

Отдел образования администрации
Курского муниципального округа Ставропольского края
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования для детей»

ПРИНЯТО:
на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 05.09. 200 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО «ЦДОД»
Ж.А. Саркисова
Ж.А. Саркисова
Приказ № 62 от 05.06.2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Wonderful English»

Уровень программы: разноуровневая
Срок реализации: 3 года (432 ч.)
Состав группы: до 15 человек
Возрастная категория: 8-11 лет
ID –номер программы в Навигаторе: 5150

Составил:
педагог дополнительного образования
Игнатенко Елена Александровна
Василевская Марина Владимировна

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	Образовательная организация	муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования для детей»
2.	Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Wonderful English»
3.	Направленность программы	Социально-педагогическая
4.	Нормативно-правовая основа разработки программы	<p>- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</p> <p>-Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»</p> <p>-Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».</p> <p>- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242).</p> <p>- Приказ Минпросвещения России от 9 ноября 2018 г., № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».</p> <p>- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей»</p> <p>-Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования для детей» Курского муниципального района Ставропольского края (приказ МУ ДО «ЦДОД» КМР СК от 20 сентября 2019 г. № 74).</p>
5.	Сведения о разработчике	
5.1	ФИО, должность	Игнатенко Елена Александровна

		Василевская Марина Владимировна, педагог дополнительного образования
6.	Сведения о программе	
6.1.	Срок реализации	3 года
6.2.	Возраст обучающихся	8-11 лет
6.3.	Цель программы	Развитие иноязычной коммуникативной компетенции (речевой, социокультурной, учебно-познавательной).
6.4.	Этапы обучения	I этап – ознакомительный. II этап – базовый. III этап – углубленный.
7.	Формы и методы образовательной деятельности	Формы: учебно-игровые; коллективно-творческие. Методы обучения: объяснительно-иллюстративный; эвристический метод (ролевая игра); наглядный (демонстрационный материал); репродуктивный; исследовательский (творческий проект, творческое задание); практический.
8.	Формы мониторинга результативности	Вводный контроль (первичная диагностика). Промежуточный контроль. Итоговая аттестация.
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	05.09.2022 г.

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

ЮНЕСКО провозгласила XXI век - веком полиглотов. Геополитические изменения, итогом которых становится рост межнациональной миграции, развитие Интернета и технологий связи, упрочение социальных, деловых, культурных и научных контактов обеспечивают беспрецедентный по объему информационный обмен.

В связи с ростом и укреплением международных связей нашего государства с другими странами, владение иностранным языком для подрастающего поколения приобретает все большее значение. Изучение английского языка повышает уровень гуманитарного образования школьников, способствует формированию личности и ее социальной адаптации к условиям постоянно меняющегося поликультурного, полиязычного мира. Иноязычная грамотность наших граждан способствуют формированию достойного образа жизни (имиджа) россиянина за рубежом, позволяют разрушить барьер недоверия, дает возможность нести и распространять свою культуру и осваивать другую.

Программа «Wonderful English» относится к **социально-педагогической направленности**, поскольку направлена на социальное и культурное развитие личности обу-

чающегося, его творческой самореализации посредством интеграции программного материала в различных видах образовательной деятельности.

Данная образовательная программа является модифицированной. При составлении программы были использованы структурные элементы российских учебных пособий по английскому языку: В.И. Скультэ, Т.Г.Николенко и И.И.Кошмановой, но, с учётом особенностей учреждения, возраста и уровня подготовки детей, нестандартности индивидуальных результатов обучения и воспитания, в программу включена диагностика результатов работы по программе с демонстрацией достижений обучающихся, это: защита проектов, участие в олимпиадах, конференциях и создание интерактивных плакатов.

Новизна программы «Wonderful English» заключается в развитии интереса к языковому и культурному многообразию мира, уважение к языкам и культурам других народов, развитию коммуникативно-речевого такта. Для развития таких способностей обучающихся на занятиях применяются коммуникативные игры, которые используются как новый формат игровых технологий в образовательном процессе. Таким образом, новизна в использовании нового формата игровых технологий затрагивает обучающие, развивающие и воспитательные задачи обучения.

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в том, что на современном этапе развития образования основной целью обучения иностранному языку является развитие способности обучающегося к достижению иноязычной коммуникативной компетентности.

В рамках системы дополнительного образования задача организации учебного процесса состоит в том, чтобы он стал познавательным, творческим, в котором учебная деятельность учащихся стала успешной, а знания востребованными. Решение этой задачи заключается в применении практико-ориентированного обучения, основу которого составляет деятельностный подход. Он заключается в том, что главной целью обучения становится формирование у обучающихся навыков, которые востребованы в современном мире в разнообразных сферах социальной и профессиональной деятельности, а так же развитие умений применять полученные знания на практике.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа направлена на:

- создание условий для развития ребенка;
- развитие мотивации к творческому познанию;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение к общечеловеческим ценностям;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка, её интеграции в систему мировой и отечественной культур;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка.

Педагогическая целесообразность.

Педагогическая целесообразность данной программы дополнительного образования обусловлена важностью создания условий для формирования у обучающихся коммуникативных и социальных навыков, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка.

Отличительная особенность программы.

Отличительной особенностью программы является организация процесса обучения английскому языку в форме индивидуализации, визуализации среды, в которой живет и действует человек.

Средством наглядности (визуализации) является **коллаж (коллажирование)** как логическое воплощение универсального креативного языка (проявление индивидуального восприятия мира ребенка).

Для поддержки высокого интереса и активации мыслительных процессов обучающихся, при изучении английского языка создаются коллажи, используя фотографии, рисунки, вырезки из журналов, одновременно отрабатывая навыки монологической речи,

произносительные навыки. Техника коллажирования, являясь одной из разновидностей арт-технологии, позволяет ребенку раскрыть свои чувства, настроения, мысли, свое отношение к окружающему миру. Дети обучаются английскому языку в процессе игры, выполнения творческих заданий, проектов, что делает процесс обучения более увлекательным, легче, порой незаметно для себя они решают сложные языковые задачи, запоминают лексику, строят высказывания на заданную тему.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей (мальчики и девочки) в возрасте от 8 до 11 лет.

Группы первого года обучения формируются по возрастному признаку, без предварительного тестирования с учетом наполняемости групп.

Добор детей в группы второго и последующих годов обучения происходит по результатам собеседования.

Объём и сроки реализации программы:

Программа рассчитана на 3 года обучения.

Каждому году обучения соответствует определённый этап.

Год обучения	Этапы обучения	Возраст детей
I год	I этап - ознакомительный	8-9
II год	II этап - базовый	9-10
III год	III этап - углубленный	10-11

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных образовательных технологий. Дистанционные занятия по программе «АБВГдейка» проводятся при помощи видео-каналов связи **GoogleMeet** и **Яндекс.Телемост**.

Формы организации занятий.

Программой используются следующие виды занятий: практикумы, круглые столы, тематические занятия, самостоятельная работа, викторины, творческие защиты проектов, инсценировки.

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия проводятся в разновозрастных группах с постоянным составом, преимущественно в групповой форме. При освоении вариативной части учебного плана предусмотрена индивидуальная работа с учащимися.

Программа ориентирована на учащихся младшего школьного возраста. У детей данной возрастной категории преобладает наглядно-образное мышление. Чтобы запомнить новое слово, ребенку нужно соотнести это слово с его образом – предметом, картинкой или жестом. Применяя в обучении метод TPR (TotalPhysicalResponse) – метод полного физического реагирования, когда при изучении новых слов или фраз, вместе с каждым словом (фразой) дети придумывают и заучивают жест их имитирующий, происходит мотивация речевых действий учащихся, что способствует развитию речевых компетенций, формирует мотивацию на дальнейшее изучение английского языка.

Содержанием программы предусмотрено выполнение проектов, творческих работ, участие в олимпиадах, что является важным образовательным аспектом.

Участие в коллективно-творческой деятельности и воспитательных мероприятиях как объединения, так и учреждения способствует приобщению к культурным ценностям и традициям как малой Родины, так и России в целом.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Год обучения	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
I год	2 часа	2	4	36	144 ч

II год	2 часа	2	4	36	144 ч
III год	2 часа	2	4	36	144 ч
ИТОГО по программе:					432 ч

1.2. Цель и задачи программы

Целью программы является развитие иноязычной коммуникативной компетенции (речевой, социокультурной, учебно-познавательной).

Для реализации цели необходимо решить следующие **задачи**:

Образовательные:

- обеспечить овладение иностранным языком как средством решения коммуникативных и познавательных задач;
- сформировать речевые, интеллектуальные и познавательные способности детей;
- приобщить к культурным ценностям стран изучаемого языка;
- освоить базовые знания по английскому языку, доступные младшим школьникам и необходимые для овладения устной и письменной речью на иностранном языке;
- сформировать умения общаться на иностранном языке с учётом речевых возможностей и потребностей младших школьников;
- развивать фонематический слух младших школьников посредством активизации их творческой деятельности.

Метапредметные:

- формирование потребности к самостоятельной творческой познавательной деятельности и рефлексии.
- приобщать детей к новому социальному опыту за счет расширения спектра социальных ролей в игровых ситуациях;
- воспитывать дружелюбие, коммуникабельность для сплочения детского коллектива как среды воспитания нравственных качеств личности;
- развивать умения и навыки работы в большой группе (12–14 человек) и в малых группах, умение работать в команде.

Личностные:

- воспитание гуманистического мировоззрения, уважения к представителям других культур, патриотизма;
- формирование системы ценностных ориентаций, нравственных и эстетических взглядов;
- воспитание культуры общения, чувств, поведения, потребности в самовоспитании.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Уровень обучения (возраст)	Продолжительность обучения	Наименование разделов	Общее кол-во часов	Инвариантная часть (кол-во часов)			Вариативная часть (кол-во часов)			Формы промежуточной/ итоговой аттестации
				все го	теория	практика	все го	теория	практика	
Стартовый	1 год	Добро пожаловать в страну знакомств! (Welcome to the country of	28	28	8	20	-	-	-	Педагогическое наблюдение

		<i>dating!</i>)							дение, практические задания, викторины, олимпиады, творческие проекты	
		Мама, папа, я – дружная семья. (<i>My family</i>)	16	14	2	12	2	1		1
		Мир вокруг меня. (<i>The world around me</i>)	28	26	5	21	2	1		1
		Мои любимые животные (<i>Favorite animals</i>)	12	12	2	10	-	-		-
		Мир моих увлечений (хобби). (<i>The world of my hobbies.</i>)	10	10	2	8	-	-		-
		Страны изучаемого языка (<i>Countries of the language being studied</i>)	12	12	4	8	-	-		-
		Россия – Родина моя! (<i>Russia is my motherland!</i>)	26	22	4	18	4	1		3
		Ура! Каникулы! (<i>Holidays!</i>)	12	2	1	1	10	2		8
		ИТОГО на стартовом уровне	144	126	28	98	18	5		13
Базовый (9-10 лет)	1 год	Добро пожаловать в страну знакомств! (<i>Welcome to the country of dating!</i>)	26	26	6	20	-	-	-	Диалог, практические задания, олимпиады, проекты, инсценировки.
		Мама, папа, я – дружная семья. (<i>My family</i>)	24	24	5	19	-	-	-	
		Мир вокруг меня. (<i>The world around me</i>)	26	26	6	20	-	-	-	
		Животные (<i>Animals</i>)	12	8	2	6	4	1	3	
		Мир моих увлечений (хобби). (<i>The world of my hobbies.</i>)	8	6	2	4	2	1	1	
		Страны изучаемого языка (<i>Countries of the language being studied</i>)	12	12	4	8	-	-	-	
		Россия – Родина моя! (<i>Russia is my motherland!</i>)	24	18	4	14	6	2	4	
		Ура! Каникулы! (<i>Holidays!</i>)	12	2	1	1	10	2	8	
		ИТОГО на базовом уровне	144	122	30	92	22	6	16	
Углубленный (10-11 лет)	1 год	Добро пожаловать в страну знакомств! (<i>Welcome to the country of dating!</i>)	22	22	8	14	-	-	-	Диалог, практические задания, олимпиады, проекты,
		Мама, папа, я – дружная семья. (<i>My family</i>)	24	16	2	14	4	1	3	

	Мир вокруг меня. (<i>The world around me</i>)	18	18	5	13	-	-	-	инсцени- ровки.
	Животные (<i>Animals</i>)	16	16	2	14	-	-	-	
	Мир моих увлечений (хобби). (<i>The world of my hobbies.</i>)	12	10	2	8	2	1	1	
	Страны изучаемого языка (<i>Countries of the language being studied</i>)	12	12	2	10	-	-	-	
	Россия – Родина моя! (<i>Russia is my motherland!</i>)	26	18	3	15	8	2	6	
	Ура! Каникулы! (<i>Holidays!</i>)	14	2	1	1	12	2	10	
	ИТОГО на базовом (раз- вивающемся) уровне	144	114	25	89	26	6	20	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 год обучения (144 ч.)

1 этап – ознакомительный

Возраст детей – 8-9 лет

Раздел 1. «Добро пожаловать в страну знакомств!» (28 часов).

Теория: Знакомство детей друг с другом, с педагогом, правила поведения в учреждении, на занятиях. Речевой этикет: приветствие, знакомство, вежливые слова. Освоение английского алфавита, произношения и написания букв, транскрипционных символов. Знакомство с числами от 1 до 20. Введение лексических единиц на тему: дни недели, месяцы. Песня «Hello! Hello!»

Практика: Определение уровня развития детей и их коммуникативных способностей на начало учебного года (начальная диагностика) через наблюдения, беседы на общие темы; через игры на внимание, на логику. Написание букв английского алфавита и основных буквосочетаний. Отработка фразы приветствия «Hello! My name is... How are you?» и прощания «Goodbye!». Применение навыков счета от 1 до 20. Игра-викторина по дням недели, месяцам.

Языковая компетенция: Соблюдают правильное ударение и интонацию в словах и фразах.

Речевая компетенция: Составляют простой диалог в ситуации бытового общения.

Структура для понимания: Hello! What is your name? – My name is Masha. How are you? – Fine, thanks. Goodbye!

Структура для произношения: [hə'ləu]! [wɒt iz jɔ: neim]? - [maɪ neɪm ɪz mʌʃl] [haʊ ə: ju:]? - [faɪn θæŋks]. [gʊd'baɪ]!

Раздел 2. «Мама, папа, я – дружная семья» (16 часов).

Теория: Лексические единицы по темам: члены семьи, их имена, внешность Семейные праздники: Новый год, день рождения.

Практика: Рассказ о себе и своей семье по фото, рисунку. Использование Present Simple в утвердительных и отрицательных предложениях. Ролевая игра «Мой день рождения», игра «Испорченный телефон» (Приложение 3). Изготовление поздравительной открытки. Разучивание песен «Happy New Year», «Happy Birthday».

Языковая компетенция. Понимают на слух речь педагога, других учащихся.

Речевая компетенция. Выразительно читают вслух небольшие тексты. Развивают диалогическую речь.

Структура для понимания: This is my family. It's me. I am eight. I love my mother (father, sister, brother, grandmother, grandfather, aunt, uncle).

Структура для произношения: [ðɪs] [i:z] [maɪ] ['fæməli]. [aɪ] [eɪt]. [aɪ] [lʌv] [maɪ] ['mʌðə] ([fa:ðə], [sɪstə], [brʌðə], [grændmʌðə], [grændfa:ðə], [ɑ:nt], [ʌŋkl]).

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о семейных ценностях, о культуре семьи, семейных традициях.

Практика: Знакомство с принципами построения проекта на платформе Glogster.edu. Выполнение творческого проекта «Древо семьи». (Приложение 5.)

Раздел 3 «Мир вокруг меня» (28 часов).

Теория: Введение лексических единиц по темам: цвета; мой дом: названия комнат, их размер, предметы мебели; игрушки; времена года; погода. Знакомство с новыми речевыми конструкциями «I see...», «What can you see?». Определенный артикль the. понятие о безличных предложениях в настоящем времени (It's hot). Знакомство с командами «Turn round!», «Show me your ...».

Практика: Закрепление названий цветов (Приложение 4). Отработка фраз «I see a ...», «What can you see?», «What color is it?». Закрепление названий комнат в доме, предметов мебели. Введение структуры для говорения «This is...», «That is...». Предлоги on, in, under, at, for, with, of. Творческое задание «Мой дом». Закрепление названий времен года,

погоды. Введение структуры для говорения «What the weather like?». Употребление глагола-связки to be в отрицательных и вопросительных предложениях в Present Simple, Present Continuous в структуре It's raining. Отработка лексики по теме «игрушки». Игры «What's missing?», «Испорченный телефон», «Снежный ком», «Эхо».

Языковая компетенция. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка при использовании новых слов, соблюдают интонационные особенности диалога.

Речевая компетенция. Умеют вести диалог с использованием вопросов о комнатах в доме, предметах мебели, о погоде, о цветах игрушек и других предметах.

Структура для понимания: What is this? / Where is ...? / What is the weather like? / What color is it? / I see a black cat. / It's raining.

Структура для произношения:

[wɒt] [i:z] [ɪt]? / [weə] [i:z] [ɪt]? / [wɒt] [i:z] [ði:] ['weðə] [laɪk]? / [wɒt] ['kɒlə] [i:z] [ɪt]? / [aɪ] [si:] [blæk] [kæt]. / [ɪt] [i:z] [reɪn].

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о культуре поведения в магазине, о ценности игрушек, их истории и предназначения.

Практика: Создание и презентация проекта «Мой магазин игрушек» с использованием рисунков. Выполнение проекта на платформе Glogster.edu. (Приложение 1).

Раздел 4. «Мои любимые животные» (12 часов).

Теория: Знакомство с лексическими единицами по темам: домашние животные, дикие животные: цвет, размер, характер. Знакомство с новой речевой конструкцией «I have...»

Практика: Чтение сказки «Теремок» (Приложение 2). Игра «Испорченный телефон», «Эхо», «Волшебный мешочек». Викторина на тему «Животные».

Языковая компетенция. Выразительно читают вслух и про себя небольшие тексты. Понимают на слух речь педагога и учащихся. Соблюдают ритмико-интонационные особенности произношения вопросно-ответных предложений.

Речевая компетенция. В процессе рассказа о животном используют активную лексику.

Структура для понимания:

I have a cat. Its name is Barsik.

What is this? This is a horse.

What are these? These are frogs.

Структура для произношения:

[aɪ] [hæv] [e kæt]. [ɪt] [neɪm] [i:z] ['bɑ:sɪk].

[wɒt] [i:z] [ɪt]? [ɪt] [i:z] [e hɔ:s].

[wɒt] [i:z] [ɪt]? [ðɪ:z] [ɑ:] [frɒg].

Раздел 5. «Мир моих увлечений (хобби)» (10 часов).

Теория: Знакомство с названиями различных видов увлечений: хобби, умения. Модальным глаголом «can», введение речевой конструкции «I can...»

Практика: Ведение монолога о своих способностях I can ... like a ... (too). Рассказ «Моё хобби». Знакомство с новыми речевыми конструкциями «I like...», «What do you like?». Подвижная игра-зарядка «Hands up!», «Повтори как я». Творческое задание «Моё хобби».

Языковая компетенция. Выразительно читают вслух небольшие тексты. Воспроизводят наизусть рифмовки, песни с соблюдением норм произношений звуков английского языка.

Речевая компетенция. Умеют вести диалог об умениях учащихся. Об увлечениях друг друга.

Структура для понимания: Can you run (swim, fly, jump, hop, climb, dance, sing)? – Yes, I can. / No, I can't.

What can you do? What do you like?

Структура для произношения:

[kæn] [ju:] [rʌn] ([swɪm], [flaɪ], [dʒʌmp], [klaɪm], [dɑ:ns], [sɪŋ])? [jes] [aɪ] [kæn]. / [nəʊ] [aɪ]

[kænnot]. / [wɒt] [kæn] [ju:] [du:]? / [wɒt] [du:] [ju:] [laɪk]?

Раздел 6. «Страны изучаемого языка» (12 часов).

Теория: Введение общих сведений об англоязычных странах (UK, USA, Canada). Знакомство с обычаями и традициями этих стран.

Практика: Составление краткого рассказа о стране изучаемого языка. Работа с презентацией «Диалог с королевой», отработка диалогической и монологической речи. Викторина по странам «Своя игра».

Языковая компетенция. Воспроизводят наизусть небольшие произведения детского фольклора: рифмовки, стихотворения. Понимание на слух тексты аудиозаписей. Читают предложения с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Используют активную лексику в процессе общения. Могут назвать некоторые слова в американском и английском вариантах.

Структура для понимания: Queen and king. Do you speak English? I can speak English.

Структура для произношения:

[kwi:n] [ænd] [kiŋ]. [du:] [ju:] [spi:k] ['ɪŋɡlɪʃ]? [aɪ] [kæŋ] [spi:k] ['ɪŋɡlɪʃ].

Раздел 7. «Россия – Родина моя!» (26 часов).

Теория: Введение лексических единиц: Russia, Stavropol territory, Kursk area, small motherland, my village, hospitable land. Традиции нашего края на английском языке.

Практика: Чтение небольших сообщений о культуре Ставропольского края. Краткий рассказ о малой родине. Работа с презентацией «Ставропольский край для англичан», «Моя малая Родина - Курский район». Отработка диалогической и монологической речи. Творческое задание.

Языковая компетенция. Понимают на слух тексты аудиозаписей. Читают предложения с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Используют новую лексику в процессе общения.

Структура для понимания: Russia, Stavropol territory, Kursk area, small motherland, my village, hospitable land.

Where are you from? A speak Russian. I am Russian. I live in Kurskaya.

Структура для произношения: ['rʌʃə], ['stɑ:vɹəpəl 'terɪtəri], [kuəsk 'eəriə], [smɔ:l 'mʌðəlænd], [maɪ 'vɪlɪdʒ], ['hɒspɪtəbl lænd].

[weə a: ju: frɒm]? [aɪ spi:k Russian]. [aɪ æm rʌʃn]. [aɪ liv ɪn Kurskaya].

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о понятии «родина», об истории станицы Курской, её культурных ценностях, традициях.

Практика: Составление рассказа о станице на русском языке по фотографиям. Перевод рассказа на английский язык и представление творческого задания «Краткий рассказ о малой родине» с использованием презентации из фотографий.

Раздел 8. «Ура! Каникулы!» (12 часов).

Теория: Повторение пройденной лексики.

Практика: Итоговая диагностика (олимпиада).

Языковая компетенция. Выразительно читают наизусть рифмовки, стихи, песни. Читают небольшие тексты с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Владеют основными правилами орфографии, правилами написания наиболее часто употребляемых слов.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о сказках, их смысле, их создании и культурной ценности.

Практика: Инсценировка сказки «Геремок». Прочтение сценария, разбор диалогов. Подбор костюмов, декораций. Заучивание ролей для каждого героя, репетиции. Написание записки-приглашения на спектакль. Отчетное выступление.

2 год обучения (144 ч.)

2 этап – базовый

Возраст детей 9-10 лет

Раздел 1. «Добро пожаловать в страну знакомств!» (26 часа).

Теория: Повторение лексики по всем темам первого года обучения. Описание сказочных животных с указанием их названия, цвета, умений, вкусовых предпочтений, описание их семьи. Знакомство с числами от 1 до 1000. Введение лексики на темы: внешность, характер. Знакомство с лексическими единицами: Royal family – castle, king, queen, prince; writer, поэт, fairy tale, story.

Практика: Определение уровня развития детей и их коммуникативных способностей на начало учебного года (входная диагностика). Описание картинки. Ведение диалога при встрече (знакомство, вопросы о семье, номер телефона). Пересказ прочитанного текста про королевскую семью по опорам. Чтение отрывков сказки «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла. Игра «Снежный ком». Диалоговая игра «Ситуации».

Языковая компетенция: Выразительно читают небольшие тексты. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка в чтении вслух и устной речи.

Речевая компетенция: Пересказывают прочитанный текст по опорам.

Структура для понимания: Welcome Back! / This is the Royal family and their castle. / Buckingham Palace is the official residence of Queen Elizabeth. / What is your friend? / What is your phone number? / What can you see in this picture?

Структура для произношения: My friend has blond hair. He is brave. / My phone number is ... / I can see big fat cat in this picture.

Раздел 2. «Мама, папа, я – дружная семья» (24 часа).

Теория: Лексические единицы по темам: члены семьи, их имена, внешность, возраст; день рождения, увлечения; распорядок дня; помощь друг другу (домашние обязанности); семейные праздники: рождество, масленица. Введение понятия времени. Наречия времени (yesterday, tomorrow, never, usually, often, sometimes, in the morning, evening, afternoon); наречия степени (much, little, very); различия слов по определённым признакам (существительные, прилагательные).

Практика: Использование глаголов в Present Simple и Future Indefinite Tense в предложениях. Игра «Испорченный телефон», «Bridge game». Изготовление пригласительной открытки. Разучивание песни «Merry Christmas». Чтение текста про праздник Масленица, пересказ.

Языковая компетенция. Правильно произносят слова по изучаемой теме, учитывая их особенности.

Речевая компетенция. Умеют строить разговор по картинке. Рассказывают о своем дне, используя наречия времени. Владеют лексикой по теме домашних обязанностей: lay the table, do cleaning up, sweep the floor, wash the dishes; по теме Масленица: Lady Maslenitsa, tradition, pancake, burn.

Структура для понимания: Maslenitsa is the most original Russian festival.

Структура для произношения: I like to eat pancakes on Maslenitsa.

Раздел 3. «Мир вокруг меня» (26 часов).

Теория: Введение лексических единиц по темам: мужская и женская одежда (Clothes, jeans, trousers, dress, shoes, etc); город (a town, a road, traffic lights, a building, a kindergarten, a hospital, a food market, a museum, a park); школа (School, a teacher, a pupil, a library, a lesson, a mark, etc); продукты. Глагол to be, его спряжение, образование вопросов.

Практика: Использование речевых конструкций «I see a ...», «I am going...», «I put on...», «I take off...», «Come in», «Show me», «Give me», «Go out», «Take it». Описание своей одежды и описание одежды по картинке, по фотографии. Использование глагола-связки to

be в отрицательных и вопросительных предложениях в Present Simple, Present Continuous в структуре It's raining. Игры «What's missing?», «Испорченный телефон», «Снежный ком», «Эхо». Творческое задание «My day».

Языковая компетенция. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка при использовании новых слов, соблюдают интонационные особенности диалога.

Речевая компетенция. Умеют вести диалог с использованием вопросов «What are you wearing?», «Where are you going?», «What do you see?». Составляют рассказ, используя опорный текст, о школе, о прогулке по городу.

Структура для понимания: What is this? / Where is ...? / What are you wearing? / Where are you going? / What do you see?

Структура для произношения: I am wearing blue trousers and a white shirt. / I am walking around the city. / My school.

Раздел 4. «Животные» (12 часов).

Теория: Знакомство с лексическими единицами по темам: животные океана, птицы (цвет, размер). Характеристики их действий. Множественное число некоторых имен существительных. Притяжательные и указательные местоимения.

Практика: Чтение текста об обитателях океана. Пересказ. Загадки о животных. Игры «Снежный ком», «Волшебный мешочек».

Языковая компетенция. Выразительно читают вслух и про себя небольшие тексты. Понимают на слух речь педагога и учащихся. Соблюдают ритмико-интонационные особенности произношения вопросно-ответных предложений. Соотносят графический образ слова с его звуковым образом на основе знания основных правил чтения.

Речевая компетенция. Употребляют притяжательные местоимения, множественное число существительных. Называют части тела и описывают животных. Пересказывают прочитанный текст по опорам.

Структура для понимания: Birds of my village. / What animals are there in the ocean?

Структура для произношения:

There are whales, sharks, jellyfish, and other fish in the ocean. / My village is home to different birds: eagles, pelicans, woodpeckers, and orioles.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о биоразнообразии, бережном отношении к животным, о ценности каждого вида. Рассказ о птицах, обитающих на территории Курского района.

Практика: Выполнение и презентация творческого задания «Птицы моего района» в виде коллажа или интерактивного плаката на платформе Glogster.edu.

Раздел 5. «Мир моих увлечений (хобби)» (8 часов).

Теория: Введение лексических единиц по видам спорта и спортивным играм.

Практика: Знакомство с новыми речевыми конструкциями «I like...», «What do you like?». Подвижная игра-зарядка «Hands up!», «Повтори как я».

Языковая компетенция. Вписывают в текст недостающие слова. Правильно читают окончание -ed в глаголах. Выразительно читают вслух и про себя небольшие тексты.

Речевая компетенция. Пишут с опорой на образец рассказ о видах спорта. Умеют вести диалог о любимом виде спорта друга. Употребляют прилагательные в сравнительной и превосходной степени, модальный глагол *must*.

Структура для понимания: What is your favorite sport?

Структура для произношения: My favorite sport is basketball (football, volleyball, etc). I like to play with the ball.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Рассказ о видах спорта, беседа о пользе занятий спортом.

Практика: Создание и презентация проекта «Мой любимый вид спорта» с использованием рисунков. Выполнение и защита проекта на платформе Glogster.edu.

Раздел 6. «Страны изучаемого языка» (12 часов).

Теория: Введение лексики по темам: достопримечательности Англии, США, Канады.

Практика: Чтение текста о странах. Составление рассказа о достопримечательностях стран изучаемого языка. Работа с презентациями «Путешествие по англоязычным странам», отработка диалогической и монологической речи. Игра-викторина по странам «Своя игра».

Языковая компетенция. Понимают на слух доступные тексты аудиозаписей. Читают предложения с правильным фразовым и логическим ударением. Прогнозируют содержание текста по заголовку, зрительно воспринимают текст, узнают знакомые слова и понимают основное содержание.

Речевая компетенция. Ведут диалоги о достопримечательностях Англии, США, Канады.

Структура для понимания: What is in England? What is in the USA? What is in Canada?

Структура для произношения:

Tourist attractions in Great Britain is Buckingham Palace, Big Ben, Westminster, Stonehenge.

Tourist attractions in USA is the Statue of Liberty, the White House, Niagara Falls, the Grand Canyon.

Tourist attractions in Canada is Notre-Dame Basilica, Banff National Park, the Great Lakes.

Раздел 7. «Россия – Родина моя!» (24 часа).

Теория: Введение лексических единиц: Great cities of Russia – Moscow, Saint Petersburg, Nizhny Novgorod, Sochi; Cities of Stavropol territory – Stavropol, Kislovodsk, Pyatigorsk. Традиции Курского района на английском языке.

Практика: Чтение небольших сообщений о культуре Ставропольского края. Краткий рассказ о традициях Курского района. Работа с презентацией «Курский район для англичан». Отработка диалогической и монологической речи.

Языковая компетенция. Понимают на слух тексты аудиозаписей. Читают предложения с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Ведут диалоги о великих городах России, Ставропольского края.

Структура для понимания: Tell us about the great cities of Russia. Tell us about the cities of Stavropol territory.

Структура для произношения: Moscow is the capital and most populous city of Russia. / Stavropol is a city and administrative center of Stavropol territory, located in the south of Russia. It is one of the largest cities in the North Caucasus.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Рассказ о Ставропольском крае – великой житнице России, об особом богатстве края – минеральных лечебных водах.

Практика: Проект «Экскурсия по городам Ставропольского края». Выполнение и презентация проекта с использованием фотографий, видео, презентаций и др.

Раздел 8. «Ура! Каникулы!» (12 часов).

Теория: Повторение пройденной лексики.

Практика: Итоговая диагностика (олимпиада).

Языковая компетенция. Выразительно читают наизусть рифмовки, стихи, песни. Читают небольшие тексты с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Владеют основными правилами орфографии, правилами написания наиболее часто употребляемых слов. Выразительно читают сказку по ролям. Написание записки-приглашения на спектакль.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о глубоком воспитательном смысле сказок, о различных сказках народов.

Практика: Инсценировка сказки «Красная шапочка». Прочтение сценария, разбор диалогов. Подбор костюмов, декораций. Заучивание ролей для каждого героя, репетиции. Изготовление открытки-приглашения. Отчетное выступление.

3 год обучения (144 ч.)
3 этап – углубленный
Возраст детей – 10-11 лет

Раздел 1. «Добро пожаловать в страну знакомств!» (22 часов).

Теория: Повторение и закрепление лексического пройденного материала за второй год обучения. Приветствие, прощание с использованием типичных фраз английского речевого этикета. Введение лексики по темам: countries on the map, world population.

Население Земли – внешность, характеры, увлечения.

Практика: Определение уровня развития детей и их коммуникативных способностей на начало учебного года (входная диагностика). Описание различных изображений. Знакомство с картой мира, крупными странами. Чтение текста о блюдах национальной кухни. Игра «Bridge game». Творческое задание «Рецепт любимого блюда».

Языковая компетенция: Выразительно читают небольшие тексты. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка в чтении вслух и устной речи.

Речевая компетенция: Называют крупные страны на карте мира. Употребляют указательные местоимения these/those, предлоги места next to, in front of, behind, структуры there is/there are, вопросительное слово how (many), союз because. Рассказывают о национальных блюдах своего региона.

Структура для понимания: Describe the picture. What countries are on the world map?

Структура для произношения: The picture shows people going to the zoo. Russia, Canada, Japan, Australia, Great Britain, Africa, America, Italy.

Раздел 2. «Мама, папа, я – дружная семья» (24 часа).

Теория: Повторение и введение новых лексических единиц по темам: все члены семьи, их имена, внешность, возраст; черты характера, профессии, увлечения/хобби; семейные традиции: день Победы, 8 марта; мир профессий.

Практика: Рассказ о распорядке дня своей семьи. Употребление глаголов в Present Simple и Future Indefinite Tense в предложениях. Игра «Испорченный телефон», «Bridge game». Изготовление пригласительной открытки. Разучивание песни «Merry Christmas». Чтение текста про праздник Масленица, пересказ. Творческое задание «Мой день».

Языковая компетенция. Правильно произносят слова по изучаемой теме, учитывая их особенности. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка в чтении вслух и устной речи, правильно произносят предложения с точки зрения их интонационных особенностей.

Речевая компетенция. Составляют собственный текст о будущей профессии, семейных традициях на 8 марта, день Победы. Рассказывают о профессиях членов своей семьи.

Структура для понимания: What do you want to be?

Структура для произношения: I want to be a doctor (an astronaut, a teacher, a programmer, a journalist).

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о мире профессий, семейных профессиональных династиях.

Практика: Проект «Моя будущая профессия». Рассказ о будущей профессии на английском языке с использованием рисунков, фотографий. Создание интерактивного плаката на платформе Glogster.edu.

Раздел 3. «Мир вокруг меня» (18 часов).

Теория: Введение лексических единиц по темам: природа, времена года, путешествия. Структура to be going to, Future Simple, вопросительные слова.

Практика: Использование речевых конструкций «I see a ...», «I am going...». Описание природы по картинке, по фотографии. Игры «What's missing?», «Испорченный телефон», «Снежный ком», «Эхо». Творческое задание «Моё любимое время года».

Языковая компетенция. Пользуются основными типами речи: описанием, сообщением, рассказом по изучаемым темам.

Речевая компетенция. Применяют активную лексику в процессе общения: «I love beautiful nature.», «My favorite time of year is summer.», «What do you see around?», «I like traveling...».

Структура для понимания: What is your favorite time of year?

Структура для произношения: My favorite time of year is summer.

Раздел 4. «Животные» (16 часов).

Теория: Знакомство с лексическими единицами по темам: насекомые, животные пустынь и горной местности. Характеристики их действий.

Практика: Чтение текста об обитателях пустынь, горной местности. Пересказ. Просмотр презентации «Насекомые». Диалог о заповедниках, помощи животным. Загадки о животных. Игры «Снежный ком», «Волшебный мешочек». Викторина. Творческое задание «Моё любимое животное».

Языковая компетенция. Соблюдают нормы произношения звуков английского языка при использовании новой лексики и при чтении. Выразительно читают вслух и про себя небольшие тексты. Понимают на слух аудиозаписи по темам занятий.

Речевая компетенция. Правильно употребляют множественное число существительных. Описывают животных пустынь и гор. Перечисляют известных насекомых. Пересказывают прочитанный текст по опорам.

Структура для понимания: What animals live in the desert (mountains)? / Describe your favorite animal.

Структура для произношения:

There are the fennec fox, kangaroo rats, scorpions in the desert. / My favorite animal is a ...

Раздел 5. «Мир моих увлечений (хобби)» (16 часов).

Теория: Литературные персонажи любимых книг (имена героев, черты характера).

Практика: Чтение небольших произведений детского фольклора на английском языке (рифмовки, стихи, песни, сказки).

Языковая компетенция. Понимают небольшие доступные тексты в аудиозаписи. Читают по ролям выразительно вслух и про себя небольшие тексты.

Речевая компетенция. Вписывают в текст недостающие слова, пишут с опорой на образец начало любимой сказки. Разыгрывают по ролям сказку «Три медведя».

Структура для понимания: What is your favorite fairy tale? What are your favorite fairy-tale characters?

Структура для произношения: My favorite fairy tale is three bears.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Сказкотворчество, рассказ о сказках народов России, их отличиях.

Практика: Творческое задание «My fairy tale». Знакомство со структурой и принципами построения сказок различных народов. Создание мини-книги «My fairy tale».

Раздел 6. «Страны изучаемого языка» (12 часов).

Теория: Повторение и дополнение лексики по темам: достопримечательности Англии, США, Канады.

Практика: Работа с презентациями «Путешествие по англоязычным странам», отработка диалогической и монологической речи. Чтение сообщений о достопримечательностях англоязычных стран. Составление плана экскурсии по достопримечательностям Англии, США, Канады. Игра-викторина по странам «Своя игра».

Языковая компетенция. Вписывают в текст о достопримечательностях недостающие слова.

Речевая компетенция. Ведут диалоги о достопримечательностях Англии, США, Канады. Составляют собственный текст экскурсии и рассказывают его по плану.

Структура для понимания: Tell us about England (USA, Canada).

Структура для произношения: Look left, look right./ This is Buckingham Palace in England.

Раздел 7. «Россия – Родина моя!» (26 часов).

Теория: Введение лексических единиц: достопримечательности России, Ставропольского края. Традиции Курского района на английском языке.

Практика: Чтение небольших сообщений о культуре Курского района. Краткий рассказ о достопримечательностях Ставропольского края. Работа с презентацией «Достопримечательности Ставропольского края». Отработка диалогической и монологической речи.

Языковая компетенция. Понимают на слух тексты аудиозаписей. Читают предложения с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Ведут диалоги о великих городах России, Ставропольского края. Составляют рассказ о Курском районе по фотографиям.

Структура для понимания: Tell us about the Kurskaya area.

Структура для произношения: My small motherland - the village of Kurskaya.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Беседа о станице Курской, её истории, особенностях и достопримечательностях.

Практика: Проект - экскурсия «Моя малая Родина». Работа над выполнением и защитой проекта в форме коллажирования или создание проекта на платформе Glogster.edu.

Раздел 8. «Ура! Каникулы!» (12 часов).

Теория: Повторение пройденной лексики. Чтение сказок.

Практика: Итоговая диагностика (олимпиада).

Языковая компетенция. Выразительно читают наизусть рифмовки, стихи, песни. Читают небольшие тексты с правильным фразовым и логическим ударением.

Речевая компетенция. Владеют основными правилами орфографии, правилами написания наиболее часто употребляемых слов.

Индивидуальная образовательная траектория:

Воспитательный компонент: Разбор сказки «Золушка», беседа о труде, о взаимоотношениях в семье.

Практика: Инсценировка сказки «Золушка». Прочтение сценария, разбор диалогов. Выразительное чтение сказки по ролям. Подбор костюмов, декораций. Заучивание ролей для каждого героя, репетиции. Написание записки-приглашения на спектакль. Отчетное выступление.

1.4. Планируемые результаты

1. Предметные результаты.

В процессе освоения программы обучающиеся овладевают английским языком как средством общения в пределах изученного материала. Это включает в себя следующие умения:

В области аудирования:

- понимать и реагировать на устные высказывания педагога или партнера по общению в пределах тематики, обозначенной программой;
- понимать на слух аутентичные аудио- и видеотексты с разной глубиной проникновения в их содержание (с пониманием основного содержания, с выборочным пониманием и полным пониманием текста) в зависимости от коммуникативной задачи и функционального типа текста;
- выделять основную мысль в воспринимаемом на слух тексте.

В области говорения:

- уметь составлять диалог-игру по изучаемым темам;
- делать монологические высказывания;
- употреблять формы речевого этикета.

В области чтения и письма:

- знать и уметь писать знаки транскрипции;
- практически освоить звуко-буквенные соответствия;
- знать что такое закрытый и открытый слог;
- уметь читать и понимать тексты с различной глубиной и точностью проникновения в их содержание (в зависимости от вида чтения): с пониманием основного содержания (ознакомительное чтение); с полным пониманием содержания (изучающее чтение); с выборочным пониманием нужной или интересующей информацией (поисковое чтение);
- уметь делать выписки из текста;
- уметь писать короткие письма с опорой на образец.

2. Метапредметные.

- развитие социальных умений, необходимых для общения как на родном, так и на иностранном языке в пределах доступных и соответствующих возрасту речевых ситуаций, коммуникативных потребностей ребёнка и его языковых способностей;
- осуществление регулятивных действий самонаблюдения, самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности на иностранном языке.

3. Личностные результаты.

- выполнять требования и указания педагога;
- работать в разных режимах (индивидуально, в парах, в группе);
- контролировать и оценивать свои действия и действия своих товарищей;
- соблюдать культуру общения;
- стремиться к совершенствованию собственной речевой культуры;
- стремиться к лучшему осознанию культуры своего народа и готовность содействовать ознакомлению с ней представителей других стран.

Такие результаты достигаются за счет введения вариативной части в учебный план (имеет инвариантную и вариативную части). Вариативная часть реализуется в проектной, исследовательской, творческо-продуктивной деятельности и активном практическом погружении в иноязычную среду. Участие в такой деятельности позволяет каждому учащемуся выбрать свой персональный путь реализации личностного потенциала в овладении иноязычной культурой. Данный подход к содержанию образовательной деятельности позволяет индивидуализировать процесс обучения в рамках общего количества отведенных часов, путем выбора учащимися индивидуальной образовательной траектории.

Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Наименование объединения, группы	Уровень/год обучения	Срок учебного года (продолжительность)	Количество занятий в неделю, продолжительность одного занятия	Наименование дисциплины (модуля)	Всего академических часов в год	Количество академических часов в неделю
«Английский язык»	Базовый, 1 год	36	2 занятия по 2 академических часа	«Wonderful English»	144	4

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-технические условия.

Наличие оборудованного учебного кабинета, оснащенного мебелью (учебными столами и стульями), проектором, компьютером, шкафами для хранения методической, справочно-информационной, учебной литературы, стендовыми досками для тематической информации.

2. Методическое обеспечение программы.

Для реализации данной программы имеются методические и дидактические пособия, тематические плакаты, раздаточные материалы, английское лото, аудио-видео материалы, иллюстрации, материалы для самостоятельной работы, методические разработки.

3. Кадровое обеспечение.

Педагог дополнительного образования, отвечающий всем требованиям квалификационной характеристики для соответствующей должности педагогического работника.

2.3. Формы аттестации и контроля.

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает вводный контроль (первичную диагностику), а также промежуточную и итоговую аттестацию.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года для определения уровня подготовки обучающихся (внутренняя мотивация, понимание для чего изучается данная дисциплина).

Форма проведения – наблюдение, собеседование.

Промежуточный (текущий) контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

Форма проведения – педагогическое наблюдение, беседа, игра, защита творческих проектов, творческий конкурс.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения в форме защиты проекта предусмотренного программой, проведения олимпиады.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний, обучающихся программным требованиям;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- умение оперировать активной лексикой в соответствии с коммуникативной задачей;
- уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;
- качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе.

При оценке работ используется следующая шкала:

В – высокий уровень (ставится, если учащийся освоил на 80-100% объема знаний предусмотренных программой за конкретный период).

Д – допустимый или средний (ставится, если учащийся освоил 50-80% объема знаний предусмотренных программой за конкретный период).

Н – низкий уровень (ставится, если учащийся овладел менее чем 50% объема знаний предусмотренных программой за конкретный период).

Результаты вносятся в таблицу.

2.4. Оценочные материалы

Уровень развития и овладения иностранным языком детей младшего школьного возраста определяется проведением диагностики в середине и в конце учебного года.

Цель диагностики: определить уровень усвоения программы в середине (декабрь) и в конце (май) учебного года по обучению английскому языку. Работа проводится как в индивидуальной, так и в групповой форме.

Для диагностики используются методики, позволяющие выявить, на сколько ребенком освоена данная образовательная программа в различных областях освоения языка. Диагностические материалы структурированы по возрастам: 8-9 лет, 9-10 лет, 10-11 лет. Исходя из содержания курса, основные показатели компетентности:

- Говорение (монолог и диалог);
- Аудирование;
- Чтение;
- Письмо;
- Грамматика.

Процедура проведения диагностического обследования.

Диагностирование включает в себя контроль, проверку, накопление, анализ, динамику, тенденции, прогнозирование дальнейшего развития событий. В диагностике используются многие методы и методики. Наряду с традиционными методами контроля, проверки, оценки, учета знаний и умений, применяется проектная деятельность, игры-викторины, драматизация.

Диагностика проводится педагогом индивидуально по отношению к каждому ребенку. Важно, проводить процедуру обследования в атмосфере доброжелательности: оказание эмоциональной поддержки; поощрение.

Вначале проводится беседа, позволяющая ребенку адаптироваться в условиях проведения диагностического обследования, а педагогу – установить с ним контакт.

После предварительной беседы, когда контакт с ребенком установлен, можно переходить к следующему этапу - диагностическому обследованию с использованием инструментария. Ребенок выполняет ряд заданий, а педагог в это время ведет протокол обследования, заполняя его индивидуально на каждого ребенка.

Диагностическая карта наблюдений: фиксируются результаты выполнения заданий, действия и высказывания ребенка, делаются пометки и планирование последующей развивающей работы.

Оценка результатов

Протокол является частью диагностической таблицы наблюдений, которая, включает в себя несколько граф показателей компетентности: говорение, аудирование, чтение, письмо и грамматика, позволяет отследить уровень знаний как индивидуально каждого ребенка, так и в среднем по группе.

По результатам проведенной диагностики для каждого ребенка вырабатываются индивидуальные рекомендации и по группе в целом, которые фиксируются педагогом.

Количественные показатели по группе могут быть изображены графически. Это помогает наглядно представить ситуацию в целом, спланировать развивающую работу по обучению английскому языку младших школьников.

Диагностика уровня освоения программного материала по английскому языку в _____ группе

№ п/п № задания	Ф. И. О. ребенка	говорение				аудирование		лексика				Общий уровень
		1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	

Задания для диагностики уровня освоения программного материала по английскому языку 1 год обучения

Говорение

Умение детей правильно употреблять в своей речи словосочетания и предложения на английском языке в монологической и диалогической речи.

Задание №1: поприветствовать ребенка на английском языке, учитывая время суток (утро, день) “Good morning!”, “Good afternoon!”, уточнить, известно ли ему (ей), как принято прощаться на английском языке. Задать вопрос “What’s your name?” (Как тебя зовут?), “How old are you?” (Сколько тебе лет?)

Задание №2: Предложить ребенку взглянуть на картинку, на которой изображены разного цвета воздушные шары, и предложить сосчитать их, назвать их цвета.

Задание №3: Предложить ребенку назвать текущую дату (число, месяц, день недели) “Today is Monday, 3rd of February”; описать погоду и время года в настоящее время, отвечая на вопросы: «What's the weather like?», «What season is it?»

Задание №4: Предложить ребенку назвать страны изучаемого языка и их столицы “London is the a capital of Great Britan”, “Washington is the a capital of USA”, “Ottava is the a capital of Canada”; столицу России “Moscow is the a capital of Russia”.

Аудирование

Понимание на слух транскрипции, отдельных простых слов и простых фраз в медленно и четко звучащей речи и ситуациях повседневного общения.

Задание №1. Педагог называет звук фонетической транскрипции, учащийся должен показать карточку с графическим изображением этого звука.

Задание №2. Педагог показывает картинки и называет изображенные на них предметы на английском языке, а учащиеся должны поднять карточки с первой буквой названного слова.

Задание №3: Предложить поиграть в игру “**Interpreter**”, где ребенку предстоит выступить в роли переводчика – произнести услышанную фразу на родном языке:

- “**Hello!**”- привет
- “**Sit down!**”- садись
- “**Stand up!**”- встань
- “**Hands up!**” – подними руки
- “**I can run**”- я умею бегать
- “**I can jump**”- я умею прыгать

Задание №4: Предложить ребенку посмотреть на картинки с животными, затем указать несколько животных, которые ему называют на английском языке.

Лексика

Использование детьми в речи лексических единиц по пройденным темам

Задание №1: Предложить ребенку, поиграть в игру «Какого цвета предмет?»

Задание №2: Предложить ребенку набор картинок «Моя семья», и поиграть в игру “Who is missing?”(Кто исчез?)

Задание №3: Предложить взглянуть на картинку человечка и поиграть в игру “True or false?” (правда или ложь)

Задания для диагностики уровня освоения программного материала по английскому языку 2 год обучения

Говорение

Проверка уровня общеречевых коммуникативных умений.

Задание № 1. Нарисовать себя и описать, используя известные выражения: «My name is...» «I am ... years old.» «I have...», «I like...».

Задание № 2. Учащийся должен рассказать о своем распорядке дня и домашних обязанностях.

Задание № 3. Учащийся должен описать, что он кладёт в свой школьный портфель, используя знакомую лексику.

Аудирование

Проверка умения слушать с общим пониманием содержания диалога, включающего пройденный лексико-грамматический материал и связанного с изученными темами.

Задание №1: Предложить поиграть в игру “**Interpreter**”, где ребенку предстоит выступить в роли переводчика – произнести услышанную фразу на родном языке:

Привет - “**Hello!**”

Это слон - “**This is an elephant**”

Дотронься до носа - “**Touch your nose**”

Хлопни в ладошки - “**Clap your hands**”

Моя мама доктор - “**My mother is a doctor**”

Птица умеет летать - “**A bird can fly**”

Я умею бегать - “**Father can run**”

Мой брат умеет прыгать - “**My brother can jump**”

Я живу в России Ставропольском крае Курском районе - “**I live in the Kurskaya area Stavropol territory Russia**”

Задание №2: Игра «Мешок»:

Сажая её, вы трудитесь, потейте -

По осени будет к обеду **potato**

В летнем саду для детей наберут

Сладких и вкусных, полезных всем **fruit**

Подкислит нам крем он,

Сочный, кислый **lemon**

Знают дети: обезьяна

Любит фрукт, что звать **banana**

Знаю, самый строгий цвет

В светофоре красный, **red.**

Если вдруг он загорится,

Все должны остановиться!

Жил на свете крокодил.

Был он добр и очень мил.

По утрам лежал один

На траве зеленой - **green.**

Нарисую кораблю

Море синей краской, **blue.**

А потом раскрашу смело

Солнце желтой краской, **yellow.**

Волны плещут через край.

Новый лист скорей давай!

Очень длинный поводок

У моей собаки, **dog.**

Где увидеть отгадай-ка

В городе тигренка, **tiger,**

Или горную козу?

Только в зоопарке. **Zoo.**
Кто в далеких странах не был,
Здесь найдет верблюда, **camel,**
И конечно Крошку Ру
Кенгука, **kangaroo.**

Лексика

Использование в речи лексических единиц по изученным темам и проверка умения читать с общим пониманием содержания.

Задание № 1. Установление соответствия. Учащиеся обводят номер картинки, которая не соответствует/соответствует содержанию предложений.

Задание № 2. Установление соответствия true/false (верно/неверно). Учащиеся обводят номер предложения, которое является неверным/верным в соответствии с содержанием простого текста.

Задание № 3. На магнитной доске учащиеся составляют предложения из предложенных слов.

Задания для диагностики уровня освоения программного материала по английскому языку 3 год обучения

Говорение

Проверка уровня сформированности грамматических навыков и овладения разнообразными приемами раскрытия значения предложенной темы.

Задание № 1. Рассказать о себе и своей семье.

Задание № 2. Учащийся рассказывает о достопримечательностях одной из стран изучаемого языка по картинке.

Задание № 3. Учащийся рассказывает о России, Ставропольском крае, Курском районе.

Аудирование

Проверка умения слушать с подробным пониманием содержания диалога, включающего пройденный лексико-грамматический материал и связанного с изученными темами.

Задание № 1. Предложить поиграть в игру “True or false?” (правда или ложь), прослушав речь педагога.

Задание № 2. Прослушивание аудиофайла «Профессии» и ответы на вопросы по тексту.

Лексика

Использование в речи лексических единиц по изученным темам и проверка умения читать с подробным пониманием содержания.

Задание № 1. Установление соответствия. Учащиеся обводят номер картинки, которая не соответствует/соответствует содержанию предложений.

Задание № 2. Установление соответствия true/false (верно/неверно). Учащиеся обводят номер предложения, которое является неверным/верным в соответствии с содержанием текста.

Задание № 3. Учащиеся должны правильно составить текст из предложенных предложений и перевести его.

2.5. Методическое обеспечение программы

Формы и методы образовательной деятельности

Главной целью обучения английскому языку младших школьников, является создание естественной положительной мотивации к изучению языка, поэтому **одним из ведущих методов – является игровой.** Это объясняется тем, что в игре проявляются осо-

бенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека, а ребенка в особенности. Проведение коммуникативных игр формирует у детей естественную мотивацию речи на английском языке. Каждое занятие сопровождается песенным материалом, использованием стихотворений и рифм, красочными интерактивными плакатами на основе которых дети отрабатывают порядковый счет, элементарные движения под музыку, название предметов, цвета, вопросительные слова, речевые образцы и отдельные лексические единицы. Интерактивные плакаты представляют собой комплекс средств изобразительной наглядности: картинки, рисунки, аудиосказки, видеофильмы. Причем создание творческих проектов в интерактивной среде на основе интерактивных плакатов способствует творческой самореализации и приобретению ИКТ-компетенций.

Использование сказочного фольклора на занятиях направлено на повышение эффективности деятельности обучающихся. Широкое применение сказок способствует формированию лингвистической компетенции обучающихся.

На занятиях используются **методы** обучения:

- объяснительно-иллюстративный (объяснение, рассказ);
- эвристический метод (ролевая игра);
- наглядный (демонстрационный материал);
- репродуктивный;
- исследовательский (творческий проект; творческое задание);
- практический (3 год обучения: выполнение упражнений, устная и письменная работа).

Формы занятий:

- учебно-игровые (на этих занятиях происходит освоение детьми новых знаний и умений, отработка навыков, формирование учебной деятельности);
- коллективно-творческие (проходят в форме праздников, концертов, конкурсов; основная цель таких занятий – обобщение и закрепление освоенного материала, проверка умения применять знания и умения в непривычной ситуации, выступать перед зрителями, что приучает детей к выступлениям перед незнакомой аудиторией, помогает снять страх перед публичными выступлениями, что особенно важно для формирования личностных качеств младших школьников).
- итоговые (на этих занятиях проводится индивидуальный контроль усвоения изученной темы).

Одной из задач обучения английскому языку в рамках данной программы является развитие мотивации к дальнейшему изучению иностранного языка. Для того, чтобы повысить уровень познавательного интереса ребенка, программой предусмотрено сотрудничество педагога, родителей и ребенка. Суть творческого сотрудничества педагога и семьи ребенка заключается в том, что обе стороны заинтересованы в достижении им высоких показателей в обучении, а также в раскрытии и развитии в нем лучших качеств его личности. При реализации данной программы происходит постоянная коммуникация педагога с родителями (после каждого занятия), что способствует эффективному обучению детей и достижению поставленной цели. Согласно наблюдениям, дети, родители которых постоянно сотрудничали с педагогом, имели более стабильные знания.

Формы работы с родителями:

- индивидуальные беседы;
- тематические консультации;
- открытые занятия.

Методика проведения занятий

При составлении программы был учтен опыт специалистов по обучению младших школьников иностранному языку, таких как С.А. Сернин, Е.И. Негневицкая, А.М. Шахнарович.

Методика проведения занятий английским языком с младшими школьниками строится с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, лингвистических возможностей ребенка и направлена на всестороннее развитие детей.

Обучение младших школьников иностранному языку носит коммуникативный характер, когда ребенок овладевает языком как средством общения, то есть не просто усваивает отдельные слова и речевые образцы, но учится конструировать высказывания по известным ему моделям в соответствии с возникающими у него коммуникативными потребностями. Чтобы психологически оправдать и сделать привлекательным повторение речевых моделей и слов, необходимо создавать на занятиях такую игровую, вымышленную ситуацию, в которой у ребенка возникло бы желание и необходимость общаться на иностранном языке.

Лучшим средством реализовать эту потребность в общении является игра. Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин считают, что игра - это ведущая деятельность дошкольника. Поэтому именно интеграция ролевой игры с интерактивными средствами аудиовизуальной информации лежит в основе качественного обучения младших школьников английскому языку. Ребенок в ролевой игре может выступать в роли себя самого, английского ребенка или взрослого, сказочного персонажа или животного, ожившего предмета и т.д. – возможности здесь безграничны. Его партнером может становиться другой ребенок, педагог, кукла, воображаемый герой, помощник-актер. Ролевая игра создает ситуацию, оправдывающую в глазах ребенка необходимость общения на иностранном языке.

Игра меняет стиль взаимоотношений между детьми и взрослым преподавателем, который не может ничего навязывать: играть ребенок может только тогда, когда он этого хочет и когда ему интересно, и с теми, кто вызывает у него симпатию. Дети с большим удовольствием играют со взрослыми. Однако педагог не может являться лишь организатором игры - он играет вместе с ребенком. Объектами обсуждения в игровой ситуации будут каждодневная жизнь детей; жизнь в семье; праздники; сказки; стихи; песни; животные и отношение к ним; любопытные традиции и обычаи; элементы быта. Свои впечатления, приобретенные знания, идеи школьники воплощают в творческие проекты, не переставая играть.

Одной из особенностей данного возраста является быстрая утомляемость ребенка, неустойчивость внимания, быстрая отвлекаемость. Поэтому в течение каждого занятия виды деятельности меняются, переходя от подвижной игры к разговору за столом, от пения песенки - к ритмической зарядке, причем занятия с компьютером должны основываться на соблюдении здоровьесберегающих технологий.

Алгоритм подготовки к дистанционному занятию.

- 1. Установление тематики дистанционного занятия.
- 2. Установление типа дистанционного занятия (изучение новой темы, повторение, углубление, контроль, ликвидация пробелов в знаниях и умениях, самопроверки и т.д.).
- 3. Постановка цели занятия.
- 4. Выбор более универсальной формы дистанционного занятия на основе технических и технологических особенностей.
- 5. Выбор формы учебных элементов (текстовые, графические, медиа, рисунки, таблицы, слайды и т.д.).
- 6. Подготовка материала для проведения занятия: ссылки на web-сайты по данной тематике, web-квесты, презентации, ссылки на обучающие мультфильмы).
- 7. Распределение времени занятия, непрерывно находясь за компьютером не более 30 минут.

Учебно-методическое обеспечение

1. Библиотека интерактивных плакатов на образовательной платформе edu.glogster.com.
2. Демонстрационные наглядные пособия: плакаты, картины, муляжи, игрушки, предметы ближайшего окружения.
3. Раздаточный материал: комплекты картинок по темам для каждого обучающегося, предметы по темам; карточки для выполнения заданий.
4. Музыкально-песенный материал по темам.
5. Комплект дисков и видеозаписей.

6. Учебная литература для детей.

2.6. Список литературы

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса.

1. Songbirds- песни для детей на английском языке. - М.:Айрис-пресс, 2010.
2. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка 2-4 классы. –М.: Вако, 2011.
3. Английский язык для младших школьников. Руководство для преподавателей и родителей. - М.: Росмэн-Пресс, 2010.
4. Арбекова Т.И. Я хочу и буду знать английский (переработанное и дополненное).- М., 2002.
5. Галицынский Ю Грамматика (Сборник упражнений), издание 6 (переработанное)- М.: 2008.
6. Гацкевич М.А Грамматика для школьников (Сборник упражнений).- Каро, 2007. Книги 1-4.
7. Дубровин М Ситуативная грамматика 1 и 2 части (иллюстрированная грамматика английского языка).-М.: Просвещение, 1974.
8. Жималенкова Т.М. Универсальный справочник по грамматике английского языка.- М.: Глосса, 2000.
9. Клементьева Т., М.-Хатбер. Английский язык, грамматика- Олимп, 1997.
10. Маркова Н.Н.Это Лондон, - книга для чтения на английском языке. -М.: Просвещение, 1963.
11. Мэри Поппинс, Треверс П.Л. Учебное пособие по английскому языку (книга для чтения с упражнениями).- М.: Менеджер, 2005.
12. По Э.Э Золотой жук - учебное пособие по английскому языку.- М.: Менеджер, 2004.
13. Чесова Н.Н Testbytest учебное пособие (тесты)- М.: Менеджер, 2005.
14. Шишкова, Вербовская: Английский для младших школьников. Учебник1-2 части. (под ред. Бонк Н.А.)- Росмэн-Пресс, 2008.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по данной программе.

1. Английские детские стихи, песенки и сказки. Книга для внеклассного чтения для учащихся 1-4 классов.– Издательство: Лицей, 2003.
2. Астафьева М.Д. Игры для детей изучающих английский язык. М.: Мозаика - Синтез, 2006.
3. Брюсова Н.Г.Учимся и играем на уроках английского языка 2-4 класс. - М: Дрофа, 2003.
4. Г.С.Усова, История Англии: Тексты для чтения на англ. языке: В 2т. - Лань, 2001.
5. Гудкова Л.М.. Стихи и сказки на уроках английского языка в начальной школе.- М.: АСТ Астрель, 2005.
6. Илюшкина А.В. Говорим по-английски.- СПб.: Литера, 2010.
7. Илюшкина А.В. Изучаем английский легко и весело.- СПб.: Литера, 2009.
8. Коновалова Т. В. Веселые стихи для запоминания английских слов.- СПб.: Литера, 2006.
9. Кулиш В.Г. Занимательный английский для детей. Сказки, загадки, увлекательные истории.- М.: Сталкер, 2001 г.
10. Л.Н.Васильева, Альбион и тайна времени. Рассказы. - Современник, 1997.
11. Лонге И. Книга для чтения на английском языке с упражнениями. М.: Глосса-Пресс, 2010.
12. С.В. Фурсенко. Грамматика в стихах: Веселые грамматические рифмовки английского языка. - СПб.: КАРО, 2009.
13. Тананушко К.А. Английский язык в таблицах и правилах 1-3 классы.

Методическая разработка «Интерактивный плакат»

Интерактивный плакат – это один из способов коллажирования, электронное образовательное средство предоставления информации, способное активно и разнообразно реагировать на управляющие действия пользователя при помощи ссылок, кнопок перехода, областей ввода и выделения. Создание плакатов или блогов позволяет учащимся тесно взаимодействовать с предметом, используя навыки критического мышления и исследования в выборе подходящих средств информации и творческие навыки в структурировании работы. Использование интерактивных плакатов побуждает учащихся к творчеству и самовыражению, развивая необходимые компетенции: коммуникативные навыки, творческий подход, интеллектуальное любопытство, критическое и систематизированное мышление, навыки работы с информацией и средствами массовой информации, навыки совместной работы и межличностного общения, выявление проблем, постановка и решение обучающих и развивающих задач, социальная ответственность.

Целью создания интерактивных плакатов является развитие самостоятельности, творческой и познавательной активности учащихся.

Задачи:

1. Использование существующих и создание новых тематических интерактивных плакатов с применением изученного материала;
2. Выполнение творческих проектов посредством использования современных интерактивных технологий;
3. Закрепление пройденного материала и оценка уровня обученности в результате прохождения тем;
4. Апробация метода обучения при помощи интерактивных плакатов среди учащихся.

Результатом творческой практической деятельности учащихся является конечный продукт – интерактивный плакат, отражающий знания и умения, полученные в процессе изучения темы. Главная функция интерактивного плаката – обеспечение высокого уровня наглядности: информация предоставляется не сразу, а раскрывается в соответствии с действиями пользователя, что позволяет варьировать глубину погружения в тему. Это позволяет не перегружать обучающегося информацией, а обеспечить постепенную ее демонстрацию и активизировать его познавательный процесс. В период работы над плакатом происходит интеграция между различными видами деятельности.

Плакаты могут отражать различные виды работы:

- Творческие задания;
- Индивидуальные и групповые проекты;
- Исследовательские работы;
- Практико-ориентированную деятельность (знакомство с новой лексикой) др.

Тематика и суть плакатов процессе освоения программы «Wonderful English» определяется тематикой конкретного этапа обучения по программе, приоритетными направлениями развития и интересами детей.

Результативность использования метода интерактивных плакатов:

1. Работа над плакатом стимулирует учащихся на саморазвитие и способствует совершенствованию и закреплению материала;
2. Развивает интеллектуальные, коммуникативные способности и инициативность учащихся;
3. Формирует ответственность, самостоятельность, познавательную активность;
4. Способствует творческой самореализации и развитию критического мышления.

В настоящее время существует несколько программных средств для создания интерактивных плакатов. Glogster EDU – платформа интерактивных плакатов используется в качестве инструмента обучения и преподавания для развития навыков мышления посредством аудио-визуального восприятия информации и используется в образовательных целях многими зарубежными школьниками и учителями, позволяя пользователям создавать свободные интерактивные плакаты, или glogs. Ещё одним достоинством данной платформы является возможность создания проектов дистанционно.

Глог, glogs (сочетание слов Графический + БЛОГ, graphical blogs) - это мультимедийный постер или интерактивные мультимедийные изображения, где читатели могут взаимодействовать с содержимым. Пользователь использует текст, изображения, фотографии, аудио (MP3), видео, спецэффекты и другие элементы в glogs для создания мультимедийных плакатов. Плакаты могут быть внедрены во внешние вики или блоги. Пользователи могут интегрировать динамические упражнения и мульти-сенсорные ресурсы (рисунок 1).



Рисунок 1. Внешний вид интерактивного плаката в сервисе Glogster.edu.

Примерный алгоритм разработки интерактивного плаката:

Данный сервис содержит большое количество готовых шаблонов на разные темы: Наука, Искусство, Коллаж, Спорт, История, Здоровье и фитнес, Техника, Начальная школа и т.п. (рис.2)



Рисунок 2. Шаблоны интерактивных плакатов в категории Наука

В случае если ни один из представленных шаблонов пользователю не подошел, то может быть создан новый глог, воспользовавшись кнопкой Create new glog (рисунок 3а). Сервис предлагает выбрать вариант расположения глога: книжный или альбомный (рисунок 3б).



Рисунок 3. Команды для а) создания нового проекта б) выбора расположения плаката в сервисе Glogster

Для работы с плакатом имеется панель управления, загружающаяся автоматически при открытии проекта. Панель включает в себя следующие вкладки: Текст, Графика, Изображение, Стена, Аудио, Видео (рисунок 4).



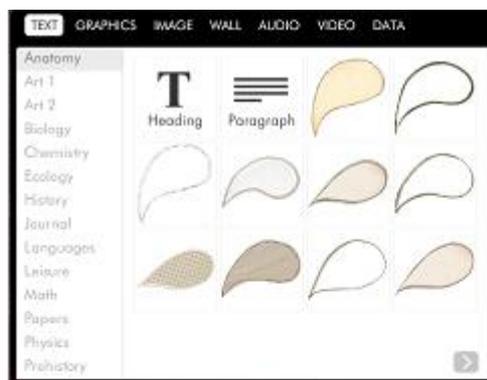
Рисунок 4. Панель управления в сервисе Glogster

При работе с любым добавленным на плакат объектом (текст, видео, аудио) появляется рабочая панель (рисунок 5а), которая позволяет настроить как сам объект (например, изменить размер или стиль шрифта для текстового объекта- рисунок 5б), так и эффекты рамки вокруг данного объекта (рисунок 5в).



Рисунок 5. Панель управления объектом в сервисе Glogster

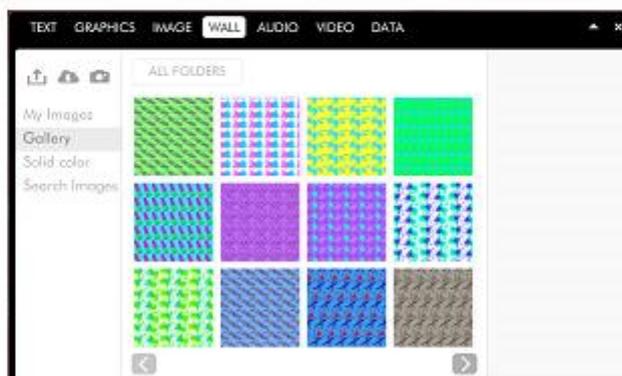
Кроме того, сервис содержит библиотеку изображений, которая может быть использована для «оживления» плаката (рисунок 6 а,б,в).



а



б



в

Рисунок 6. Библиотека дополнительных объектов сервиса Glogster.

В данном сервисе подготовлен интерактивный плакат на тему «Алфавит», который объединяет основные понятия темы «Знакомство. Звуки, буквы. Правила чтения» и служит как для поэтапного изучения информации, так и для закрепления всего пройденного материала (рисунок 7).

При разработке плаката использована многоуровневая схема построения. Структурно интерактивный плакат состоит из плаката первого плана и ряда подчиненных ему страниц – плакатов второго плана, которые становятся активными при активации пользователем. На плакате содержится информация двух типов: развивающе-обучающая и развлекательно-обучающая. Развивающе-обучающая информация содержит текстовый и графический материал, который появляется при нажатии на метку, а развлекательно-обучающая информация представлена в виде видео-роликов. Применение интерактивного плаката позволит пользователю активно взаимодействовать с предложенной информацией за счет самостоятельного перехода к различным тематическим фрагментам и закрепить имеющиеся знания по данной теме программы.



Рисунок 7. Интерактивный плакат на тему «Алфавит» (<https://edu.glogster.com/glog/year-1/topic-2-alphabet/34eqvi38ni6>)

В ходе работы над плакатом установлено, что основным достоинством сервиса Glogster является то, что он достаточно прост в освоении, имеет библиотеку встроенных объектов и функции для настройки внешнего вида объектов. Это позволяет сделать интерактивный плакат ярким и привлекающим внимание. Кроме того, данный сервис англоязычный, что дополнительно стимулирует к изучению иностранного языка.

Однако для работы с плакатом, созданным в Glogster необходимо наличие интернета с высокой скоростью, также отсутствует возможность сохранить плакат и просматривать его оффлайн.

Таким образом, выполненные с помощью данного сервиса, учительские интерактивные плакаты и ученические глоги позволяют учащимся теснее взаимодействовать с учебным предметом. Создание ученических интерактивных плакатов позволит им на практике реализовать навыки критического мышления и исследовательской деятельности.

Источники:

1. Мишаева М.В. Использование возможностей GLOGSTER EDU для реализации метода проектов в вузе // Сборник трудов материалы III Международной научно-практической конференции «Глобальное измерение в современной науке и образовании». – 2014. – С. 76-83.
2. Белов С.А. Интерактивная виртуальная обучающая система на основе применения блог-технологий (на примере курса «общая и профессиональная педагогика») // Ползуновский альманах. – 2012. – № 2. – С. 135-137.
3. Асадуллина, Л.И. Глог как интерактивное средство представления информации в обучении иностранному языку студентов технического вуза // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 2-1 (32). – С. 34-36.
4. Сирицына С.О., Арбузова А.А. Использование интерактивного плаката как современного обучающего и развивающего средства // Молодые ученые - развитию текстильно-промышленного кластера (ПОИСК): сборник материалов межвузовской научно-технической конференции аспирантов и студентов с международным участием. Ч.2 – Иваново: Изд-во Ивановский государственный политехнический университет, 2016. С.435-436.

Методическая разработка для раздела «Коммуникативные упражнения (ролевые игры)»

Игры помогают детям состояться как личностям, учат творчески относиться к любому делу. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым радость совместного творчества, сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания.

Таким образом, в программе «Wonderful English» игра рассматривается как ситуативно - вариативное (коммуникативное) упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому общению с присущими ему признаками - эмоциональностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Цель: формирование коммуникативных навыков устной речи и личностного самовыражения в результате обучения по методике «ролевых игр».

Игры способствуют выполнению следующих **методических задач:**

- создание психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;
- создание ситуации успеха учащихся.

При всей привлекательности и эффективности игр, необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Движущей силой говорения, как вида речевой деятельности, является мотив. *Создание мотива говорения - самый важный компонент деятельности педагога при организации ролевых игр.*

Во время игры учащихся не следует прерывать, так как это нарушает атмосферу общения. Исправления рекомендуется делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце занятия. Некоторые ошибки педагог имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся.

Основные преимущества ролевой игры:

1. Ролевая игра требует полной отдачи от участников, их реакции как вербальными, так и невербальными средствами в заданной ситуации. В ролевой игре используются их знания и умения, приобретенные в классной комнате, так и за ее пределами, т.е. их общий запас знаний и умений.

2. Ролевая игра является в высшей степени мотивирующей, поскольку содержит элемент игры и непредсказуемость развязки. Кроме того, обучающиеся видят возможность применения ситуации, разыгрываемой в ролевой игре, в реальной жизни, чего не может дать механическая тренировка в употреблении лексических единиц и грамматических структур.

3. Ролевая игра дает обучающимся социолингвистическую "подсказку" - какими единицами ту или иную мысль именно в данной ситуации в зависимости от социальной характеристики участников можно выразить.

4. Ролевая игра несет в себе элемент неожиданности, с которым так часто встречаются школьники в процессе общения. Во время ролевой игры, как и при реальном общении, участники должны внимательно слушать друг друга, т.к. они не знают заранее, что скажут их партнеры, они должны быстро думать и адекватно реагировать на реплики своих товарищей.

Игры можно подразделить на следующие **категории:**

1. лексические игры;
2. грамматические игры;

3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры.

В данной методической разработке представлена ролевая игра «Теремок» - “The House in the Wood”. Категория этой игры - творческая. Целью является получение творческого продукта – миниспектакля. Отличительной особенностью творческих игр является то, что они не требуют детально проработанной структуры совместной деятельности учащихся и педагогов, она только намечается и развивается в соответствии с конечным результатом. Главный результат этого проекта – постановка спектакля и успешное выступление.

Сведения об игре.

Цель: поставить спектакль на английском языке с учащимися 2-го года обучения, развить способности детей к творческому самовыражению, сформировать навыки работы в команде, включить каждого учащегося в языковую среду.

Задачи: заинтересовать учащихся новой деятельностью, новым способом изучения языка; выбрать сценарий, который будет соответствовать интересам ребят; сформировать произносительные навыки по теме.

Форма работы: групповая, индивидуальная.

Оборудование: костюмы, декорации, бумага, краски, кисточки, ножницы.

Ход проекта.

1. Выбор произведения.
2. Знакомство с произведением.
3. Написание сценария.
4. Распределение ролей.
5. Разучивание текста.
6. Подбор музыкального сопровождения и песен.
7. Оформление декораций.
8. Подбор и изготовление костюмов.
9. Оформление афиши, программки и пригласительных билетов.
10. Выступление перед родителями и работниками учреждения.

Срок выполнения: при проведении занятий 2 раза в неделю, общий срок подготовки спектакля займет 2 месяца.

Результат:

- повышение интереса к изучению английского языка;
- приобретение навыков говорения на английском языке (произношение слов, запоминание новой лексики, навыки выразительного и чёткого повествования на английском языке);
- демонстрация результатов – показ спектакля другим детям, родителям, педагогам.

Сценарий спектакля: «Теремок»

Действующие лица:

Narrator 1 – сказочник 1

Narrator 2 – сказочник 2

Mouse – Мышка

Frog - Лягушка

Hare - Заяц

Fox - Лиса

Cock - Петушок

Wolf - Волк

Dog - Собака

Cat - Кошка

Squirrel - Белка

Bear - Медведь

1. Narrator 1:

There stood a small house-teremok in the wood. A Mouse ran by, Music-Why.

1. Narrator 2:

Стоит терем-теремок, он не низок не высок. Бежала Мышка-Норушка, Music – Почемучка.

№1 – THE MOUSE: (Мышка)

1. -What a nice house!– Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

Nobody! Никто! Oh, I can live in this house. I like it.

1. -I live in the House! My name is Mighty-Mouse (Майти-Маус). And who are you?

2. -What can you do?

3. -OK. Welcome, welcome! Let's live together!

****Дальше везде одна и та же фраза:

*-I live in the House! My name is Mighty-Mouse.

!!! (Хором) – And who are You?

-*OK. Welcome! Let's live together!

1. Narrator 2: Мышка выразила восхищение и удивление этим чудом архитектуры, обрадовалась, что дом пустует и решила поселиться в теремке – уж очень понравилась ей этот домик.

2. Narrator 1: Скачет Лягушка-Квакушка, зеленое брюшко. Увидела домик. Удивилась, восхитилась!

№2 – THE FROG: (Лягушка)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I'm the Frog. My name is Green-Belly. May I come in?

2. -I can swim, I can run, I can have a lot of fun!!!

****Дальше везде одна и та же фраза:

* I'm the Frog. My name is Green-Belly.

!!! (Хором) – And who are You?

-*OK. Welcome! Let's live together!

5) Narrator 2: Бежал Зайчик-Попрыгайчик. Увидел домик-теремок, захотел постучаться.

№3 - THE HARE: (Зайчик)

1. - What a nice house!– Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I'm the Hare. I can play the drum! May I come in?

****Дальше везде одна и та же фраза:

I'm the Hare. I can play the drum!

!!! (Хором) – And who are You?

-*OK. Welcome! Let's live together!

6) Narrator 1: Шла Лисичка-Рыжая Косичка, видит домик-теремок. Любопытно ей стало «Кто же там живёт?»

№4 - THE FOX: (Лисичка)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!

Who lives in the house?

1. -I'm the Red-haired Fox. May I come in?

****Дальше везде одна и та же фраза:

I'm the Red-haired Fox.

!!! (Хором) – And who are You?

-*OK. Welcome! Let's live together!

7) Narrator 1: Прилетел Петушок-Золотой Гребешок. Обещал будить всех по утрам.
№5 – THE COCKEREL (Петушок)

1. -What a nice house! – Cock – a - Doodle – Doo!!!
Who lives in the house?
1. -I'm the Cockerel. I can wake you up in the morning: Cock – a Doodle – Doo!!! May I come in?
****Дальше везде одна и та же фраза:
- I'm the Cockerel. Cock – a - Doodle – Doo!!!
!!! (Хором) – And who are You?
-*OK. Welcome! Let's live together!

8) Narrator 2: А вот и Серый Волк увидел терем-теремок. Стучит в дверь.
№6 – THE WOLF (вульф) (Волк-Волчок)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!
Who lives in the house?
1. -I'm the Wolf, Grey-grey Wolf. May I come in?
****Дальше везде одна и та же фраза:
- I'm the Wolf, Grey-grey Wolf.
*!!! (Хором) – And who are You?
-*OK. Welcome! Let's live together!

9) Narrator 1:
№7 – THE DOG: (Собака)

1. -What a nice house! – Tock-tock-tock!
Who lives in the house?
1. – I'm the Dog. – Bow-bow-bow!!! My name is Jack. May I come in? (Можно войти?)
****Дальше везде одна и та же фраза:
– I'm the Dog. – Bow-bow-bow!!! My name is Jack.
*!!! (Хором) – And who are You?
-*OK. Welcome! Let's live together!

10) Narrator 2: Кошечка Муси просила пустить её жить.
№8 – THE CAT: (Кошка)

1. -What a nice house! – Mew-mew-mew! (МЬЮ-МЬЮ-МЬЮ!)
-Who lives in the house?
1. I'm Pussy-the-Cat. May I come in?
****Дальше везде одна и та же фраза:
– I'm Pussy-the-Cat.
*!!! (Хором) – And who are You?
-*OK. Welcome! Let's live together!

11) Narrator 2: Мишка с мёдом по лесу идёт, видит терем-теремок. Вот где можно пожить, думает он.
№10 – THE BEAR – (Медведь)

1. What a nice house! – Tock-tock-tock!
Who lives in the house?
1. – I'm Billy – the – Bear. May I come in?
2. – I can give you some Honey! — В руках держит бочонок с мёдом и надписью: Bon appetit!!!
*!!! (Хором) – And who are You? What can you do?
-*OK. Welcome! Let's live together!

12) Narrators (хором!): И стали они жить-поживать и добра наживать. Вот и сказке конец. Кто слушал – МОЛОДЕЦ!!!

Заключение.

Творческий нестандартный подход педагога к проведению занятий ведет к повышению мотивации к обучению и ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся. Роль преподавателя заключается в постоянной консультативной помощи, преподаватель выступает в роли наставника.

Проведение занятий в виде ролевых игр способствует созданию благоприятного психологического климата на занятиях. Из авторитетного источника информации педагог становится соучастником исследовательского, творческого процесса, наставником, консультантом, организатором самостоятельной деятельности учащихся. А это и есть подлинное сотрудничество.

Данный проект помог учащимся усовершенствовать навыки в грамотном и выразительном чтении текстов (ролей); усовершенствовать умение общаться на иностранном языке; научиться выражать свое мнение по проблеме; научиться выполнять творческие задания различного характера; совершенствоваться в умении высказываться спонтанно в конкретной ситуации; развивать способность работать в коллективе.

Источники:

1. Бурмакина Л. Ролевые игры на уроках английского языка. Издательство: Каро, 2018 г., 144 с.
2. Полат Е. С. Метод проектов на уроках иностранного языка. // ИЯШ. 1991, № 2. С. 3 – 10.

Интернет ресурсы:

<http://www.englishon-line.ru>

Методическая разработка для раздела «Игры и тренировочные упражнения»

Игры повышают эффективность и качество образовательного процесса, улучшают характер взаимодействия педагога и учащегося, делают занятие эмоциональным и запоминающимся.

Применение игровых форм работы эффективно на всех этапах изучения английского языка. Игровые формы являются доступным, наглядным, творческим и содержательным педагогическим приемом, способствующим как мотивации учащихся к изучению иностранного языка, так и созданию иноязычной коммуникативной атмосферы на занятиях, что способствует повышению эффективности и качества образовательного процесса. Использование игр воспитывает в учащихся чувство сопричастности иной культуре, толерантность, чувство товарищества, помогает развивать память, мышление, воображение, коммуникативные навыки и умения учащихся.

Целью настоящей методической разработки является - сделать более простым и эффективным процесс усвоения грамматического, лексического и фонетического материала.

Задачи:

1. Развитие памяти, мышления, воображения.
2. Развитие языковой догадки, пополнение лексического запаса слов.
3. Разработка методики организации и проведения игр на занятиях английского языка.

В ходе использования технологии применения игр на занятиях, выработался следующий алгоритм подготовки к занятию с применением игр:

1. Определение темы занятия и отбор учебного материала, который планируется закрепить или с которым планируется ознакомить учащихся.
2. Определение навыков, которые предполагается тренировать на занятии.
3. Определение педагогических задач, решаемых с помощью игровой формы работы.
4. Продумывание хода игры и её место в структуре занятия.
5. Подготовка наглядного материала.

Место игры на занятии и отводимое ей время во многом зависит от ряда факторов:

- уровня подготовки учащихся;
- изучаемого материала;
- целей занятия.

Например, если с помощью игры вводится новый лексический материал в объеме от 10 до 15 единиц, игре можно отвести 10 - 15 минут, включив её в основной этап проведения занятия. Впоследствии эту же игру можно использовать как способ повторения и закрепления материала, и в этом случае достаточно будет посвятить ей 5-7 мин. в тот же период или в начале занятия, организовав с её помощью речевую зарядку.

Игры, посвященные развитию навыков говорения, звукопроизношения, можно использовать как в начале занятия, организовав в игровой форме фонетическую зарядку, так и в середине, сделав на неё основной акцент.

С помощью игры педагог организует обязательные для учащихся физкультминутки в целях сохранения и улучшения здоровья детей и тренировки лексического материала.

В работе по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Wonderful English!», игры подразделяются на следующие категории:

- игры по тренировке лексического материала;

- игры по тренировке грамматического и лексико – грамматического материала;
- игры по формированию и закреплению произносительных навыков;
- игры комплексного характера.

Описание игровых приемов.

Игры по тренировке лексического материала:

Игра «What’s missing?» (Что исчезло?)

Цель игры: закрепление лексического значения слов, развитие внимания, памяти.

Описание игры: педагог раскладывает на столе не более шести карточек, объединённых по тематике либо разрозненных и просит детей назвать предметы, изображённые на этих карточках. По команде «Close your eyes!» дети закрывают глаза, педагог убирает одну карточку и по команде «Open your eyes! What’s missing?» дети открывают глаза и должны назвать исчезнувшую карточку.

Игра может проводиться не только с карточками, но и с различными предметами, игрушками.

Рифмовки:

One, two,	Two big apples	Hi Mary!
Red and blue.	Under a tree.	How are you?
Up and down,	One is for you	Fine, thanks.
Yellow and brown.	And one’s for me	What about you?
This is a queen,		
Orange and green.		
That is a kite,		
Black and white		

Игры по тренировке грамматического и лексико – грамматического материала:

Игра «Провод»

Цель игры: закрепление блока «вопрос-ответ» по любой теме.

Описание игры: педагог делит учащихся на две команды и выстраивает в шеренги (дети стоят в затылок друг другу) и первым двум учащимся задаёт вопрос, например «What’s your name?» дети должны ответить и повернувшись, задать тот же вопрос стоящим за ними ученикам. Эта игра ассоциируется с передачей сигнала по проводу. Чья команда быстрее передаст сигнал и сделает это без ошибок, получает балл.

«Микки Маус приходит в гости»

Оборудование: Мягкая игрушка Микки Маус

Цель: Тренировать навык грамматического конструирования предложений.

Задачи: Составление отрицательных и утвердительных предложений

Ход игры:

В гости к детям приходит Микки Маус и начинает рассказ о своих друзьях, но все путает. Дети должны поправлять рассеянного гостя.

Например:

Микки: -I have got a friend. His name is Plutto. He likes honey.

Дети: - No, he isn’t. He likes meet.

Игры по формированию и закреплению произносительных навыков:

Игра «Эхо»

Цель игры: развитие фонематического слуха.

Описание игры: отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом педагог произносит звук, слово. Дети, как эхо, повторяют звук или слово за педагогом.

Игра «Испорченный телефон»

Цель игры: закрепление изученного материала по заданной теме, развитие фонематического слуха.

Описание игры: учащиеся делятся на две команды, педагог четко произносит ведущему первой команды слово или фразу, другое слово или фразу говорит на ухо ведущему другой команды. Дети по цепочке передают на ухо сказанные слова, стараясь «не испортить линию». Команда выигрывает, если слово или фраза были правильно переданы от первого учащегося до последнего.

Игра «Наша подружка - черепаха», «Быстро-весело»

Цель игры: развитие фонематического слуха.

Задачи: отработка навыков говорения, закрепление лексических единиц.

Описание игры: педагог четко произносит слова, учащиеся повторяют за ним сначала медленно, тихо, потом громче и быстрее.

Игры комплексного характера.

Игра «Рифмы с мячом»

Цель игры: закрепление названий прилагательных, обозначающих цвет.

Описание игры: передавая одному из детей мяч, педагог говорит, например, «a red sock», возвращая мяч, ребенок может ответить «a green frog». Игра продолжается до тех пор, пока все дети не примут в ней участие.

Возможные рифмы:

A grey hare – a black bear

A white cat – a grey bat

A blue box – a red fox.

Игра «Магазин»

Цель игры: развитие навыков диалогической речи.

Описание игры: педагог выбирает «продавца» и раскладывает несколько игрушек для «продажи».

Покупатель: Good morning!

Продавец: Hello!

Покупатель: Please, give me a brown box!

Продавец: Here you are.

Покупатель: Thank you, good bye!

Продавец: Good bye!

Игра «I have»

Цель игры: ввод наречия «too», отработка лексики по темам, употребление формы «I have».

Описание игры: педагог вызывает двух детей и предлагает им вообразить себя кошкой или мышкой. Начинает игру кошка, а мышка повторяет за ней, добавляя слово «too».

Например:

Кошка: «I have one tail»

Мышка: «I have one tail too »

И так до тех пор, пока не будут отработаны новые слова этого занятия.

Источники:

1. Журлова О.А. Все правила английского языка для начальной школы с развивающими заданиями и играми. – Москва: Издательство АСТ, 2018. – 127с.
2. Степичев П.А. Обучающие игры с карточками на уроке английского языка, 2-4 классы. – М.: ВАКО, 2017. – 32 с.
3. Боровая К.Н. Игры, стихи, загадки для изучения английского языка. – Москва: Издательство Срекоза, 2013. – 32 с.

Интернет ресурсы:

4. <http://www.learnenglishkids.com>
5. <http://www.englishforkids.ru>

Методическая разработка для комплекта карточек по изучаемым темам

Универсальным средством при работе над новой лексикой являются тематические карточки. В этом случае работает слуховой канал (ребенок слышит педагога, учащихся, которые называют слово), зрительный канал (видит иллюстрацию, что помогает быстрее сформировать образ, соответствующий лексеме) и кинестетический (учащийся может произвести действие со зрительным образом слова).

Кроме того, при виде красочного изображения ребенок испытывает положительные эмоции, что развивает дополнительную мотивацию к изучению предмета.

Цель: формирование коммуникативных навыков устной речи в результате обучения с использованием тематических карточек.

Задачи:

5. Использование существующих и создание новых коммуникативных упражнений с применением тематических карточек с картинками;
6. Апробация тематических карточек среди учащихся всех годов обучения;
7. Оценка уровня сформированности навыка устной речи.

Лексика

Активные лексические единицы вводятся с помощью визуальных опор, что облегчает их запоминание (Рисунок 1).

Как вводятся, отрабатываются и закрепляются новые слова:

- Педагог вводит новое слово с помощью картинок на плакате и/или картинок из раздаточного материала (Рисунок 2).

- Учащиеся повторяют слова, фразы хором и индивидуально.

- Педагог в произвольном порядке называет новые лексические единицы, учащиеся указывают на соответствующую картинку и произносят их.

- Педагог раздаёт учащимся карточки со словами и картинками. Затем он называет слова в произвольном порядке, и ученики, у которых есть соответствующая карточка со словом/картинка, выходят к доске, прикрепляют их и произносят это слово. Учащиеся первого года обучения могут раскрашивать свои карточки.

- Включается запись с новыми словами. Дети слушают и в паузах повторяют слова хором и индивидуально, следя за картинками.

- Педагог ещё раз проверяет, как учащиеся запомнили слова, используя указанные выше приёмы.

После введения новых слов следует устное упражнение, помогающее детям отрабатывать новые структуры в диалоге.

Игра «Угадай!»

Учащийся выходит к доске и прячет карточку на определённую тему за спиной, чтобы дети не видели. Они должны догадаться, что нарисовано на картинке

Учащиеся задают вопросы:.. A lion?

Ответы: Yes/No.

Игра для развития памяти

Педагог крепит карточки к доске и дает время для запоминания. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из картинок. Дети, открыв глаза, должны догадаться какой карточки не хватает на доске.

Данные игровые методики легко реализуемы в образовательной среде Glogster.

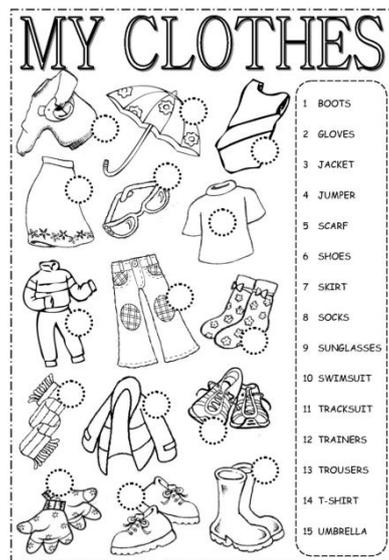


Рисунок 1. Карточки для раскрашивания и изучения новых слов по теме «Одежда»



Рисунок 2. Карточки для раскрашивания.

Источники:

1. Английский язык. Обучающие игры с карточками. 2-4 классы. Методические рекомендации. ФГОС. Издательство: [Вако](#), 2017 г.
2. Английский алфавит с разрезными карточками Издательство: АСТ, 2017 г.
3. Интернет ресурсы:
4. <https://infourok.ru/kartochki-dlya-izucheniya-angliyskogo-yazika-v-klasse-1159471.html>
5. <https://infourok.ru/kartochki-dlya-izucheniya-angliyskogo-yazika-v-klasse-1159471.html>

Методическая разработка формы контроля знаний «Проекты»

Проектно-исследовательская деятельность рассматривается в основном как средство и метод активизации и оптимизации деятельности учащихся в процессе обучения, это эффективный инструмент развития творческих способностей, умений и навыков детей.

Проектно-исследовательская деятельность - это исследование конкретной проблемы, ее практическая или теоретическая реализация.

Целью метода проектов является развитие самостоятельной, творческой активности учащихся. В результате своей творческой практической деятельности, учащиеся создают конечный продукт, отражающий приобретенные знания и умения.

Проекты бывают различных типов:

- Творческие;
- Информативные;
- Исследовательские;
- Практико-ориентированные.

Результатом выполненных проектов является реализованный на практике объект проектирования и освоенные в ходе проектной деятельности компетенции.

В период работы над проектом происходит интеграция между различными видами деятельности. Тематика и суть проектной деятельности в процессе освоения программы «Wonderful English» определяется интересами детей, тематикой конкретного этапа обучения по программе и приоритетными направлениями развития.

Рекомендации по работе над проектом:

1. Глубоко изучить тематику проекта.
2. При составлении совместного плана с учащимися по реализации проекта поддерживать детскую инициативу.
3. Заинтересовать каждого ребенка тематикой проекта.
4. Создавать игровую мотивацию, опираясь на интересы детей.
5. Вводить детей в проблемную ситуацию, доступную для их понимания, с опорой на детский личный опыт.
6. Тактично рассматривать все предложенные варианты решения проблемы: ребенок должен иметь право на ошибку и не бояться высказываться.
7. Соблюдать принципы последовательности и регулярности в работе над проектом.
8. В ходе работы над проектом создавать атмосферу сотворчества с ребенком, используя индивидуальный подход.
10. Ненавязчиво вовлекать родителей в совместную работу над проектом, создавая радостную атмосферу совместного с ребенком творчества.

Примерный алгоритм разработки проекта:

1. Начальный этап.

Определение проблемы (темы). Уточнение имеющейся информации у учащихся, обсуждение задания.

2. Этап – планирование.

Анализ проблемы (темы). Определение источников информации. Постановка задач и выбор критериев оценки результатов. Распределение ролей в команде.

3. Этап – принятие решения.

Сбор и уточнение информации. Обсуждение альтернатив. Выбор оптимального варианта. Уточнение планов деятельности.

4. Этап – выполнение.

Выполнение проекта, работа над его оформлением.

5. Этап – оценка результатов.

Анализ выполнения проекта, достигнутых результатов (успехов и неудач). Участие в коллективном анализе проекта и самооценке.

6. Этап – защита проекта.

Подготовка к защите. Объяснение полученных результатов, их оценка. Защита проекта. Участие в коллективной оценке результатов проекта.

Результативность использования метода проектов:

1. Работа над проектом стимулирует учащихся на саморазвитие и способствует совершенствованию и накоплению нового лексического материала.

2. Развивает интеллектуальные, коммуникативные способности и инициативность учащихся.

3. Формирует ответственность, самостоятельность.

4. Реализует творческую активность, эмоциональность.

В данной методической разработке представлен проект «Древо семьи», реализованный посредством интерактивного плаката-проекта в образовательной среде edu.glogster.com.

Тип этого проекта - творческий. Целью проектов данного типа является получение творческого продукта. Данные проекты требуют продуманности формы и структуры конечного результата: сценария праздника, плана сочинения или статьи, дизайна и рубрик газеты, выставки и др. Проект «Древо семьи» предполагает создание интерактивного плаката.

Описание проектного занятия «Древо семьи»

Данное проектное занятие является итоговым творческим проектом по результатам освоения учащимися темы «My family» первого года обучения по программе «Wonderful English».

Цель: развитие творческих навыков и самостоятельности учащихся на примере закрепления темы.

Задачи:

1. Создать атмосферу совместного семейного творчества при подготовке проекта с родителями.

2. Повторить лексику темы: «My family» (a mother, a father, a sister, a brother, a grandmother, a grandfather).

3. Закрепить речевую структуру «I have got a ...»

Оборудование.

Ноутбук с выходом в интернет, проектор.

Ход занятия.

В виртуальном классе на образовательной платформе edu.glogster.com. детям было отправлено домашнее задание – создать интерактивный плакат «Древо семьи» (Рисунок 1) из фотографии своих родителей, близких родственников и подготовить краткий рассказ о них на английском языке:

— I have got a mother. My mother's name is...

— I have got a father. My father's name is...

— I have got a sister. My sister's name is...

— I have got a brother. My brother's name is...

— I have got a grandmother, a grandfather, a sister, a brother.

Каждый ребенок у доски знакомит одноклассников со своей семьей. (Рисунок 2) Затем педагог предлагает детям нарисовать в группе портрет своей мамы или кого-нибудь из родных. Звучит песня "I have many pencils". Дети рисуют. Затем проговаривают текст

(хором) все вместе. В конце занятия проводится мини-выставка детских рисунков и все учащиеся хором поют песню "Say good-bye!".

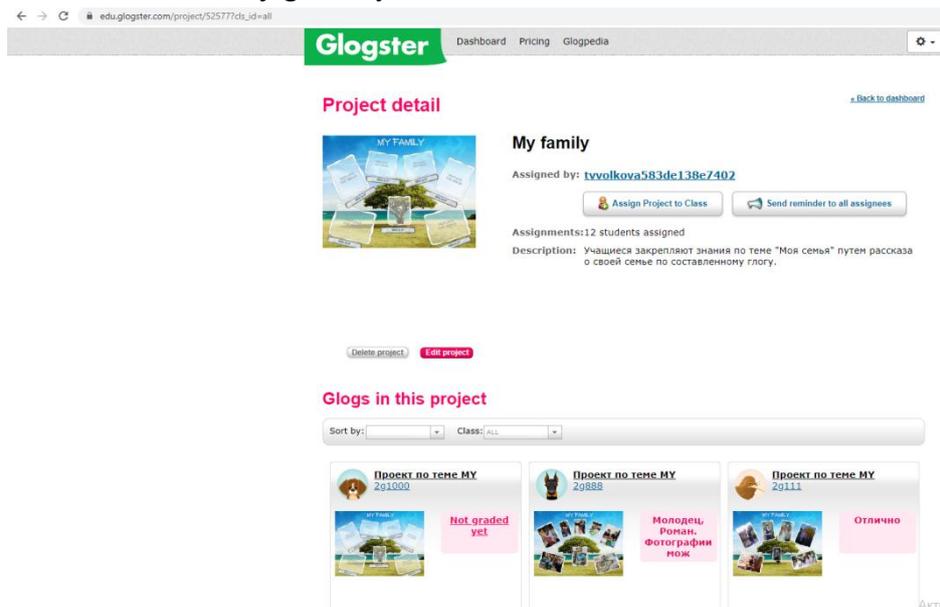


Рисунок 1. Задание проекта для Save Virtual Class в образовательной среде edu.glogster.com.



Рисунок 2. Защита проекта.

Источники:

Интернет ресурсы:

1. <http://www.englishon-line.ru>
2. <http://www.learnenglishkids.ru>

Страница проекта https://edu.glogster.com/project/52577?cls_id=all

Методическая разработка «Виртуальный класс» как система управления образовательным процессом

На современном этапе развития системы образования особую актуальность приобретает задача разработки, апробации и включения в образование современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), направленных на качественные изменения результатов образовательного процесса. Новые условия порождают не только новые требования, но и новые средства, методики и технологии педагогического взаимодействия, позволяющие решать поставленные педагогические проблемы в системе общего и дополнительного образования.

Статья 16 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» определяет, что понимается под электронным обучением: организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников. А под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии), взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Виртуальный класс – это среда, где формируется живой образовательный процесс, использующий Интернет в качестве информационного канала. Образовательная платформа Glogster EDU является своего рода системой управления обучением, существенным подспорьем в работе учителя и создании виртуального класса, что позволяет добиться динамичного и интерактивного обучения. Платформа позволяет в частном порядке зарегистрировать своих учащихся и создать виртуальные классы. Данная технология позволяет организовать и дистанционное сопровождение образовательного процесса, что особо ценно для тех, кто не успел или по какой-то причине не присутствовал на уроке. Немаловажную роль в выборе глог-технологии сыграла и рейтинговая система оценивания, мотивирующая на работу не просто на «5», а на «блестящую 5». Здесь следует отметить, что ФГОС предполагает использование личностно-ориентированной и многоуровневой системы учёта урочной и внеурочной деятельности обучающегося, отражающей динамику его достижений.

Исходя из данного положения, **основной целью** реализации технологии, в основе которой лежит создание виртуального класса, является создание условий для всесторонне динамичного развития личности каждого ребенка.

Задачи:

- развитие личности обучаемого, подготовка индивида к комфортной жизни в условиях информационного общества;
- развитие мышления, (наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного, творческого, теоретического видов);
- развитие коммуникативных способностей;
- развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность;
- мониторинг и контроль достижений учащихся путем взаимодействия «учитель-ученик» в виртуальном классе.

С помощью виртуального класса педагог может:

- собрать качественные информационные ресурсы по заданной теме;

- организовать связь учеников не только внутри одного класса, но и ученического кросс-возрастного сообщества;
 - комментировать и оценивать работу участников образовательного процесса.
- С помощью виртуального класса и интернет-плакатов учащийся может:**
- представить изученную информацию в творчески переработанном виде;
 - структурировать свои знания;
 - перевести текстовую информацию в информацию графическую, аудио и видео;
 - зафиксировать ссылки и переходы на другие информационные источники;
 - получить личную консультацию учителя;
 - представить одноклассникам своё видение проблемы или темы;
 - сравнить собственные разработки по этой теме с разработками обучающихся из других стран;
 - при введении рейтинговой оценки получить дополнительные баллы.

Результатом творческой практической деятельности учащихся в виртуальном классе является конечный продукт – проект в виде интерактивного плаката, отражающий знания и умения, полученные в процессе изучения темы. Главная функция интерактивного плаката – обеспечение высокого уровня наглядности.

Работа виртуальный класс может включать в себя различные виды проектов:

- Творческие задания;
- Индивидуальные и групповые проекты;
- Исследовательские работы;
- Практико-ориентированную деятельность (знакомство с новой лексикой) др.

Тематика и суть проектов в процессе освоения программы «Wonderful English» определяется тематикой конкретного этапа обучения по программе, приоритетными направлениями развития и интересами детей.

Особенности использования технологии:

1. Регистрация требует навыков уверенного пользователя ПК
2. Необходима загрузка собственных изображений, аудио, видео, но возможен и поиск необходимых материалов в Интернете.

Результативность использования методики обучения «виртуальный класс» при помощи интерактивных плакатов:

1. Индивидуальная проектная работа стимулирует учащихся на саморазвитие и способствует совершенствованию и закреплению материала;
2. Развивает интеллектуальные, коммуникативные способности и инициативность учащихся;
3. Формирует ответственность, самостоятельность, познавательную активность;
4. Способствует творческой самореализации и развитию критического мышления.
5. Совершенствует навыки ориентации в интернет-пространстве.
6. Педагог выступает для учащегося в новой роли – тьютора.

Место и роль технологии в образовательном процессе:

- это современный педагогический инструмент сопровождения самостоятельного обучения, ориентированного на обновление и совершенствование качества образования;
- технология реализует всестороннее развитие личности каждого ребенка, чего требует дополнительное образование и одно из основных положений ФГОС – формирование универсальных учебных действий;

Кроме того, используя данную технологию, мы имеем возможности визуализировать метапредметные результаты на основе итогового оценивания компетенций в баллах.

Таким образом, выполненные с помощью данного сервиса, учительские интерактивные плакаты и ученические глоссы позволяют учащимся теснее взаимодействовать с учебным предметом. Создание ученических интерактивных плакатов позволит им на практике реализовать навыки критического мышления и исследовательской деятельности.

Этапы создания виртуального класса в образовательной системе Glogster EDU
 Учитель регистрируется в сети <http://edu.glogster.com> и создаёт свой первый глог - интерактивный плакат (Рисунок 1). При создании первого глога учителю необходимо самостоятельно подобрать или создать различные учебные информационные ресурсы с пояснениями и ссылками и заданиями



Рисунок 1. Главная страница Glogster, алгоритм регистрации.

Ссылка на созданную работу размещается в сети Интернет или рассылается по личной почте. По ней обучающиеся могут познакомиться с разработанными заданиями по изучаемой теме и зарегистрироваться для дальнейшей работы. Для того чтобы дети смогли выполнить работу, педагог проводит очную консультацию по использованию нового интернет-сервиса в форме конференции, либо консультации, в том числе и дистанционной.

Для создания личных глогов ученики регистрируются в сети и прикрепляются в личный кабинет учителя (Рисунок 2.)

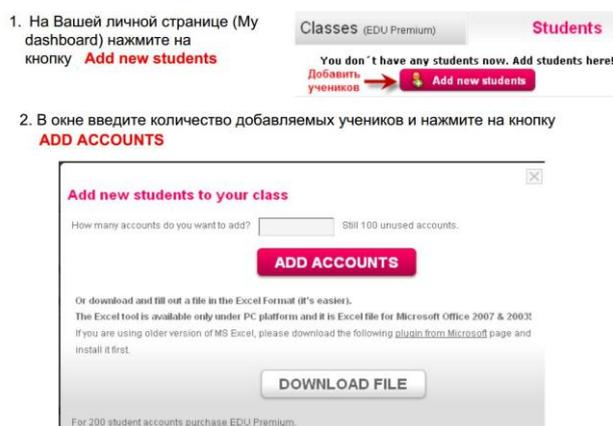


Рисунок 2. Добавление учащихся (students)

Для создания личных глогов ученики регистрируются в сети и прикрепляются в личный кабинет учителя (Рисунок 3).

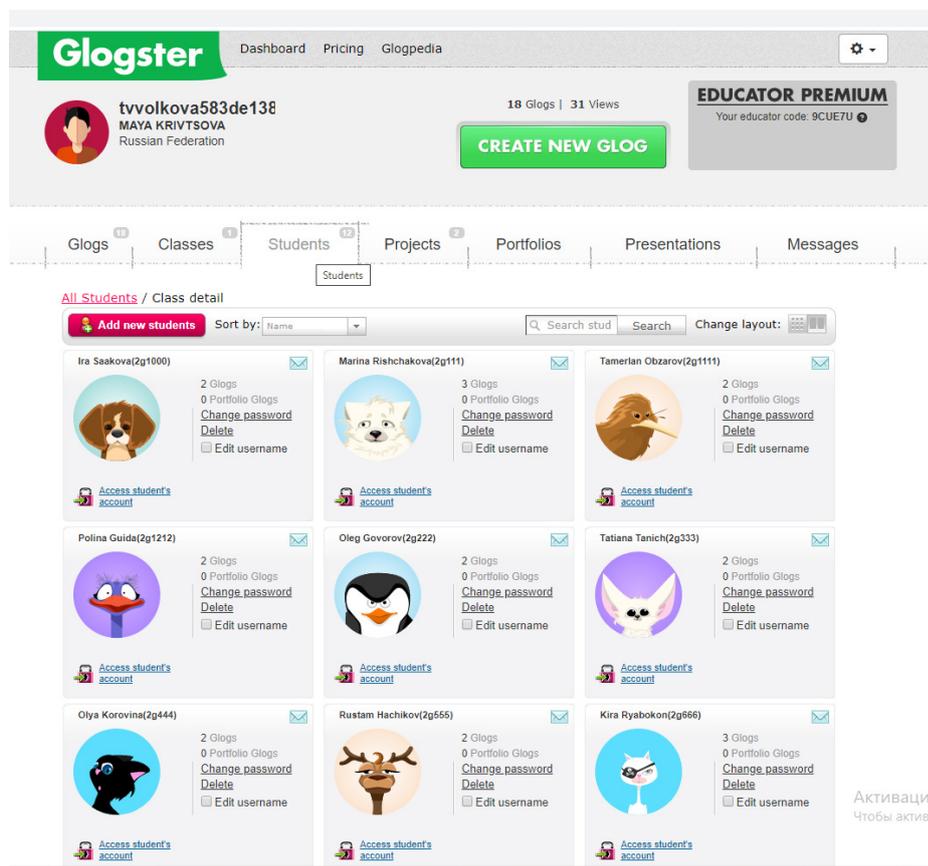


Рисунок 3. Студенты виртуального класса.

В результате создаётся группа для общения по заданной теме. Все они могут получать задания на различные темы, так и работать над своими личными глогами. Интерактивные плакаты могут быть созданы не только дома, но и на уроках при условии наличия компьютерного класса и группового доступа в интернет с большой скоростью.

Созданному глогу присваивается уникальный адрес. Ссылку можно отправить по электронной почте, добавить в сервисы социальных закладок, социальной сети и т.п., а сам плакат можно интегрировать в презентацию, wiki, блог или сайт. Glogster.com имеет много возможностей для обучения и совместной работы. В виртуальном классе можно организовать самостоятельную работу учащихся по любой теме, исследовательскую работу в сети Интернет, проектную деятельность. Работа над проектом может быть выстроена организована так: по цепочке создаются отдельные элементы или этапы, а на заключительном этапе все собирается в отдельный глог.

Источники:

1. Мишаева М.В. Использование возможностей GLOGSTER EDU для реализации метода проектов в вузе // Сборник трудов материалы III Международной научно-практической конференции «Глобальное измерение в современной науке и образовании». – 2014. – С. 76-83.

2. Белов С.А. Интерактивная виртуальная обучающая система на основе применения блог-технологий (на примере курса «общая и профессиональная педагогика») // Ползуновский альманах. – 2012. – № 2. – С. 135-137.

3. Асадуллина, Л.И. Глог как интерактивное средство представления информации в обучении иностранному языку студентов технического вуза // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 2-1 (32). – С. 34-36.

4. Сирицына С.О., Арбузова А.А. Использование интерактивного плаката как современного обучающего и развивающего средства // Молодые ученые - развитию текстильно-промышленного кластера (ПОИСК) Ч.2 – Иваново: Изд-во Ивановский государственный политехнический университет, 2016. С.435-436.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575874

Владелец Саркисова Жанна Абдурахмановна

Действителен с 01.03.2022 по 01.03.2023