подгруппам или индивидуально с каждым ребенком. При этом целесообразно заниматься с группой не более 10 человек, подгруппа не более 2-3 человек.

## Формы и режим занятий

Форма обучения – очная.

Форма организации образовательной деятельности обучающихся: групповая.

Форма организации занятий: аудиторная, внеаудиторная.

Формы аудиторных занятий: беседа с игровыми элементами, практическое занятие, игра-путешествие, защита проектов, викторина, соревнование, конкурс, праздник.

Формы внеаудиторных занятий: экскурсия, акция, сквозное занятие.

Занятия могут проводиться 1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом или 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

### Цели и задачи

**Цель:** развитие информационной компетентности учащихся средствами компьютерных технологий и английского языка.

**Задачи:**

**обучающие**

- обучить основным навыкам работы в прикладных программах;
- обучить работать с различными видами информации: графика, текст, анимация, звук, тексты на английском языке;

**воспитательные**

- формировать личностные качества: ответственность, аккуратность, усидчивость;
- воспитывать уважительное отношение к результатам труда других людей;

**развивающие**

- развивать умение работать индивидуально и в группе;
- развивать творческую активность.

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 1-й год обучения

**Основная цель** – выявление наклонностей и способностей детей к восприятию предлагаемых областей знаний; формирование и закрепление интереса к выбранному виду деятельности.

№	Перечень разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации и контроля
		всего	практика	теория	
	Вводное занятие	2	2		
I	Живые буквы	24	20	4	Творческая работа Алфавит-раскраска.
II	В стране цветов и красок	20	18	2	Творческий проект Лото «Весёлый сад»
III	Увлекательные числа	14	12	2	Фестиваль комиксов
<b>Итого:</b>		<b>60</b>	<b>52</b>	<b>8</b>	
	Практические занятия: ра-	12			

бота над образовательным продуктом				
<b>Общее кол-во часов</b>	<b>72</b>			

### 2-й год обучения

*Основная цель* – формирование у детей более широкого спектра знаний в областях ИКТ и английского языка и их практическое применение.

№	Перечень разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации и контроля
		всего	практика	теория	
<b>I</b>	<b>Мои друзья – животные 32 ч</b>				Презентация Альманаха «Причудливый мир животных»
1.1	Животные в волшебной стране.	12	10	2	
1.2	Язык братьев наших меньших.	6	4	2	
1.3	Животные нашего леса.	14	12	2	
<b>II</b>	<b>Королевство сказок 30 ч</b>				Фестиваль анимационных сказок, легенд, историй.
1.1	Волшебная страна	14	12	2	
1.3	Сказочные герои нашей страны и англоговорящих стран	16	14	2	
<b>III</b>	<b>Итоговое занятие</b>	2	2		
<b>Итого:</b>		<b>64</b>	<b>54</b>	<b>10</b>	
Практические занятия: работа над образовательным продуктом		8	8		
<b>Общее количество часов</b>		<b>72</b>			

### 3-й год обучения

*Основная цель* – закрепление и развитие стремления обучающихся к творческой деятельности, самостоятельному поиску и принятию решений.

№	Перечень разделов и тем	Кол-во часов			Форма аттестации и контроля
		всего	практика	теория	
I	Праздники	32	28	4	Презентация иллюстрированного календаря праздников
II	«Живая карта»	32	26	6	Творческий проект «Мультимедийный атлас»
III	Итоговое занятие	2	2		

<b>Итого:</b>	<b>66</b>			
Практические занятия: работа над образовательным продуктом	6	6		
<b>Общее количество часов</b>	<b>72</b>	<b>72</b>		

### **III. СОДЕРЖАНИЕ 1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

#### **Вводное занятие**

Просмотр детских медиа-работ из архива ЦДОД. Правила поведения в ЦДОД. Просмотр флеш-ролика «Что такое хорошо?» о правилах поведения в компьютерном кабинете. Организация рабочего места. Видеофильм о странах изучаемого языка. Беседа об общем и различии в русском и английском языках, есть ли похожие буквы, почему буква А первая в алфавитах двух стран.

#### **Живые буквы**

Клавиатура. Работа с файлами. Возможности и назначение программы Flash. Окно программы и окно документа. Подготовка рабочего пространства для создания графических изображений. Окно просмотра и тестирования программы. Панель инструментов и ее структура. Инструменты и их модификаторы (Pencil, Line, Oval, Rectangle, Brush, Eraser, Paint Bucket, Ink Bottle, Arrow). Панель Properties. Перемещение, копирование и удаление выделенных изображений. Изменение формы контуров. Актуализация лексики и грамматических структур: letter, nice, funny, big, small, find, open, mouse, snake, bee, dragon, rat, cunning, shy, timid, sly fox, I'm..., to be, What are you? Let's play? I am a funny dog. What are you? I'm letter ..., D is a... I'm happy.... I'd love to... I am sorry.

#### *Практика*

Блокнот для рисования. Создай рисунок с помощью Блокнота, используя английские буквы, и дай своему рисунку название.

SMS - история. Построить цепочку из английских букв, которая отражала бы историю знакомства с компьютером.

Живая буква. Оживи любую букву по-своему или в форме животного. Составь мини-рассказ от имени буквы.

Доска почета. Тебе и твоим друзьям поручили подготовить Доску Почета английским буквам. Создай свою доску почета английским буквам.

Узор. Придумать и изобразить узор, используя английские буквы. Предложите, где можно использовать ваш узор.

Настроение. Используя английские буквы, нарисовать два разных настроения: радость и грусть. Можно менять цвет, тип и ширину линий.

Пиктограмма. Придумать и распределить буквы английского алфавита на группы и нарисуйте пиктограммы для созданных вами групп. Пиктограммы должны быть оригинальные, но такие, чтобы по ним можно было догадаться, по какому признаку разбиты буквы.

Буква. Нарисуйте образ самой загадочной буквы английского алфавита. Поясните свой рисунок. Letter Q. We use it only with letter U.

Сочинение-картинка. В подъезд подбросили котенка. Он просит о помощи, но говорит на своем «кошачьем» языке. Помогите ему обратиться к жильцам дома на человеческом языке. Примените в своем обращении различные языковые средства (выразительные образы, определения, обращения, пунктуационные знаки и т.п.)

Образовательный продукт: Алфавит-раскраска.

### **В стране цветов и красок**

Инструменты для выбора объектов. Выбор одного объекта или его части. Перемещение, копирование и удаление выделенных изображений. Инструмент Free Transform и его модификаторы. Панель Transform. Изменение положения точки трансформации. Масштабирование объекта. Поворот объекта. Отражение объекта. Наклон объекта. Создание эффекта перспективы и искажение. Виды заливок. Панель Color Mixer. Вкладки градиентных цветовых переходов. Способы изменения заливок. Краски Британии в разные времена года. Актуализация лексики и грамматических структур: green, yellow, pink, red, orange, purple, pencil, snake, animal, fox, rainbow, fish, blue, brown, rainbow, cloud, sun, rain, apple, pear, orange, banana, sun, ball, ship, butterfly, line, I can see..., It's a red dog The apple is red. What color is...? The apple is not red.

#### *Практика*

Раскраска. Создать море плавающих слов, раскрасив их тем цветом, который они описывают.

Радуга-дуга. Раскрасить картинку, прослушав текст на английском языке и дорисовать недостающие элементы.

Палитра красок. Создать свою палитру красок и придумать им названия.

Каляки-маляки. Раскрасить кляксу в соответствии с написанным на ней текстом и преобразовать ее до веселого овоща.

*Образовательный продукт:* Лото «Веселый сад»

### **Увлекательные числа**

Инструмент Text. Текстовый блок и панель Properties. Создание и редактирование текста. Преобразование текста в рисунок. Структура анимационного фильма. Шкала Timeline. Покадровая анимация. Просмотр анимации. Числительные. Множественное число существительных. Актуализация лексики и грамматических структур по теме «числительные».

#### *Практика*

*Игра с мячом.* Посчитаем вместе с Томом.

На какие цифры могут быть похожи некоторые буквы. Letter I and number 1(one).

*Головоломка.* Отгадать английские слова, зашифрованные числительными и создать к ним композицию.

*Чайнворд.* Создать живой Чайнворд.

*Комиксы.* Сколько яблок (груш) унес ежик? Составь мини-рассказик.



*Смайлик-отметки.* Представь, что однажды утром ты проснулся в компьютерной смайл-стране (смайлик от англ. - улыбка), в которой у каждого школьника есть электронный дневник. Придумай и нарисуй, какие смайлики-отметки ты хотел(а) бы видеть в своем электронном дневнике. Дай название смайлик - отметке.

*Превращения.* Нарисовать отгадку к прозвучавшей загадке. Создать анимацию: рисунок одной отгадки – появление отгадок требуемое количество.

*Образовательный продукт:* комикс.

## 2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ

### **Мои друзья – животные**

Беседа по технике безопасности. Вступительная беседа о задачах второго года обучения. Введение в тему «Вот так джунгли» «Just so jungle!». Инструмент Pen. Техника рисования и редактирования кривых Безье. Инструмент Subselection и его использование для редактирования кривых. Инструменты для редактирования градиентных заливок. Слой как структурный элемент фильма. Левая часть панели Timeline. Фоновый слой. Слои с анимационными и статичными объектами. Анимация формы (Shape): превращение объектов, изменение цвета. Озвучивание фильма. Синхронизация анимации и звука. Редактор звука. Английские любимцы. Потешки Матушки Гусыни. Актуализация лексики и грамматических структур: jungle, hippo, zebra, koala, kookaburra, tail, trunk, feather, dangerous, domestic, goat, chick, hen, wake, rooster, bright curious, I can..., I've got..., to be, wild, elk, wolf, owl, fluffy, obedient, scare, hunt, frighten, hide.

### **Практика**

*Составление словаря символов слов, обозначающих животных.*

Придумать на языке условных знаков образ хитрой лисы, юркой мышки, неуклюжего медведя, торопливой обезьянки, зайчика, крокодила.

*Составить рифмовки с командами животным.*

Представь, что твое любимое животное вдруг стало волшебным и научилось многим вещам, которые не умело делать раньше. Придумай, что оно расскажет тебе о своих новых умениях и возможностях.

*Вы – организатор выставки игрушек.* Придумайте название выставки подумайте об оригинальной аннотации к каждому экспонату (придумать идею на русском языке и попробовать описать ее на английском языке).

*Компьютерная кошка.* Одной маленькой мышке приснился сон, что за ней гоняется «компьютерная кошка». Нарисуй, как может выглядеть «компьютерная кошка», опиши ее и для чего ее можно использовать при работе на компьютере.

Создание флеш-ролика «Вот так джунгли»

Создание сборника о животных «Раскраски-рассказки»

Создание открыток «Красная книга Кежемского района. Животные»

Создание мультимедийного сборника «Разгадываем премудрые загадки»

*Образовательный продукт:* Альманах «Причудливый мир животных»

## **Королевство сказок**

Анимация движения. Создание начальной и конечной фаз анимации движения. Анимация: увеличение/уменьшение, поворот, приближение/удаление. Группировка рисованных изображений. Работа с группами. Редактирование содержимого группы. Сложная анимация. Порядок слов в английском предложении. Глагол в английском языке. Образование множественного числа существительных. Речевой этикет. Актуализация лексики и грамматических структур: fairy tale, hero, castle, palace, forest, village, enjoy, save, favorite, plane, ship, helicopter, enjoy doing, get by.

### **Практика**

Обложка к стихотворению Miss Polly has a dolly

Комиксы. Как бы ты описал королевство английских глаголов. Подумай, кто может править в этом королевстве, кто слуги, каков распорядок.

Тебе повезло встретить Вини Пуха. Пригласи его в гости. Предложи анимированный рисунок вашей встречи.

Составить коллаж сказочных героев на основе песенок Cookie's Nursery Rhyme и русских народных сказок.

*Образовательный продукт:* Анимационные мини-сказки, легенды

## **3-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ**

### **Праздники**

Инструктаж по технике безопасности. Цели и задачи третьего года обучения. Слой траектории. Создание траектории движения. Обеспечение правильной ориентацией объекта относительно траектории. Создание Movie Clip. Определение положения точки привязки образца. Редактирование клипов. Вложенная анимация. Синхронизация анимации вложенной графики с внешней анимацией. «Звуковой фон» и «музыкальный фон». Создание звуков различными подручными средствами. Сканирование. Происхождение праздников: Рождество, День Благодарения, День Святого Патрика, День святого Валентина. Актуализация лексики и грамматических структур: English holidays, Russian holidays, Easter, Victory Day, St.Valentine's Day, Women's Day, Chinese New Year, The Old New Year, Mother's Day, turkey, hide, the horn of plenty, Indians, pumpkin pie, parade, wheat, cranberries

### **Практика**

Беседа-антиципация: с чем ассоциируются праздники?

Создание символов, отображающих разные традиции празднования Рождества, Дня Благодарения Thanksgiving Day, Дня Святого Патрика, День Победы, 8 Марта, 23 Февраля, Новый год, День Знаний, День пирога в Кординске. Заполнение денотатной карты, беседа.

Чтение и анимация стихотворения «Five Fat Turkeys».

Игры «Thanksgiving Games».

Комиксы «Дети-пилигримы», «Встреча русского Деда Мороза и Санта Клауса».

Эскиз подарка. Музыкальная открытка. Разработать дизайн открытки к различным праздникам, нарисовать ее и озвучить.

Создание страницы календаря.

*Образовательный продукт:* Иллюстрированный календарь праздников.

### **«Живая карта»**

Источники изображений. Импортирование графических файлов. Сцена. Панель Scene. Создание, переименование, перемещение, копирование, удаление сцен. Архитектура образцов типа Button. Функции кнопок. Окно редактирования кнопки. Кадр Up. Кадр Over. Кадр Down. Язык программирования ActionScript. Использование панели Action. Простейшие операторы. События кнопки. Создание кнопок, управляющих работой слайд-шоу. Публикация фильма. Варианты публикации. Сохранение и просмотр опубликованных файлов. Составные части Соединенного королевства Великобритании и Северной Ирландии. Национальные символы изучаемых стран. Происхождение географических названий в Британии. Актуализация лексики и грамматических структур: map, Ocean, Asia, Europe, area, mountain, hills, rivers, land, border, flow, sable, taiga, relief, country, island, Wales, Northern Ireland, England, Scotland, north, west, south, east, part, Saint, cross, star, stripe, upright and diagonal cross, St. Andrew, St. Patrick, St. George, St. David, the Union Jack, daffodil, leek, rose, shamrock, symbol, national, pine, spruce, birch, sable, bear, elk, Hollywood. A good place to see the stars? Sport, sportsman, to be popular, win victory, Olympic games, writer, books for kids, interesting, to be, musician, pop songs, to be famous.

### **Практика**

Brainstorming (мозговой штурм): что я знаю об англоговорящих странах? Создание и заполнение схемы Web. Антиципация: с чем ассоциируется карта?

Чтение аутентичных текстов о культурных мифах США, Австралии, Британии, популярных людях, поиск информации в Интернете. На основе собранных материалов создать флеш-ролик, коллаж, презентацию и др.

Придумай игру-путешествие для друга, в которой, чтобы добраться до конечного пункта, нужно разгадать секреты изучаемых стран.

Сувенир. Какой сувенир вы бы привезли из поездки в одну из англоговорящих стран? И какой сувенир взяли бы с собой из России?

«Живая карта»: Флаги, национальные эмблемы, особенности, эмблемы - животные, эмблемы - растения, достопримечательности, национальные герои, еда, искусство, история и др.

*Образовательный продукт:* Мультимедийный атлас («говорящие карты» англоязычных стран и Красноярского края, интерактивный путеводитель по стране.)

## **IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Реализуя данную программу, обучающиеся овладеют разными способами передачи информации средствами ИКТ и английского языка через создание мультимедийных продуктов: первый год обучения - по теме «Живые буквы», второй год обучения – «Животные. Загадки о животных», третий год обучения – «Мой любимый праздник» или «Живая карта».

**Предметные результаты:**

- освоен инструментальный программы Flash, как способ передачи информации средствами ИКТ и английского языка через создание мультимедийного продукта;
- освоен алгоритм работы со звуком, создания анимации движения и движения по траектории, группировки объектов;
- умеет работать со сканером; создают объекты Movie Clip, Button и задают им свойства;
- строит самостоятельно монологические высказывания на уровне 7-8 фраз, дает развернутые ответы на вопросы и сравнивает свои ответы с мнением других детей.

**Метапредметные результаты:**

- формируются компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий для поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации;
- освоены начальные формы познавательной и личностной рефлексии;
- приобретен опыт коллективного планирования пути достижения цели.

**Личностные результаты:**

- развивают творческие способности, коммуникативные способности;
- умеют инициировать учебное взаимодействие, вступать в диалог, задавать вопросы, отстаивать свое мнение;
- развиваются навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

## V. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	2								
Живые буквы	6	8	8						
Практические занятия: работа над образовательным продуктом				4					
Промежуточная аттестация				Алфавит-раскраска – 2					
В стране цветов и красок				2	6	8	2		
Практические занятия: работа над образовательным продуктом							4		
Промежуточная аттестация							Лото «Весёлый сад» – 2		
Увлекательные числа							2	8	2

Практические занятия: работа над образовательным продуктом									4
Промежуточная аттестация									Комикс – 2
Всего	8 ч	8 ч	8 ч	8 ч	6 ч	8 ч	10 ч	8 ч	8 ч

## 2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
<b>Мои друзья – животные</b>									
Животные в волшебной стране	6	4							
Сквозное занятие	2								
Язык братьев наших меньших		4	2						
Животные нашего леса			6	6					
Практические занятия: работа над образовательным продуктом				2	2				
Промежуточная аттестация					Альманах «Причудливый мир животных» - 2				
<b>Королевство сказок</b>									
Волшебная страна					2	8	4		
Сказочные герои нашей страны и англоговорящих стран							6	8	
Практические занятия: работа над образовательным продуктом									4
Промежуточная аттестация									Анимационные сказки, легенды, истории - 2
Итоговое занятие									Просмотр детских работ, рефлексия – 2
Всего	8 ч	8 ч	8 ч	8 ч	6 ч	8 ч	10 ч	8 ч	8 ч

### 3-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Праздники	6	8	8	6					
Экскурсия	2								
Практические занятия: работа над образовательным продуктом				2					Акция - 2
Промежуточная аттестация					Календарь праздников – 2				
«Живая карта»					4	6	10	8	
Экскурсия						2			
Практические занятия: работа над образовательным продуктом									2
Промежуточная аттестация									Мультимедийный атлас – 2
Итоговое занятие									Просмотр детских работ, рефлексия. Презентация программ ЦДОД – 2
Всего	8 ч	8 ч	8 ч	8 ч	6 ч	8 ч	10 ч	8 ч	8 ч

## VI. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 6.1. Материально техническое обеспечение

Для эффективной организации образовательного процесса имеется:

- компьютерный класс, с количеством рабочих мест не менее 10 (ПК, наушники с микрофоном, локальная сеть);
- проектор с экраном;
- колонки;
- сканер;
- цифровой фотоаппарат;
- канцелярские принадлежности (клей, ножницы, цветная бумага, картон разного формата, цветные карандаши, альбом, краски, кисточки, ватман);
- программное обеспечение: программы для обработки изображений и для звукозаписи, Блокнот, Flash, браузер;
- мультимедийные образовательные ресурсы, разработанные педагогами.

### 6.2. Информационное обеспечение

Наименование	Форма проведения	Цифровой
--------------	------------------	----------

<b>тем</b>	<b>занятия</b>	<b>образовательный ресурс</b>
Вводное занятие	Занятие-путешествие	Мультимедийный проект «Возвращение домой», Флеш-ролики «Что такое хорошо?», «Робин Бобин», «Колобок», «Айболит» Слайд-фильм «Англия» Видеофильм «Австралия»
Живые буквы	Игра «Путешествие по стране «Живые буквы» Сквозное занятие. Праздник «День всех святых» (Halloween)	Флеш-ролики: «Кот Том», «Карета с буквами», «Герои Halloween», «Соедини цветные точки», «Дом с привидениями».
В стране цветов и красок	Эстафета «Радуга-дуга»	Флеш-ролики: «Цветик-семицветик», «В мире красок».
Увлекательные числа	Учебное занятие. Практикумы	Флеш-ролики: «Сороконожка», «Веселые пальчики», «Я считаю от 1 до 10»
Животные в волшебной стране.	Учебное занятие. Выставка Сквозное занятие	Видеофильм о животных Австралии и Кежемского района. Слайд-фильм «Мир животных»
Язык братьев наших меньших.	Учебное занятие.	Библиотека голосов птиц, животных и др.
Животные нашего леса.	Учебное занятие. Экскурсия в районный музей	Видеофильм о животных Кежемского района. Сборник мультфильмов
Волшебная страна	Учебное занятие Праздник	Флеш-ролик «Пасха»
Сказочные герои нашей страны и англоговорящих стран	Учебное занятие. Занятие с родителями	Презентация «Рисуем героев сказок»
Праздники	Учебное занятие Праздник Экскурсия на городскую елку	Слайд-фильм «Рождество». Флеш - ролик «День Благодарения». Обучающий флеш - ролик «Праздники»
«Живая карта»	Учебное занятие Презентация Экскурсия в осенний	Видеофильм «Поездка Кюдинских школьников в Англию» Флеш-ролик «Англоговорящие

	лес Мозговой штурм Путешествие	страны и их символы» Электронный справочник поисковых серверов. Фотоматериалы.
--	--------------------------------------	---

## 6.2. Кадровое обеспечение

Программу обязательно реализуют педагоги из предметных областей: английский язык, информационные технологии.

## VII. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Оценивание учащихся осуществляется методом наблюдения в течение реализации программы. Результаты фиксируются по мере выполнения заданий и освоения программы.

Вид оценочной системы – уровневый. Уровни: высокий, средний, удовлетворительный. Результаты фиксируются в Протоколе промежуточной/итоговой аттестации учащихся.

Оценка итоговых работ осуществляется в соответствии со шкалой от 1 до 3 баллов с шагом 1.

1б. – большую часть работы выполняет с помощью других учащихся и педагога;

2б. – выполняет самостоятельно большую часть проекта;

3б. – может полностью создать мультимедийную работу самостоятельно.

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

- Входной контроль проводится в начале учебного года с целью выявления первичных и остаточных знаний в областях английского языка и ИКТ; в виде беседы, игры, выполнения практического задания.

- Текущий контроль в процессе прохождения раздела, направленный на тренировку и активизацию изучаемого материала.

- Итоговый контроль в форме презентации детских творческих работ. После прохождения каждого раздела предусмотрена итоговая работа в форме мультимедийного продукта.

Готовые работы презентуются для родителей, педагогов, сверстников.

Ребята принимают участие в различных конкурсах, олимпиадах, проектах, выставках.

В начале изучения программы и по завершению учащимся предлагается оценить свои умения, заполнив анкету.

При сравнении результатов можно оценить уровень продвижения детей в овладении компьютерными технологиями и английским языком с помощью теста:

1. Я могу воспринимать и отбирать необходимую информацию
2. Я могу аргументировать свое мнение.
3. Я могу дать понятные инструкции, консультации по работе с изученным программным обеспечением
4. Я могу найти нужную информацию из различных источников.



5. Я могу оформить собранные материалы в виде мультимедийного продукта.
6. Я могу сотрудничать с другими на групповых занятиях.
7. Я могу публично выступить
8. Я могу использовать компьютерное оборудование аккуратно и безопасно.
9. Я могу записывать информацию различными способами.
10. Я могу определить, какие проблемы я смогу решить сам, а какие – с посторонней помощью.

## **VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Систематичность содержания материала достигается выбором последовательности развертывания учебного материала, при котором изучение всех последующих знаний опирается на знания, полученные ранее.

Все занятия строятся на коммуникативной основе и подчиняются единой сюжетной линии, которая проходит через систему соответствующих упражнений и творческих заданий, соответствующие возрастным особенностям детей и их способностям.

Процесс обучения учащихся по образовательной программе проходит в игровой форме. На занятиях используются разные виды игр – дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые и т.д. Все они, вызывая положительные эмоции, помогают детям легче воспринимать материал обучения, усваивать новую информацию и закреплять пройденный материал без переутомления и психологической нагрузки.

Каждое занятие предусматривает свободное общение друг с другом, педагогом и другими участниками образовательного процесса (родители, сказочные герои, гости и др.).

При проведении занятий реализуется принцип личностно-ориентированного обучения. Это значит, что каждый ребенок придвигается вперед своим темпом, но при этом педагог обеспечивает ребенку успешность продвижения. Для этого педагогами разработаны творческие задания, при выполнении которых каждый может проявить свою индивидуальность, творческие способности и возможности их представления различными способами: компьютерным рисунком, анимацией, флеш-роликом, слайд - фильмом, мини - рассказом и др.

Изучение программы проходит в процессе вовлечения обучающихся в проектную деятельность. Изучение каждой темы заканчивается созданием мультимедийного образовательного продукта, который соединяет вербальную, графическую и изобразительную наглядность.

Для выполнения итоговых творческих заданий дети по желанию могут разбиваться на подгруппы, где каждому ребенку предоставляется возможность для самовыражения в рамках создания и защиты общего коллективного мультимедийного продукта. При этом дети учатся согласовывать свои действия, быть лидерами и исполнителями, учитывать интересы и помогать друг другу. Состав группы может меняться. Результатом работы является образо-

вательный продукт. Работа над мультимедийным проектом осуществляется в несколько этапов:

- Выбор темы проекта. (Каждый обучающийся (или подгруппа) выбирает задание в рамках общего проекта, которое ему интересно и которое он может выполнить самостоятельно с точки зрения английского языка и ИКТ.)

- Составление подробного плана работы над своим мини-проектом (Составление текста на английском языке, написание сценария флеш-ролика, подготовка графики).

- Сборка собственного мини-проекта (Соединение звука, анимации, графики и др.)

- Общий сбор полученных всеми результатов в единый мультимедийный продукт. Презентация продукта. Рефлексия.

Рефлексия происходит в форме коллективного просмотра с обсуждением достоинств и недостатков готовых мини-проектов, но основной акцент делается на достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

Методы обучения:

- словесные (объяснение, рассказ, беседа, диалог, консультация) для актуализации знаний обучающихся;

- методы практической работы при выполнении упражнений, предусмотренных программой;

- наглядные для объяснения нового материала, демонстрации детских творческих работ;

- поисково-исследовательские при выполнении творческих заданий.

Для формирования у детей мотивационной, предметно-практической и интеллектуальной компоненты информационной культуры, для развития познавательного интереса педагогами разработаны цифровые образовательные ресурсы:

- **для изучения нового материала**

мультимедийный проект «Возвращение домой»; флеш-ролики: «Что такое хорошо?», «Робин Бобин», «Колобок», «Айболит»; слайд-фильмы: «День Благодарения», «Рождество», «Пасха», «Мир животных», «Рисуем героев сказок», «Англия», «Австралия»;

- **учебно-тренировочные** – для закрепления основных знаний и навыков

«Англоговорящие страны и их символы», «Праздники», «Цветик-семицветик», «Сороконожка», «Веселые пальчики»;

- **контролирующие**

«Соедини цветные точки», «Дом с привидениями», «В мире красок», «Я считаю от 1 до 10»;

- **учебно-игровые**, способствующие развитию психических процессов: памяти, внимания, воображения

«Кот Том», «Карета с буквами», «Герои Halloween»;

- **справочно-энциклопедические**

справочник поисковых серверов.

Содержание программы включает в себя материалы международной переписки. По каждому разделу разработаны:

- пособия для педагога, которое включает в себя:
  - цели, задачи раздела;
  - примерное тематическое планирование;
  - формы и методы организации деятельности обучающихся;
  - ожидаемые результаты и систему их оценивания;
  - список используемой литературы;
  - методическую разработку по теме.
- пособие для обучающегося, которое включает в себя:
  - лексический материал по теме;
  - тексты для чтения по английскому языку с заданиями;
  - алгоритмы работы в программных средах.

По темам «Праздники» оформлена рабочая тетрадь для обучающегося на основе аутентичных материалов.

Программа предполагает применение активных методов обучения. Дети получают навыки работы на компьютере и знакомятся с английским языком в доступной и интересной для них форме через создание коммуникативных ситуаций, раскрываемых с помощью игр, рифмовок, историй, творческих и занимательных заданий, мультимедийных ресурсов, разработанных педагогами и разнообразных видов деятельности.

Для развития инициативной речи используются вербальные опоры, которые помогают ребенку логически правильно построить высказывания, запрограммировать речевой замысел, его общее направление, предметное содержание, план высказывания.

## IX. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

	Автор составитель/наименование материалов	Кол-во	Примечание
Учебные пособия /печатные/	1. Click January/February 2006 стр. 14	1	Используется на занятиях в качестве учебного пособия по отдельным темам и для подготовки раздаточного дидактического материала.
	2. Click March 2006 стр.12-13	1	
	3. Cookie's Nursery Rhyme Video. Oxford University Press, 2004	1	
	4. Crown April 2006 стр.15	1	
	5. Crown January\February 2006, стр. 15	1	
	6. Crown March 2006, стр. 12	1	
	7. Crown September 2003, стр. 15	1	
	8. Hatzky Inger Ich lerne English- media Verlagsgesellschaft mbH	1	
	9. Perret Jeanne Brilliant –Macmillan,		

	<p>2006</p> <p>10. Schwermer Kaj, Chang Julia, Wright Craig. Oxford Phonics World 1. The Alphabet. Oxford University Press, 2013</p> <p>11. Серия Читаем вместе English. Aline – Butterfly in Garden. Айрис Пресс, 2008</p> <p>12. Серия Читаем вместе English.</p> <p>13. Серия Читаем вместе English. Snow-White and the Seven Dwarfs. Айрис Пресс, 2017</p> <p>14. Серия Читаем вместе English. The Three Little Pigs. Айрис Пресс, 2016</p> <p>15. Серия Читаем вместе English. Little Red Riding Hood. Айрис Пресс, 2016</p>	<p>1</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>10</p>	
Учебные пособия /электронные/	1 Mac Andrew Richard «Window on Britain» 2	1 ПК	Работа в компьютерном классе
	2. Charrington Mary Christmas Fun. Songs and activities for children. Oxford University Press, 2004		
	3. Mac Andrew Richard «Window on Britain» 1	1 ПК	Работа в компьютерном классе.
	4. Musiol Mady, Villarroel Magaly Merry English on DVD 1. Stories, songs and fun activities. ELI S.r.l, 2009. Activity Book.	1	Используется на занятиях в качестве учебного пособия по отдельным темам и для индивидуальной работы с учащимися
	5. Musiol Mady, Villarroel Magaly Merry English on DVD 2. Stories, songs and fun activities. ELI S.r.l, 2009. Activity Book.	1	
	6. Cookie's Nursery Rhyme Video. Oxford University Press, 2004.	1	
	7. This is Britain. Leven 1, 2. Oxford University Press, 2005.		
8. Wernham Sara and Lloyd Sue. Jolly Phonics Pupil Book 1.2.3. 2010			
9. Dooley Jenny Evans Virginia. Set sail. Express Publishing, 2013.			

<p>Методические материалы</p>	<p>1. Боршуляк М.П. Программа Flash 5. 10-11 классы: учеб. пособие. – М.: Дрофа, 2005. – 144с.: ил. – (Элективные курсы)</p> <p>2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 212 с., 16 с. ил. Стр. 135-168</p> <p>3. Информатика и образование №5 2006. Стр. 58-62, 62-64</p> <p>4. Леонович О.А. В мире английских имен. Издательства «Астрель», 2002.</p> <p>5. Никитенко З.Н. Английский язык 2-4 кл. «Просвещение» 2005</p> <p>6. Переверзев С.И. Анимация в Macromedia Flash MX. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 374с.: ил.</p> <p>7. Пукина Т.В. Английский язык 2-3 кл.: игровые технологии на уроках и на досуге, «Учитель» 2007</p> <p>8. Пукина Т.В. Занимательный английский 5-11 кл. Волгоград «Учитель», 2007</p> <p>9. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка-АСТ Астрель Профиздат Москва, 2005</p> <p>10. Харт К. Как нарисовать персонажей комиксов/Пер. с англ. С.И. Ананин; Худ. обл. М.В. Драко. – Мн.: ООО «Попурри», 2001. – 144 с.: ил.</p> <p>11. Харт К. Мультяшки для начинающих / Пер. с англ. П.А. Самсонов; Худ. обл. М.В. Драко. – Мн.: ООО «Попурри», 2002. – 144 с.: ил.</p>	<p>Используется для подготовки занятий по темам программы.</p>
<p>Дидактические материалы /печатные/</p>	<p>1. Hoare Kathy <a href="mailto:Kathy@chariot.net.au">Kathy@chariot.net.au</a> Original messages. 1</p> <p>2. King Anna Culture Smart Russia. Copyright, 2007, Superard, с.70-71, с.156-160 1</p> <p>3. Рабочая тетрадь «Праздники» и «Увлекательные числа» для обу-</p>	<p>Используются на занятиях для самостоятельного повторения теоретического материала и углубления знаний по темам</p>

	чающегося на основе аутентичных материалов. Разработка педагогов		
Дидактические материалы /электронные/	<p><b>для изучения нового материала:</b>  мультимедийный проект «Возвращение домой»;  флеш-ролики: «Что такое хорошо?», «Робин Бобин», «Колобок», «Айболит»; слайд-фильмы: «День Благодарения», «Рождество», «Пасха», «Мир животных», «Рисуем героев сказок», «Англия», «Австралия»;  Видеофильм «13 удивительных фактов об Австралии» 13 Amazing facts about Australia»  Видеофильм о животных Австралии и Кежемского района.  <b>учебно-тренировочные</b> – для закрепления основных знаний и навыков: «Англоговорящие страны и их символы», «Праздники», «Цветик-семицветик», «Сороконожка», «Веселые пальчики»;  <b>Контролирующие:</b>  «Соедини цветные точки», «Дом с привидениями», «В мире красок», «Я считаю от 1 до 10»;  <b>учебно-игровые:</b> способствующие развитию психических процессов: памяти, внимания, воображения «Кот Том», «Карета с буквами», «Герои Halloween»;  <b>справочно-энциклопедические:</b>  справочник поисковых серверов.</p>	1 1 1 1 1 1 1	Занятия проводятся в компьютерном классе
Литература для педагога	<p>1. Musiol Mady, Villarroel Magaly MerryTeam 6.ELI Teacher’s book  2. Musiol Mady, Villarroel Magaly Merry English on DVD 2. Stories, songs and fun activities.ELI S.r.l, Teacher’s book  3. Musiol Mady, Villarroel Magaly Merry English on DVD 2. Stories, songs and fun activities.ELI S.r.l,</p>	1	Используется для подготовки занятий по темам программы и для подготовки раздаточного дидактического материала.

	<p>Teacher's book</p> <p>4. Большой самоучитель рисования / Пер. с англ. О. Солодовниковой, Н. Веденеевой, А. Евсеевой. – М.: ЗАО «РОСМЭН-ПРЕСС», 2006. – 192 с. Стр. 44-53, 133-150, 170-185.</p> <p>5. Бхангал Ш. Flash. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала – СПб.: Питер, 2005. – 460</p> <p>6. Джпрлин Д. Рисуем животных – героев комиксов и мультфильмов / Пер. с англ. А. Сидорова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 32 с.: ил. – (Уроки рисунка и живописи)</p> <p>7. Рисуем 50 героев русских сказок / Худ. обл. М.В. Драко. – М.: ООО «Попурри, 2001. – 56 с.: ил.</p> <p>8. Сборник научно-методических статей. Раннее обучение английскому языку: Теория и практика. 2004</p> <p>9. Стрелкова Л.М. Flash MX. Первые шаги. – М.: Интеллект-Центр, 2004. 80 с.</p> <p>10. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. – М.: Мол. Гвардия, 1986. – 159 с. (Мир твоих увлечений). Стр. 122-123.</p> <p>11. Харт К. Аниме. пер. с англ. – М.: АСТ: Астрель, 2005. – 63 с.: ил.</p> <p>12. Электронные издания. Центр дистанционного образования «Эйдос</p>		
	<p>1. Задания конкурсов по английскому языку МАН Интеллект Экспресс (Электронный и бумажный вариант) за 2013-2021 годы.</p>	10	Используется для индивидуальной работы с учащимися