



УТВЕРЖДАЮ
Директор по персоналу ООО «Рубиус»
(по Доверенности № 02 от 01.01.2023)
Ольга Сергеевна Мальцева
«20» апреля 2023 г.

**Учебно-тематическое планирование
к программе летней площадки по английскому языку «Time travelling»
Старшая возрастная группа (10-12 лет)**

Тематическое наполнение программы: Путешествия во времени

Возраст участников: 10-12 лет

Продолжительность программы: 5 календарных дней.

Количество часов:

Всего – 20 астрономических часов

в неделю – 5 занятий

Программа 1 дня занятий рассчитана на 4 астрономических часа, из них:

30 минут – введение нового языкового материала.

1 час 30 минут – игровая и проектная деятельность.

1 час 30 минут – посещение мастер-классов по выбранной теме.

15 минут – перерыв на перекус.

Пояснительная записка

Направленность программы: данная программа дополнительного образования направлена на организацию летнего досуга детей от 10 до 12 лет в условиях образовательной площадки дневного пребывания. Программа является комплексной и объединяет различные направления познавательной и творческой деятельности, отдыха и воспитания детей.

Основу образовательного содержания программы составляет обучение детей английскому языку методом погружения в иноязычную культурную среду. Программа также ориентируется на использование таких методологических принципов, как коммуникативно-когнитивный, личностно-ориентированный и деятельностный подходы.

При создании программы авторами учитывались и психологические особенности данной возрастной группы учащихся. Тематическое наполнение программы и подбор мероприятий соответствуют интересам данной возрастной группы. Лингвистический материал подбирается с учетом уровня владения английским языком, его сложность может корректироваться педагогом-ведущим программы в сторону усложнения или облегчения в зависимости от потребности учеников.

К концу учебного года учащиеся испытывают психоэмоциональное напряжение, в связи с чем авторами программы был сделан выбор в пользу игрового формата обучения. Программа носит межпредметный характер, что позволяет ребенку своевременно переключаться с одного вида деятельности на другой, тем самым избегая когнитивных перегрузов.

Актуальность программы: 10-12 лет – возраст активного поиска своего места в мире, в коллективе. Подростки находятся в стадии перехода от начальной школы к средней, и этот переход во многом связан со стрессом, психоэмоциональным напряжением, трудностями

выбора дальнейшей образовательной траектории. Программа создает комфортные условия для поиска путей самореализации школьника, предоставляет широкие возможности для знакомства с различными видами профессиональной деятельности, наиболее актуальными на сегодняшний день

Новизна программы: междисциплинарность программы реализуется посредством включения в распорядок дня элективных мастер-классов по одному из тематических направлений:

- программирование,
- шахматы,
- китайский язык,
- рисование.

Таким образом, программа удовлетворяет образовательные потребности учащихся с различными интересами, предоставляет возможность выбора своей образовательной траектории, тем самым способствуя формированию компетентности в сфере досуговой и образовательной деятельности и социальной адаптации.

Педагогическая целесообразность программы: данная программа способствует расширению и углублению знаний путём привлечения новых аутентичных материалов, отвечающим возрастным особенностям и интересам обучающихся; а также путём введения культурологического, страноведческого компонента и использованию современных разговорных форм, клише.

Задачи:

- развивать способность детей эффективно общаться на английском языке в рамках возрастных требований к говорящему;
- способствовать развитию мыслительных навыков, таких как решение поставленных задач, запоминание, осмысление и категоризация информации;
- способствовать развитию личности ребенка, его творческих способностей и воображения;
- воспитывать позитивное отношение учеников к их собственной и другим культурам;
- способствовать формированию мотивации к изучению иностранного языка и /или другого предмета;
- формировать у учащихся осознанный подход к выбору хобби и увлечений;
- создавать комфортные условия для самореализации детей;
- расширять кругозор детей;
- развивать социальные навыки и навыки межличностного общения;
- развивать навыки рефлексии.

Планируемые результаты:

- эмоциональное раскрепощение учащихся, преодоление языкового барьера, страха общения на иностранном языке;

- повышение мотивации к изучению иностранного языка или других дисциплин, предусмотренных программой;
- формирование заинтересованности в изучении английского языка;
- освоение основных предметных знаний по теме программы и их использование на практике;
- расширение кругозора, получение смежных знаний по истории, культуре, науке.

Формы подведения итогов: способом определения результативности является непосредственное наблюдение за участниками программы в процессе её прохождения. Программа активно использует технологии рефлексии, предоставляя участникам возможность оценивать полученный опыт в процессе занятий, а также по завершении программы.

Формы деятельности:

- инсценировки,
- ролевые игры,
- диалоги;
- групповые формы занятий,
- индивидуальные формы занятий,
- парные формы занятий,
- фронтальная работа,
- проектная деятельность,
- мастер-классы;
- дискуссии.

В процессе учебного процесса используются следующие **средства обучения:**

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий;
- компьютер;
- проектор;
- колонки;
- игровой инвентарь;
- материалы для детского творчества (кисти, краски, бумага, карандаши и т.д).

Легенда программы: ребята отправляются в путешествие за сокровищами, но вместо сундука с золотом находят карту. С помощью этой карты школьники перемещаются не только в пространстве, но и во времени, открывая для себя новые страны и эпохи. Их планы, успехи и достижения отмечаются в личном бортовом журнале.

Тематическое планирование

<u>Время</u>	<u>Мероприятие</u>	<u>Образовательное содержание</u>	<u>Формируемые компетенции и навыки</u>
День 1. Пиратский			
14.00	Игры на знакомство. Рассказ о себе.	Self-introduction. Functional phrases. Hobbies and interest.	Навыки поддержания диалога Умение задавать вопросы и отвечать на них Навыки самопрезентации, формирование культуры устного выступления
15.00.	Все на борд! Введение в тему площадки. Заполнение бортовых журналов.		
15.45	<i>Перекус</i>		
16.00.- 18.00	Игра-квест «Поиск сокровищ».	Глагол Have got Colours, numbers Prepositions of place	Развитие навыков чтения и письма Навыки работы в команде.
День 2. Средневековый			
14.00	Старт дня. Введение новой лексики	Verb to be (I am, He is, She is). Daily activities. Present Simple tense. Adjectives. Comparative form	Использование нового лингвистического материала в подготовленной и спонтанной речи. Навыки командного взаимодействия, решения нестандартных задач.
15.00	Игра «Рыцарский турнир»		
15.45	<i>Перекус</i>		

16.00 - 17.30	МК по выбору: Китайский язык Рисование	<i>Содержание по теме выбранного мастер-класса</i>	Познавательная, общекультурная компетенция, расширение кругозора, раскрытие творческих способностей учащихся.
День 3. Египетский			
14.00	Введение нового материала Активные игры на английском языке	Part Simple.	Использование нового лингвистического материала в подготовленной и спонтанной речи
15.00	Игра-детектив «Тайна пирамид»	Весь изученный ранее грамматический и лексический материал	Закрепление изученного материала. Навыки работы в команде.
15.45	<i>Перекус</i>		
16.00 - 17.30	МК по выбору Шахматы Рисование	<i>Содержание по теме выбранного мастер-класса</i>	Познавательная, общекультурная компетенция, расширение кругозора, раскрытие творческих способностей учащихся.
День 4. Доисторический			
14.00	Познавательная игра-викторина «Такие разные динозавры»	Animals. Body parts. Have/has got. Can/can't, To be, Present Simple (revision)	Познавательная компетенция, навыки работы с информацией в разных форматах (видео, аудио, изображение, текст). Восприятие аудиотекста на иностранном языке на слух.
14.45	Ролевая игра-дискуссия «Как спасти динозавров»	Conditionals.	Формирование культуры ведения дискуссии, навыки аргументировано представлять свою точку зрения.

15.45	<i>Перекус</i>		
16.00 – 17.30	МК по выбору программирование китайский язык/шахматы	<i>Содержание по теме выбранного мастер-класса</i>	Познавательная, общекультурная компетенция, расширение кругозора, раскрытие творческих способностей учащихся.
День 5. Голливудский			
14.00.	Повторение пройденной лексики и грамматики	Весь изученный ранее грамматический и лексический материал	Навыки подготовленной и спонтанной речи
14.45	Ролевая игра «Красная дорожка»		Навыки работы в команде
15.45	<i>Перекус</i>		
16.00	Подведение итогов. Вручение наград		Навыки рефлексии, оценки и анализа полученного опыта

