

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
Протокол № 02 от 04.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ЦОД
 Кучерявых
Приказ № 093 от 07.08.2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ»

социально-гуманитарной направленности
базовый уровень
возраст обучающихся: 7 – 9 лет
срок реализации программы: 36 недель

Автор-составитель программы:
Майкова Галина Вячеславовна,
педагог дополнительного
образования

Кодинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ.....	5
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	5
5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	144
6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	155
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	166
8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	188

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно – правовая основа программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательный английский» составлена на основе следующих нормативных правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», статей: 2 (п.9, п.22), 12 (п.1ч.4; ч.5), 13 (ч.1,2), 28 (п.6 ч.3), 33 (ч.2), 55 (ч.2), 58 (ч.1), 59 (ч.1),75 (ч.1, ч.4);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20, утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28;
- «Концепции развития дополнительного образования до 2030», принятой распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Дополнительная общеразвивающая образовательная базовая программа «Занимательный английский» относится к социально-гуманитарной направленности, является модифицированной и основана на книгах Julie Penn, «Family and friends, Starter, Teacher’s Book Plus», Naomi Simmons, «Family and friends, Teacher’s Book Plus».

Новизна программы заключается в том, что обучение иностранному языку построено на использовании современных компьютерных технологий, интерактивных программ, аудио и видеоматериалов, мультфильмов, которые соответствуют возрасту и интересам детей.

Актуальность данной программы заключается в том, что освоение основ английского языка посредством использования ИКТ, дает учащимся возможность познакомиться с современными компьютерными технологиями одновременно с изучением английского языка. Владение иностранным языком и ИКТ расширяет кругозор учащихся, способствует формированию культуры общения и содействуют общему развитию учащегося, а также играет неопределимую роль в будущей карьере человека.

В современном мире на первый план выходит хорошее знание информационных технологий и английского языка, потому что это требование времени, необходимый критерий для получения престижного места работы и развития успешной карьеры.

Отличительная особенность программы заключается, в том, что весь образовательный процесс строится в форме игр: компьютерных, настольных, логических, дидактических.

Построение образовательного процесса в форме игра основан на способности ребенка запоминать языковой материал целыми блоками, как бы «впечатывать» его в память, но это происходит только в том случае, когда у

него создана соответствующая установка и ему очень важно запомнить тот или иной материал. Легче всего это происходит в игре. Если для достижения успеха в игре ребенку нужно совершить какое – то речевое действие, то оно осваивается почти без усилий.

При обучении иноязычному общению, где выполняемые учащимися действия и операции имеют особо сложный характер может возникать эмоциональное напряжение, дающее заметную дезорганизацию. Учащийся начинает подменять сложные высказывания творческого характера стереотипными фразами. Резко нарушается динамика речи. Растёт число ошибок, в том числе случайных. Если учесть, что все эти факторы приводят, как правило, к негативной оценке со стороны преподавателя и других учащихся, то не удивительно, что у учащегося возникает стойкая отрицательная эмоция, которая в дальнейшем оказывает губительное влияние на его попытки осуществить иноязычную речь и переносится им на изучаемый предмет в целом. Для снятия эмоционального напряжения и создания непринужденной атмосферы применяются различные игровые ситуации.

У игрового подхода есть несколько важных педагогических преимуществ. Во-первых, он способен пробудить интерес к предмету у тех, кто потерял внутреннюю мотивацию к учебе. Во-вторых, игровые методики помогают разнообразить процесс, справиться с монотонностью и рутинными задачами. Это поможет учащемуся не сойти с долгой дистанции.

Педагогическая целесообразность программы в том, что обучение английскому языку младших школьников посредством применения ИКТ, способствует более эффективному и корректному овладению видами речевой деятельности: произношением, аудированием, говорением, письмом. Информационно-коммуникативные технологии оказывают большую помощь обучающимся, которые только начали знакомство с английским языком. С помощью применения интерактивных программ, аудио и видео закладывается основа практического владения языковым материалом, преодолевается психологический барьер, формируется артикуляционный аппарат, происходит знакомство с иноязычной культурой, создается мотивация для дальнейшего изучения английского языка. Младший школьный возраст является самым благоприятным периодом для овладения иностранным языком благодаря хорошей способности детей младшего возраста к запоминанию лексического материала и высокой степени развития фонематического слуха.

Возраст детей: программа предназначена для детей 7-9-летнего возраста.

Уровень освоения программы базовый

Предполагается достижение учащимися базового уровня усвоения программного материала.

Обучение на базовом уровне направлено на удовлетворение познавательного интереса, практику навыков общения и обогащение коммуникативного опыта учащихся.

Дети приступают к изучению программы на добровольной основе без предварительной подготовки.

Срок реализации программы – 36 недель, общее количество часов – 72.

Количество обучающихся: состав группы не более 12 человек; не менее 8 человек.

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Форма реализации – очная.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель программы: формирование иноязычной коммуникативной компетенции посредством использования компьютерных технологий.

Задачи:

Образовательные:

- научить понимать речь педагога и речевого партнера в ситуации общения, отвечать на вопросы, используя стандартные выражения этикетного характера;
- научить делать связное сообщение по предложенной теме и оформлять свои речевые реакции с точки зрения норм изучаемого языка
- сформировать у обучающихся технику речи и артикуляцию;
- научить понимать сообщения монологического характера, при помощи средств ПК.

Развивающие:

- развить у учащихся мышление, внимание, воображение, память.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся способность организовать взаимодействие в парах и группе для выполнения учебной задачи;
- способствовать воспитанию у обучающихся уважительного отношения к традициям и культуре своей страны и стран изучаемого языка;
- развить у учащихся интерес к изучению иностранных языков посредством применения современных компьютерных технологий;

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1:				Контрольное задание на ПК
1	Добро пожаловать!.	2	0,5	1,5	
2	Давай знакомиться!	2	0,5	1,5	
3	Какой это цвет?	2	0,5	1,5	

4	Что это такое?	2	0,5	1,5	
	Раздел 2:				Практическая работа на ПК
5	Это игрушки?	2	0,5	1,5	
6	Вот это робот!	2	0,5	1,5	
7	Это моя мама!	2	0,5	1,5	
8	Он счастлив!	2	0,5	1,5	
	Раздел 3:				Ролевая игра
9	Она голодная	2	0,5	1,5	
10	Дикие животные.	2	0,5	1,5	
11	Проект: протрет семьи	2	0,5	1,5	
12	Кем ты хочешь быть?	2	0,5	1,5	
	Раздел 4:				Презентация проектной работы
13	У меня есть рубашка!	2	0,5	1,5	
14	У меня есть шляпа!	2	0,5	1,5	
15	Я люблю сливы!	2	0,5	1,5	
16	Проект: книга животных	2	0,5	1,5	
	Раздел 5:				Презентация проектной работы
17	Школа	2	0,5	1,5	
18	Новые игрушки	2	0,5	1,5	
19	Это мой нос	2	0,5	1,5	
20	Проект: Бумажная игрушка	2	0,5	1,5	
	Раздел 6:				Диктант
21	Он герой!	2	0,5	1,5	
22	Где мяч?	2	0,5	1,5	
23	Большая семья	2	0,5	1,5	
24	Проект: Постер парка!	2	0,5	1,5	
	Раздел 7:				Игра «Кукла-переодевашка»
25	Это его брюки?	2	0,5	1,5	
26	Мой дом!	2	0,5	1,5	
27	Ланч в школе	2	0,5	1,5	
28	Проект: Шкаф для одежды	2	0,5	1,5	
	Раздел 8:				Составление и решение кроссворда
29	Новые друзья	2	0,5	1,5	
30	Зоопарк	2	0,5	1,5	
31	Обед	2	0,5	1,5	
32	Проект: Семейное кафе!	2	0,5	1,5	
	Раздел 9:				Итоговое тестирование
33	Уборка дома	2	0,5	1,5	
34	Я могу!	2	0,5	1,5	
35	На пляже!	2	0,5	1,5	

36	Итоговая работа. Мастерим комнату	2	0,5	1,5	
		72	18	54	

Содержание учебного плана программы:

1. Начинаем!

Теория:

Беседы: Техника безопасности. Беседа об англоговорящих странах, их обычаях и традициях, людях. Правила этикета. Приветствие и прощание. Знакомство с буквой “А”, её произношением, работа с фонетическими карточками. Цифры 1 и 2, счёт яблочек.

Практика:

Сценический диалог; песенка “Hello”, работа на компьютере (words, grammar and song).

2. Знакомство.

Теория:

Знакомство с буквой “В”, её произношением, работа с фонетическими карточками. Смотрим видео-историю.

Практика:

Сценический диалог, песенка “Goodbye”, работа на компьютере (Sounds and letters, Story). Лексическая игра «Мистер X»

3. Какой это цвет?

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с буквой “Cc”, “Dd”, цифрами 1-2, произношением, работа с фонетическими карточками

Практика:

Лексическо-грамматические игры; знакомство с чантом “A cat in a car”; Игра в “What’s missing?”, “What number?”; разучивание песни “Three white cats”, просмотр видео “What colour is it?”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 1).

4. Что это такое?

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний по теме «Школьные предметы». Рассказ-образец учителя «У меня есть карандаш...». Знакомство с буквой “Ee”, цифрами 3-4.

Практика:

Игры со словами; составление монологов по образцу «У меня есть карандаш...»; Игра “Echo”, “What’s this? It’s a”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 2).

Форма контроля – Контрольное задание на ПК.

5. Это игрушки?

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с буквой “Ff”, цифрами 5-6. Активизация лексики на тему “Toys!”.

Практика:

Аудирование. Чант “A fish at the farm” Актуализация материала в играх и упражнениях. Разучивание песни “Is it a plane?”. Игра: «I Spy!» (Я заметил!). Составление и презентация мини-диалогов. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 3).

6. Вот это робот!

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с буквой “Gg”, “Hh”, “Ii”, цифрами 7-8.

Практика:

Чант “A girl with a guitar” Игры со словами “Whispers”; составление рифмовок; выполнение занимательных упражнений; разучивание песенки. Веселый счет “How many cars? How many balloons?”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 3).

7. Это моя мама!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Обмен информацией о членах семьи. Знакомство с буквой “Jj”, цифрами 9-10.

Практика: Аудирование; Составление предложений “This is my...mum/dad/brother/sister”, разучивание песенки “Cuddle, cuddle”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 4).

8. Он счастлив!

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с лексикой «чувства». Знакомство с буквой “Kk”, “Ll”.

Практика:

Презентация диалогов; выполнение занимательных упражнений; игры “Find your partner”, разучивание песни “Happy!”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 4).

Форма контроля – Практическая работа на ПК.

9. Она голодная.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с буквой “Mm”, “Nn”, “Oo”, цифрами 11-12.

Практика:

Аудирование; выполнение занимательных упражнений; Игра «Clap!». Просмотр видео истории, сценирование диалогов. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 5).

10. Дикие животные.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с лексикой «дикие животные», с буквой “Pp”, цифрами 13-14.

Практика:

Составление и презентация диалогов. Работа с флэш-картами. Игры со словами; выполнение занимательных упражнений. Игра «Zoo». Разучивание песенки “What are they?”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 6).

11. Проект: портрет моей семьи.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с буквой “Qq”, “Nn”. Знакомство с лексикой “paper, scissors, glue, paint, crayon”.

Практика:

Объяснение и работа с фразой “Share my...”. Диалоги. Выполнение проектной работы “A family portrait”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 6: Values time!).

12. Кем ты хочешь быть?

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с лексикой «профессии», с буквой “Ss”, цифрами 15 – 16.

Практика:

Песенка “Hello!”. Презентация диалога “Are they builders?»; игры со словами. Выполнение творческое задания. Игра: Mystery Person (Таинственный незнакомец). Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 7).

Форма контроля – Ролевая игра.

13. У меня есть рубашка!

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Знакомство с лексикой «одежда», с буквой “Tt”, “Uu”

Практика:

Аудирование. Диалоги. Просмотр видео-истории. Игра: Miming game! Песенка “Goodbye!”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 7).

14. У меня есть шляпа!

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Структура “I have got/I’ve got”. Знакомство с буквой “Vv”, “Ww”, “Xx”, цифрами 17 – 18.

Практика:

Рассказ с использованием “I’ve got”; игры со словами; чтение. Веселый счет, чант “count the hats”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 8).

15. Я люблю сливы!

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Семантизация лексики «еда», Знакомство с буквой “Yy”, “Zz”, цифрами 19 – 20

Практика:

Выполнение занимательных упражнений; Структура “I like...”. Разучивание песенки “I don’t like cakes”. Игра “What’s this?”. Работа в программе MultiROM Starter для закрепления полученных знаний (Unit 9).

16. Проект: книга животных.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Семантизация лексики по теме: «домашние животные».

Практика:

Работа в парах. “Who lives on the farm?”, Защита проектов.

Форма контроля – Презентация проектной работы.

17. Школа.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Семантизация лексики по теме: «школа». Структура “What’s this?”.

Практика:

Работа с флэш картами, история на постере, чтение, построение диалогов. Грамматическая структура “What’s this? It’s pencil”. Разучивание песни What’s this, it’s a book. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 1).

18. Новые игрушки.

Теория:

Беседа для актуализации новых знаний. Семантизация лексики по теме: «игрушки». Разница между me/my, you/your.

Практика:

История на постере, чтение, построение диалогов. Отработка “my”, “your”. Разучивание песни “Toys, toys, toys!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 2).

19. Это мой нос!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «части тела». Множественное число.

Практика: Отработка “this is”, “these are”. История на постере/видео, чтение. Разучивание песни “Ten fingers on my hands”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 3).

20. Бумажная игрушка!

Теория: Проверка полученных навыков: чтение, говорение, письмо.

Практика: Проектная работа “Paper toy”: создание льва из бумаги, устное описание (размер, цвет, нос, уши, хвост и т.д.). Учимся представлять себя(друга) кому-то. Тест на пройденный материал.

Форма контроля – Презентация проектной работы.

21. Он герой!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «профессии».

Практика: Отработка “she's/he's”, постановка вопроса “Is he/she...?”. История на постере/видео, чтение. Разучивание песни “Two kind doctors”. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 4).

22. Где мяч?

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «игры во дворе». Предлоги места in, on, under. Вопросительное предложение Where?

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение. Игра “Snap!”. Разучивание песни “At the park!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 5).

23. Большая семья.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «семья». Предложение с ‘s, указание владения.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение. Отработка предложений владения. Песня “In my family”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 6).

24. Постер парка!

Теория: Проверка полученных навыков: чтение, говорение, письмо.

Практика: Просмотр видео-истории Проектная работа “Park poster”: создание постера игрового парка, устное описание (какие виды активности используются, можно ли ими пользоваться, полезные фразы для игры на улице и т.д.). Учимся рассказывать про объекты на улице, защита своей работы. Тест на пройденный материал.

Форма контроля – Диктант.

25. Это его брюки?

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «одежда». Местоимения his/her.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение. Отработка новых знаний в диалогах. Песня “Every day!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 7).

26. Мой дом!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «дом», идентификация различных мест в доме. Вопросительное слово “Where?”, отвечать и задавать вопрос о том где человек сейчас.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение. Постановка вопросов с “where”, диалоги. Песня “Come into my house”. Произношение буквосочетания “sh”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 8).

27. Ланч в школе.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «ланч», идентификация различной еды в ланч боксе. Структура “I have got/ I’ve got”.
Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка предложений со структурой “I’ve got/ I haven’t got”, диалоги. Игра “Snap!”. Песня “Open my lunch box!”. Произношение буквосочетания “ch”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 9).

28. Шкаф для одежды.

Теория: Проверка полученных навыков: чтение, говорение, письмо.
Практика: Просмотр видео-истории Проектная работа “To make a clothes cube”: создание куба с различными видами одежды, устное описание (использование фраз “put in/take off” и т.д.). Учимся рассказывать про виды одежды, просим снять или надеть вещь, защита своей работы. Тест на пройденный материал.

Форма контроля – Игра «Кукла-переодевашка».

29. Новые друзья.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «описание, формы», прилагательные для описания человека. Структура “he’s got short hair/ she hasn’t got blue eyes”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка предложений со структурой “he has got/ she hasn’t got”, диалоги. Песня “It’s a square!”. Произношение буквосочетания “th”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 10).

30. Зоопарк.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «зоопарк». Структура “I like/ I don’t like”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка предложений со структурой “I like monkeys/ I don’t like elephants”, диалоги. Песня “Let’s go to the zoo!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 11).

31. Обед!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «обед». Научиться отвечать и задавать вопрос “Do you like...?”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка вопросительных предложений “Do you like...? Yes, I do/ No, I don’t”, диалоги. Песня “Drink your milk!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 12).

32. Семейное кафе!

Теория: Проверка полученных навыков: чтение, говорение, письмо.
Практика: Просмотр видео-истории. Проектная работа “To make a plate of food”: создаем тарелку с различными видами еды, устное описание (чтение и

понимание блюд в меню, использование фраз, отвечать и задавать вопросы о еде, которая нравится и не нравится и т.д.). Учимся рассказывать о еде, задавать вопрос “Would you like...?” и отвечать на него, защита своей работы. Тест на пройденный материал.

Форма контроля – Составление и решение кроссворда.

33. Уборка.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «предметы в комнате». Научиться отвечать и задавать вопрос “How many...?”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка вопросительных предложений “How many...?”, предложения со структурой “there is/ there are”, диалоги. Игра “Snap!”. Счёт 11 – 20. Песня “There are ten in the bed”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 13)

34. Я могу!

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «глаголы действия». Составлять предложения с “Can/ Can’t”. Научиться отвечать и задавать вопрос “Can you...?”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка вопросительных предложений “Can you...?”, предложения со структурой “Yes, I can/ No, she can’t”, диалоги. Игра “Mime the word”. Песня “I can do anything!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 14)

35. На пляже.

Теория: Беседа для актуализации новых знаний. Лексика по теме «пляж». Составлять предложения с “Let’s...”.

Практика: Работа с флэш картами, история на постере/видео, чтение инсценировка. Отработка предложений “Let’s...?”, диалоги. Игра “What’s the picture?”. Песня “It’s a wonderful day!”. Задания в рабочей тетради. Работа в программе MultiROM 1st для закрепления полученных знаний (Unit 15)

36. Итоговая работа. Мастерим комнату.

Теория: Проверка полученных навыков: чтение, говорение, письмо.

Практика: Просмотр видео-истории. Проектная работа “To make a bedroom poster”: создаем постер комнаты, учимся рассказывать где лежат вещи, устное описание (учимся отвечать и задавать вопросы на тему поиска предметов “I can’t find. Look under...” и т.д.). Тест на пройденный материал.

Форма контроля – Итоговое тестирование.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

учащиеся

- понимают речь педагога и речевого партнера в общении, отвечают на вопросы, используя стандартные выражения этикетного характера;
- умеют делать связное сообщение по предложенной теме и оформлять свои речевые реакции с точки зрения норм изучаемого языка;
- демонстрируют корректную технику речи и артикуляцию;

- понимают сообщения монологического характера, записанные на электронном носителе.

Метапредметные результаты:

учащиеся

- проявляют развитие мышления, внимания, воображения, памяти.

Личностные результаты:

учащиеся

- способны организовать взаимодействие в парах и группе для выполнения учебной задачи;

- демонстрируют уважительное отношение к традициям и культуре своей страны и стран изучаемого языка;

- проявляют интерес к изучению иностранных языков.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество во учебных дней	Количество во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной / итоговой аттестации
01.09.2023	31.05.2024	36 I пг-16, II пг-20	72	72	По 2 часа \ 1 раз в неделю	05-11.02.2024 20-26.05.2024

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально – техническое обеспечение:

- Компьютерный класс на 10-12 посадочных мест;
- Классная доска, столы, стулья для обучающихся и педагога;
- центральный компьютер с высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение -1;
- выход в интернет;
- принтер - 1;
- сканер – 1;
- Медиaproектор с экраном(телевизор) - 1;
- электронные носители с обучающими и информационными программами
- тетради, ручка, наборы цветной бумаги, карандаши, ножницы, клей, картон;

Информационное обеспечение:

- Oxford University Press: [Электронный ресурс] URL: <https://elt.oup.com/student/familyandfriends/?cc=ru&sellLanguage=ru>

- Онлайн игры: [Электронный ресурс] // Oxford University Press. URL: <https://elt.oup.com/student/familyandfriends/level01/games/?cc=ru&selLanguage=ru>

Кадровое обеспечение: реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, владеющий навыками работы на компьютере и периферийных устройствах.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Для проверки эффективности и качества реализации программы применяются различные способы отслеживания результатов.

С первого занятия вводится бальная система оценивания результатов работы (по шкале от 1 до 3 баллов), учитывается выполнение творческих и контрольных заданий текущего, тематического и итогового контроля (в зависимости от качества выполнения от 1 до 3 баллов).

В процессе обучения используется текущий контроль с целью проверки усвоения материала и выявления пробелов в знаниях учащихся.

Проводится тематический контроль, который осуществляется периодически по мере прохождения новой темы, раздела, путем выполнения контрольных заданий.

Итоговый контроль проводится в конце года (по окончанию освоения программы), путем выполнения творческих и контрольных заданий.

Формы подведения итогов:

1. контрольное задание на ПК;
2. проектная работа;
3. проверочное тестирование;
4. итоговое тестирование.
5. участие в конкурсах, мероприятиях и праздниках, проводимых в ЦДОД по английскому языку для учащихся.
6. встречи-конкурсы между обучающимися разных групп по данной программе.

Способы проверки результатов

Контроль осуществляется с помощью:

- наблюдения за успехами детей,
- проведения тестов для определения уровня мышления, памяти, внимания.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, проект, журнал посещаемости, материал тестирования, фото, отзыв детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита проектной работы, конкурс, контрольная работа, олимпиада, отчет итоговый.

Основные критерии освоения содержания программы:

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное количество баллов	Методы диагностики
Лексический запас	Объем активного и рецептивного словаря	до 60 лексических единиц не менее 60-70 лексических единиц более 70 лексических единиц	1 2 3	Тестирование наблюдение,
Фонетическая сторона речи	Правильность фонетической стороны речи. (различать звуки, правильно ставить ударения)	Произносит правильно, но допускает много фонетических ошибок. Допускает некоторые фонетические ошибки, не затрудняющие понимания. Фонетическая сторона речи правильная.	1 2 3	Наблюдение
Монологическое высказывание	Количество предложений связного монологического высказывания	Составляют простое монологическое высказывание (2-3 фразы); Составляют простое монологическое высказывание (4-5 фраз) с помощью педагога;	1 2 3	Тестирование наблюдение
Диалогическая речь	Количество реплик с каждой стороны	Самостоятельно составляют монологическое высказывание (>4 фраз); отвечают на вопросы речевого партнера в рамках ситуации общения.		
Чтение	Знание букв Соблюдение техники и правил чтения.	Испытывает серьезные затруднения в чтении. В целом соблюдает технику чтения. Иногда затрудняется. Правильно читает односложные, двусложные простые слова.	1 2 3	Собеседование
Аудирование	Понимание речи на слух	Слабо ориентируется в воспринимаемом на слух тексте. В целом понимает речь учителя, иногда затрудняется. Хорошо понимает речь учителя и необходимую информацию.	1 2 3	Тестирование наблюдение

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа построена на принципах:

- Доступности: при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к более сложному.

- **Наглядности:** на занятиях используются в качестве наглядного материала телевизор, плакаты, картинки, флэш-карты, иллюстрация и т.д.
- **Сознательности и активности:** для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как интерактивные игры, квесты, работа на ПК в программе Multirom и т.д.

Программа ориентирована на развитие творческой личности детей и формирование у них коммуникативной и ИКТ компетенций. При составлении учебно-тематического плана учитывались возрастные особенности учащихся.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- **Диалогический:** применение этого метода предусматривает диалог между обучающимися, обеспечивает эффективное усвоение знаний;
- **Игровые:** применяются в виде индивидуального тренинга и как решение практических ситуаций и задач, также используются познавательные и обучающие компьютерные игры;
- **Наглядные** (наблюдение учащимися естественных объектов, явлений, процессов или их изображений), при которых источником познания служат наглядные средства;
- **Практические** (наблюдения предметов и явлений), при которых источником познания служит практическая работа учащихся.

Формы и режим занятий

В рамках программы применяются следующие формы проведения занятий: беседы, викторины, практические занятия, занятия с применением информационных технологий (использование развивающих компьютерных игр, программ, для отработки теоретических знаний), и основной формой организации педагогического процесса являются занятия игрового характера или имитационная деятельность через включение в игру. Дидактические и сюжетные игры, а также применение компьютера помогают в формировании мотивации к познавательной деятельности.

Для реализации программы используются методические материалы:

1. Разработки занятий в виде игр на компьютере;
2. Презентации (электронная поддержка теоретического материала);
3. Multirom;
4. Flashcards;
5. Phonics cards;
6. Книги для развития чтения;
7. Лексические, грамматические тесты;
8. Дидактические материалы;
9. Наборы материалов для развития памяти, внимания и логического мышления;
10. Сборник физкультминуток;
11. Методические рекомендации для проведения игр;

12. Тестовые задания для отслеживания прогресса в развитии обучающихся. Критерии оценивания тестов.

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для учащихся и родителей:

1. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю. Коллективно-творческие дела, М., 2002;
2. Савенков А.И. Ваш ребенок талантлив. Детская одаренность и домашнее обучение. Ярославль, Академия развития, 2002.

Литература для педагога

1. Буйлова Л.Н., Клёнова Н.В. Методика определения результатов образовательной деятельности детей// Дополнительное образование. – 2004. - № 12, 2005 - № 1).
2. Kathryn Harper, Benny and the Biscuits, 2019. – 29 с.
3. Sue Arengo, The little red hen, 2019. – 29 с.
4. Julie Penn, The Sandcastle competition, 2019;
5. Sue Arengo, Three Billy Goats, 2019;
6. Naomi Simmons, Family and friends, 2nd edition, Class book, Oxford university press, UK, 2014
7. Naomi Simmons, Family and friends, 2nd edition, Workbook, Oxford university press, Great Clarendon Street, Oxford ox2 6Dp, 2014
8. Family and friends, Alphabet book, Oxford university press , Great Clarendon Street, Oxford ox2 6Dp, 2013
9. Julie Penn, Naomi Simmons, Family and friends Teacher's Book Plus, Oxford university press , Great Clarendon Street, Oxford ox2 6Dp, 2019
10. Julie Penn, Family and friends Starter, Testing and Evaluation Book, Oxford university press, Great Clarendon Street, Oxford ox2 6Dp, 2014
11. Julie Penn, Family and friends Starter, Photocopy Masters Book, Oxford university press, Great Clarendon Street, Oxford ox2 6Dp, United Kingdom, 2016
12. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе СПб. 2005.
13. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. Минск 2006.
14. Программы для учреждений дополнительного образования детей. Выпуск №2, М., 2003.