

Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
**«Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр  
дополнительного образования детей Хабаровского края)»**  
Центр цифрового и технического образования «ТЕХНО-ИТ-куб»

**Рассмотрена**  
на заседании научно-методического  
совета Центра  
протокол № 3  
«31»мая 2024 г

**Утверждаю**  
Генеральный директор  
КГАОУ ДО РМЦ  
М.В. Кацупий



2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Лаборатория визуального программирования +  
робототехника»**

Уровень освоения: стартовый  
Возраст учащихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год

**Составитель:**

Ковалева Елена Владимировна, ПДО  
Помченко Марина Александровна, ПДО  
Жога Татьяна Николаевна, ПДО

г. Хабаровск  
2024 г.

## ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Лаборатория визуального программирования + робототехника»

### СОГЛАСОВАНО:

Заместитель

директора по УМР ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» \_\_\_\_\_ / Жога Т.Н.

Методист ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» \_\_\_\_\_ / Гладышева Ю.А.

Составитель (составители) ДООП:

Ковалева Е.В. \_\_\_\_\_ педагог дополнительного образования

Помченко М.А. \_\_\_\_\_ педагог дополнительного образования

Жога Т.Н. \_\_\_\_\_ педагог дополнительного образования

**Заключение:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует требованиям к разработке ДООП и рекомендована к реализации решением ИМС от «27» мая 2024г., протокол №2.

## Комплекс основных характеристик ДООП

### 1.1. Пояснительная записка

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория визуального программирования + робототехника» имеет техническую направленность (ИТ – технологии), стартовый уровень.**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648- 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

6. Устав краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)».

**Актуальность.** Высокий уровень развития науки и техники в нашей стране, внедрение достижений технического процесса во все отрасли, непрерывно возрастающий объем научной и технической информации — все это требует значительного улучшения подготовки подрастающего поколения к самостоятельному овладению техническими знаниями, развития у учащихся творческого мышления. Актуальность данной программы заключается в том, что разработанная программа позволяет учащимся почувствовать себя исследователями, конструкторами и изобретателями технических устройств. Программа расширяет и дополняет знания по английскому языку, прививает интерес к предмету. Необходимость в навыках чтения, письма и аудирования, а также поиска информации на английском языке в Интернете, книгах и журналах и общения со сверстниками на иностранном языке.

**Отличительной особенностью** программы является наличие образовательного модуля «*Основы логики*», который вызван необходимостью реализации индивидуальных образовательных запросов, удовлетворения познавательных потребностей. Данный курс создает условия для развития у детей познавательных интересов, формирует стремление ребенка к размышлению и поиску, вызывает у него чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта. В данном курсе сделана попытка создания системы учебных заданий и

задач, направленных на развитие познавательных процессов у младших школьников с целью усиления их математического развития, включающего в себя умение наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности, строя простейшие предположения; проверять их, делать выводы, иллюстрировать их на примерах.

**Педагогическая целесообразность.** В процессе изучения программы, учащиеся научатся работать с инструментом, помогающим оценивать проекты – scratch, рассмотрят некоторые вопросы, касающиеся авторских прав, и попробуют самостоятельно разобраться с критериями оценки олимпиадной работы. Также приобретут важные навыки, связанные с процессами планирования и решения возникающих задач; получают навыки пошагового решения проблем.

**Адресат программы:** программа рассчитана на учащихся в возрасте 7 – 10 лет.

Набор детей в объединение - с 7 до 10 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Объём реализации программы:** 160 часов –Модуль «Лаборатория визуального программирования + робототехника», 80 ч – модуль «Основы логики», 80 часов - модуль «Технический английский» ТЕХНО-IT-куб.

### Объем программы и режим работы IT-куб

Название модуля	Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
«Лаборатория визуального программирования + робототехника»	1 год	2 часа	2	4 ч	40	160 ч
«Основы логики»	1 год	2 часа	1	2ч	40	80 ч
«Технический английский»	1 год	2 часа	1	2ч	40	80 ч
Итого по программе						320ч

**Режим организации занятий:** Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 часа 4 раза в неделю. Занятия проводятся по 30 минут. Между занятиями 10-минутный перерыв.

**Форма обучения:** очная

**Форма организации занятий:** основная форма организации занятий – групповые, практические занятия. Группы должны состоять из 12 человек.

### 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Развитие навыков конструирования и технического мышления через проектную деятельность в области робототехники и визуального программирования.

**Задачи:**

Предметные:

- Научить конструировать механическую часть робототехнического

устройства.

- Повышение мотивации учащихся к изобретательству и созданию собственных робототехнических устройств.
- познакомить с основными вопросами авторского права;
- формировать навыки работы с дополнительными, вспомогательными инструментами;
- сформировать навыки создания собственных сложных проектов.
- ознакомить с основными правилами английской грамматики и научить применять их в ходе рабочего процесса;
- расширить представление о техническом и научном языках;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;

#### Метапредметные:

- способствовать развитию умения применять знания на практике и принимать самостоятельные решения;
- способствовать формированию навыка выделения главного из документов;
- способствовать развитию познавательного, творческого интереса;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре);
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### Личностные:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;

- содействовать умению работать в команде и индивидуально, над созданием творческих работ.

### 1.3. Учебный план

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Курс «Лаборатория визуального программирования + робототехника»</b>					
<b>Раздел 1. Основы программирования в Robbo Scratch и конструирование моделей с конструктором Spike Prime.</b>		<b>54</b>	<b>14</b>	<b>40</b>	
1.1	Вводное занятие, знакомство, правила техники безопасности. Работа в среде визуального программирования Robbo Scratch. Работа в Robbo Scratch – движение, повороты	12	6	6	Опрос
1.2	Работа в Robbo Scratch. Один и несколько скриптов для одного спрайта. Понятия «алгоритм», «объект», «свойство объекта». Основные элементы интерфейсов программы Robbo Scratch и конструктора Spike Prime. Сравнение	12	2	10	Практическая работа
1.3	Конструктор. Создание персонажей. Конструктор. Решение задач первого уровня. Конструктор.	14	4	10	Практическая работа
1.4	Добавление фонов, создание новых сцен в Robbo Scratch. Работа с несколькими спрайтами в Robbo Scratch. Понятие «цикла». Учимся использовать циклы в Robbo Scratch. Работа в Robbo Scratch. Творческий проект	16	2	14	Практическая работа
<b>Раздел 2. Robbo Scratch – работа с циклами, сенсорами, операторами и переменными.</b>		<b>52</b>	<b>12</b>	<b>40</b>	

<b>Программирование роботов на базе конструктора Spike Prime.</b>					
2.1	Подготовка к новогоднему конкурсу по Robbo Scratch. Тренируемся создавать анимированные открытки.	16	2	14	Практическая работа
2.2	Конструктор. Решение задач второго уровня. Работа в программе визуального программирования. Основные объекты. Смотрим сходство и отличия Robbo Scratch и Spike Prime	12	2	10	Практическая работа
2.3	Работа в программе визуального программирования. Положительные и отрицательные числа, движение вверх-вниз и вправо-влево. Закрепляем знания об отрицательных числах. Градусы и повороты. Тренируемся с градусами – куда будет двигаться объект	12	6	6	Опрос
2.4	Работа в программе визуального программирования. Создаём анимацию с помощью смены костюмов. Сенсоры. Блоки «Если» и «Если то, иначе»	12	2	10	Практическая работа
<b>Раздел 3. Подведение итогов работы в среде программирования Robbo Scratch, начало работы над проектами. Программирование роботов в среде программирования Robbo Scratch.</b>		<b>48</b>	<b>12</b>	<b>36</b>	
3.1	Работа в Robbo Scratch. Взаимодействие спрайтов через сообщение.	8	2	6	Опрос
3.2	Конструктор. Решение задач второго уровня.	12	2	10	Практическая работа
3.3	Конструктор. Решение задач второго уровня.	12	2	10	Практическая работа

3.4	Повторение пройденного материала. Работа с конструктором. Решение задач третьего уровня	16	6	10	Практическая работа
<b>Раздел 4. Итоговое занятие</b>		<b>6</b>		<b>6</b>	
4.1	Итоговое занятие. Презентация проектов.	6		6	Практическое задание.
	<b>Итого</b>	<b>160</b>			
<b>Курс «Основы логики»</b>					
<b>Раздел 1. Вводное занятие</b>		<b>2</b>	1	1	Беседа, опрос, игры
<b>Раздел 2. Сравнение предметов, фигур, цифр.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 3. Задачи и игры на развитие внимания, смекалки и сообразительности.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 4. Задания, развивающие память.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 5. Задания на развитие и совершенствование воображения.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 6. Развитие мышления.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 7. Задачи на классификацию.</b>		<b>10</b>	2	8	Беседа, опрос, игры.
<b>Раздел 8. Элементы логики.</b>		<b>10</b>	4	6	Беседа, опрос, игры.
8.1.	Развитие логики.	4	2	2	
8.2.	Элементы логики.	6	2	4	
<b>Раздел 9. Задачи на нахождение противоположностей и отрицания.</b>		<b>8</b>	2	6	Беседа, опрос, игры.
<b>Итого</b>		<b>80</b>		2	



		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	
<b>Раздел 1. Мир вокруг меня.</b>		<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	
1.1	Вводное занятие. Беседа о технике безопасности. Ролевая игра «Давайте познакомимся!» Спряжение глагола «to be». Произношение. Типы чтения в английском языке, чтение буквосочетаний. Повелительное наклонение. Качества. Личная информация.	14	4	10	Беседа, опрос в устной форме, интерактивные игры на английском языке для знакомства.
1. 2	Моя семья. Конструкция «Have got...». Животные. Логические игры. Present simple, утверждение, отрицание, вопросы и ответы.	10	8	2	Устные и письменные задания, творческая работа
1.3	Дни недели. Месяцы и сезоны. Цвета. Время. Даты. Предлоги места и направления.	16	8	8	Устные и письменные задания
<b>Раздел 2. Занимательная математика</b>		<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Раздел 3. Введение в технический английский</b>		<b>30</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	
3.1	Инструменты и их назначение. Материалы и их свойства.	12	4	8	Чтение и перевод текста. Устные и письменные задания
3.2	Компьютеры в жизни людей. Компьютер и его части. Программное обеспечение. Название деталей и	8	2	6	Чтение и перевод текста. Устные

	элементов сборки. Инструкция.				и письменные задания
3.3	Технические термины в робототехнике. «Что может мой домашний робот?». Глагол «can» утверждение, отрицание, вопросы. Выполнение олимпиадных заданий, презентаций, подготовка к конкурсу чтецов на английском языке.	10	2	8	Подготовка и осуществление творческого проекта «Мой домашний робот». Игры для отработки лексических и грамматических конструкций
<b>Итого:</b>		<b>80</b>	<b>30</b>	<b>48</b>	

### 1.3. Содержание учебного плана

#### **Курс «Лаборатория визуального программирования + робототехника»**

#### **Раздел 1. Основы программирования в Robbo Scratch и конструирование моделей с конструктором Spike Prime.**

##### **1.1. Вводное занятие, знакомство, правила техники безопасности. Работа в среде визуального программирования Robbo Scratch. Работа в Robbo Scratch – движение, повороты**

*Теория:* Вводное занятие, знакомство, правила техники безопасности. Работа в среде визуального программирования. Работа в среде визуального программирования – движение,

*Практика.* Практическая работа «Настраиваем рабочее место с правилами техники безопасности». Практическая работа «Начало работы в среде визуального программирования». Практическая работа «Работа в среде визуального программирования. Движение и повороты».

##### **1.2. Работа в Robbo Scratch. Один и несколько скриптов для одного спрайта. Понятия «алгоритм», «объект», «свойство объекта». Основные элементы интерфейсов программы Robbo Scratch и конструктора Spike Prime. Сравнение**

*Теория:* Работа в среде программирования. Один и несколько скриптов для одного спрайта. Понятия «алгоритм», «объект», «свойство объекта». Основные элементы интерфейсов программы визуального программирования и конструктора Spike Prime. Сравнение

*Практика:* Практическая работа «Среда программирования. Один или несколько скриптов». Практическая работа «Среда программирования. Понятие «Алгоритма». Практическая работа «Среда программирования. Понятие «объект», «свойство объекта». Практическая работа «Основные элементы интерфейса среды программирования». Практическая работа «Интерфейс конструктор Spike Prime. Сравнение среды программирования и конструктора».

### **1.3. Конструктор. Создание персонажей. Конструктор. Решение задач первого уровня. Конструктор.**

*Теория:* Конструктор. Создание персонажей. Решение задач первого уровня.

*Практика:* Практическая работа «Конструктор. Создание персонажей». Практическая работа «Конструктор. Решение задач первого уровня».

### **1.4. Добавление фонов, создание новых сцен в Robbo Scratch. Работа с несколькими спрайтами в Robbo Scratch. Понятие «цикла». Учимся использовать циклы в Robbo Scratch. Работа в Robbo Scratch. Творческий проект**

*Теория:* Добавление фонов, создание новых сцен в среде визуального программирования. Работа с несколькими спрайтами в среде визуального программирования. Понятие «цикла». Учимся использовать циклы в среде визуального программирования. Творческий проект.

*Практика:* Практическая работа «Среда визуального программирования. Добавление фонов». Практическая работа «Среда визуального программирования. Создание новых сцен». Практическая работа «Среда визуального программирования. Работа с несколькими спрайтами». Практическая работа «Среда визуального программирования. Использование циклов в проектах». Практическая работа «Среда визуального программирования. Творческий проект. Выбираем тему». Практическая работа «Среда визуального программирования. Начало создание проекта». Практическая работа «Среда визуального программирования. Настраиваем логику проекта».

## **Раздел 2. Robbo Scratch – работа с циклами, сенсорами, операторами и переменными. Программирование роботов на базе конструктора Spike Prime.**

### **2.1. Подготовка к новогоднему конкурсу по Robbo Scratch. Тренируемся создавать анимированные открытки.**

*Теория:* Подготовка к новогоднему конкурсу по визуальному программированию. Тренируемся создавать анимированные открытки.

*Практика.* Практическая работа «Среда визуального программирования. Выбираем файлы, не обремененные авторскими правами». Практическая работа «Среда визуального программирования. Загружаем файлы в проект». Практическая работа «Среда визуального программирования. Настраиваем анимацию». Практическая работа «Среда визуального программирования. Настраиваем логику проекта». Практическая работа «Среда визуального программирования. Продолжаем работу над проектами». Практическая работа «Среда визуального программирования. Заканчиваем работу над проектами». Практическая работа «Среда визуального программирования. Презентация работ».

### **2.2. Конструктор. Решение задач второго уровня. Работа в программе визуального программирования. Основные объекты. Смотрим сходство и отличия Robbo Scratch и Spike Prime**

*Теория:* Конструктор. Решение задач второго уровня. Работа в программе визуального программирования. Основные объекты. Смотрим сходство и отличия Robbo Scratch и Spike Prime.

*Практика:* Практическая работа «Конструктор. Решение задач второго уровня». Практическая работа «Конструктор. Продолжаем решать задачи второго

уровня». Практическая работа «Среда визуального программирования. Основные объекты». Практическая работа «Spike Prime. Основные объекты». Практическая работа «Отличие основных объектов среды визуального программирования и Spike Prime».

**2.3. Работа в программе визуального программирования. Положительные и отрицательные числа, движение вверх-вниз и вправо-влево. Закрепляем знания об отрицательных числах. Градусы и повороты. Тренируемся с градусами – куда будет двигаться объект**

*Теория:* Работа в программе визуального программирования. Положительные и отрицательные числа, движение вверх-вниз и вправо-влево. Закрепляем знания об отрицательных числах. Градусы и повороты. Тренируемся с градусами – куда будет двигаться объект

*Практика:* Практическая работа «Среда визуального программирования. Положительные и отрицательные числа, движение вверх-вниз и вправо-влево». Практическая работа «Среда визуального программирования. Градусы и повороты». Практическая работа «Среда визуального программирования. Тренировка с градусами- куда будет двигаться объект».

**2.4. Работа в программе визуального программирования. Создаём анимацию с помощью смены костюмов. Сенсоры. Блоки «Если» и «Если то, иначе»**

*Теория:* Работа в программе визуального программирования. Создаём анимацию с помощью смены костюмов. Сенсоры. Блоки «Если» и «Если то, иначе».

*Практика:* Практическая работа «Визуальное программирование. Смена костюмов». Практическая работа «Визуальное программирование. Блок «Если»». Практическая работа «Визуальное программирование. Блок «Если». 2 часть». Практическая работа «Визуальное программирование. Блок «Если то, иначе»». Практическая работа «Визуальное программирование. Блок «Если то, иначе». 2 часть».

**Раздел 3. Подведение итогов работы в среде программирования Robbo Scratch, начало работы над проектами. Программирование роботов в среде программирования Robbo Scratch.**

**3.1. Работа в Robbo Scratch. Взаимодействие спрайтов через сообщение.**

*Теория.* Работа в Robbo Scratch. Взаимодействие спрайтов через сообщение.

*Практика.* Практическая работа «Визуальное программирование. Сообщения». Практическая работа «Визуальная программирование. Сообщение на одном спрайте». Практическая работа «Визуальное программирование. Взаимодействие двух спрайтов через сообщение».

**3.2. Конструктор. Решение задач второго уровня.**

*Теория:* Конструктор.

*Практика:* Практическая работа «Решение задач второго уровня». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 2 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 3 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 4 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 5 часть».

### **3.3. Конструктор. Решение задач второго уровня.**

*Теория:* Конструктор.

*Практика:* Практическая работа «Решение задач второго уровня». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 2 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 3 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 4 часть». Практическая работа «Решение задач второго уровня. 5 часть».

### **3.4. Повторение пройденного материала. Работа с конструктором. Решение задач третьего уровня**

*Теория:* Повторение пройденного материала. Работа с конструктором. Решение задач третьего уровня

*Практика:* Практическая работа «Решение задач третьего уровня». Практическая работа «Решение задач третьего уровня. 2 часть». Практическая работа «Решение задач третьего уровня. 3 часть». Практическая работа «Решение задач третьего уровня. 4 часть». Практическая работа «Решение задач третьего уровня. 5 часть».

## **Раздел 4. Итоговое занятие**

*Теория:* Презентация проектов.

*Практика:* Практическая работа «Презентация готового проекта в среде программирования Robbo Scratch». Практическая работа «Презентация готового робота с написанной программой». Практическая работа «Подводим итоги курса».

## **Курс «Технический английский»**

### **Раздел 1. Вводное занятие. Мир вокруг меня.**

**1.1. Вводное занятие. Беседа о технике безопасности. Ролевая игра «Давайте познакомимся!» Спряжение глагола «to be». Произношение. Типы чтения в английском языке, чтение буквосочетаний. Повелительное наклонение. Качества. Личная информация.**

*Теория:* Знакомство с целями и задачами курса, правилами техники безопасности, правилами поведения в кабинете, техникой противопожарной безопасности.

*Практика:* Практическая работа «Составление диалогов на тему «Знакомство» на английском языке». Практическая работа «Этикетные формы приветствия, прощания, ответы на вопросы о себе.» Практическая работа «Отработка форм повелительного наклонения в упражнениях и дидактических играх». Практическая работа «Упражнения на чтение. Грамматические упражнения.» Практическая работа «Творческая работа».

**1.2. Моя семья. Конструкция «Have got...». Животные. Логические игры. Present simple, утверждение, отрицание, вопросы и ответы.**

*Теория:* Повторение лексики по теме «Семья». Повторение грамматической конструкции I have got/ I haven't got. Повторение названий домашних и лесных животных, животных зоопарка, модального глагола "can" в вопросительной, отрицательной и утвердительной форме. Утвердительное, отрицательное и вопросительное предложение в настоящем времени.

*Практика:* Практическая работа «Выполнение упражнений».

### **1.3. Дни недели. Месяцы и сезоны. Цвета. Время. Даты. Предлоги места и направления.**

*Теория:* Повторение названий дней недели, заучивание песни. Название сезонов, месяцев и правила их написания с заглавной буквы. Повторение выражений времени в английском языке. Знакомство с основными предлогами.

*Практика:* Практическая работа «Вопросно-ответная беседа». Практическая работа «Вопросно-ответная беседа» Часть 2. Практическая работа «Лексические и грамматические упражнения». Практическая работа «Лексические и грамматические упражнения». Часть 2

### **Раздел 2. Занимательная математика.**

*Теория:* Знакомство с математическими действиями: сложением, вычитанием, умножением, делением. Знакомство с основными геометрическими фигурами и формами предметов

*Практика:* Практическая работа «Отработка форм в устных и письменных упражнениях и кроссвордах». Практическая работа «Отработка форм в устных, письменных упражнениях и кроссвордах» Часть 2. Практическая работа «Геометрия на английском». Практическая работа «Геометрия на английском» Часть 2.

### **Раздел 3. Введение в технический английский.**

#### **3.1. Инструменты и их назначение. Материалы и их свойства.**

*Теория:* Знакомство с названиями основных инструментов. Знакомство с названиями основных материалов и их свойствами.

*Практика:* Практическая работа «Лексические упражнения». Практическая работа «Лексические упражнения. 2 часть». Практическая работа «Ответы на вопросы».

#### **3.2. Компьютеры в жизни людей. Компьютер и его части. Программное обеспечение. Название деталей и элементов сборки. Инструкция.**

*Теория:* Знакомство с терминологией по теме.

*Практика:* Практическая работа «Лексические упражнения». Практическая работа «Ответы на вопросы». Практическая работа «Чтение текста. Знакомство с названиями деталей скейтборда».

#### **3.3. Технические термины в робототехнике. «Что может мой домашний робот?». Глагол «can» утверждение, отрицание, вопросы. Выполнение олимпиадных заданий, презентаций, подготовка к конкурсу чтецов на английском языке.**

*Теория:* Знакомство с терминологией в робототехнике.

*Практика:* Практическая работа «Разработка идеи, воплощение». Практическая работа «Разработка идеи, воплощение. 2 часть». Практическая работа «Презентация проектов, участие в конкурсных мероприятиях». Практическая работа «Презентация проектов, участие в конкурсных мероприятиях. 2 часть».

### **Курс «Основы логики»**

#### **Раздел 1. Вводное занятие**

*Теория:* Вводное занятие, знакомство, правила техники безопасности.

*Практика:* Игра «Математика»

## **Раздел 2. Сравнение предметов, фигур, цифр.**

*Теория:* Общее понятие о логике и логических упражнениях. Описание предметов.

*Практика:* Игра «Отражение фигур». Найди недостающие детали. Графический диктант. Подбери ключи по образцу. Дорисовывай несложные геометрические тела.

## **Раздел 3. Задачи и игры на развитие внимания, смекалки и сообразительности.**

*Теория:* Сопоставление, совмещение, отрицание. Магические квадраты.

*Практика:* Игры на развитие смекалки. Игры на развитие наблюдательности «Опиши соседа». Головоломные перемещения с палочками. Задачи на развитие внимания «Найди отличия». Задачи на развитие внимания «Что исчезло?».

## **Раздел 4. Задания, развивающие память.**

*Теория:* Комбинаторика. Изографы и числографы.

*Практика:* Составление комбинаторных задач. Логически-поисковые задачи. Игровой тренинг на развитие памяти. Задачи на восстановление текста с пропусками. Ребусы и шарады.

## **Раздел 5. Задания на развитие и совершенствование воображения.**

*Теория:* Оценка ситуаций с разных сторон. Причина и Следствие.

*Практика:* Решение житейских задач. Тренируемся с умозаключениями. Придумывание по аналогии. Противоположные отношения между понятиями. Игра «Придумай сам»

## **Раздел 6. Развитие мышления.**

*Теория:* Суждения и доказательства. Анализ, связи, планирование.

*Практика:* Составь фигуру. Говори наоборот. Отгадай и назови. Игра «Дополни картину». Игра «Слова с заданной буквой».

## **Раздел 7. Задачи на классификацию.**

*Теория:* Понятие и правила классификации. Разделение предметов по классам.

*Практика:* Классификация предметов. Засели домики. Игра «Последний и первый». Игра «Что лишнее». Логические задачи с недостающими данными.

## **Раздел 8. Элементы логики.**

### **8.1. Развитие логики.**

*Теория:* Мыслительные операции анализа и синтеза. Логические слова – связки.

*Практика:* Числовые головоломки. Геометрические головоломки. Мегаграммы, анаграммы. Фразеологизмы. Решаем кроссворды.

### **8.2. Элементы логики.**

*Теория:* Логические слова все, всякие, каждый. Логические возможности.

*Практика:* Игра «Распутай клубок». Решаем рассуждая.

## **Раздел 9. Задачи на нахождение противоположностей и отрицания.**

*Теория:* Противоположности и отрицания.

*Практика:* Задачи на отрицание. Задачи на нахождение противоположностей. Игра «Сообщи об ошибке». Игра «Построй противоположное».

## **Раздел 10. Итоговое занятие**

*Практика:*

### **1.5. Планируемые результаты**

#### Предметные:

- Научатся конструировать механическую часть робототехнического устройства.
- Повысится мотивация к изобретательству и созданию собственных робототехнических устройств.
- познакомятся с основными вопросами авторского права;
- сформируют навыки работы с дополнительными, вспомогательными инструментами;
- сформируют навыки создания собственных сложных проектов.
- ознакомятся с основными правилами английской грамматики и научить применять их в ходе рабочего процесса;
- расширят представление о техническом и научном языках;
- выделяют существенные признаки предметов;
- научатся сравнивать между собой предметы, явления;
- смогут обобщать, делать несложные выводы;
- смогут классифицировать явления, предметы;
- будут определять последовательность событий;
- смогут судить о противоположных явлениях;

#### Метапредметные:

- будут способствовать формированию навыка выделения главного из документов;
- будут способствовать развитию познавательного, творческого интереса;
- смогут ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- смогут делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре);
- смогут добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- будут перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
- будут перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры;
- будут преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);
- смогут находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### Личностные:



- смогут определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

- будут содействовать умению работать в команде и индивидуально, над созданием творческих работ.

## 2. Комплекс организационно – педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2024г.	30.06.2025г.	40	160	320	4 раза в нед. по 2 часа

### 2.2. Условия реализации программы

#### **Материально-техническое обеспечение:**

##### *Требования к помещению:*

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

##### *Оборудование:*

- ноутбуки/ персональные компьютеры и планшетные компьютеры (по численности группы) – 12 шт.;
- набор Spike Prime на каждую пару из 2х обучающихся;
- мультимедийный проектор или аналогичное оборудование для воспроизведения презентаций;
- доска маркерная/ меловая / электронная.

##### *Программное обеспечение:*

- браузер;
- Robbo Scratch
- мультимедийный проектор или аналогичное оборудование для воспроизведения презентаций;
- доска маркерная/ меловая / электронная.

##### *Методическое обеспечение:*

- Раздаточные материалы.

##### *Информационное обеспечение:*

- доступ в сеть интернет.
- методическое пособие для педагога.

##### *Кадровое обеспечение:*

- Программа реализуется педагогом дополнительного образования.

### 2.3. Формы аттестации

Промежуточный контроль осуществляется при завершении каждого раздела. Может проводиться в качестве опроса, теста, творческого задания.

В качестве итогового контроля принимаются грамоты, дипломы и свидетельства участников в профильных мероприятиях: олимпиадах, хакатонах, конкурсах.

## **2.4. Оценочный материал**

Результат работы учащихся – их победы в конкурсах, хакатонах, олимпиадах. Программа считается успешно усвоенной, если учащийся стал победителем или призёром как минимум в одном профильном мероприятии или стал участником не менее, чем в трёх мероприятиях.

## **2.5. Методическое обеспечение программы**

### **Приемы и методы организации занятий.**

Методы организации и осуществления занятий

1. Перцептивный акцент:

- а) словесные методы (*рассказ, беседа, инструктаж*);
- б) наглядные методы (*демонстрации мультимедийных презентаций*);
- в) практические методы (*упражнения, задачи*).

2. Гностический аспект:

- а) иллюстративно- объяснительные методы;
- б) репродуктивные методы;
- в) проблемные методы (методы проблемного изложения) дается часть готового знания;
- г) эвристические (частично-поисковые) с возможностью выбора вариантов;
- д) исследовательские – учащиеся сами открывают и исследуют знания.

3. Логический аспект:

- а) индуктивные методы, дедуктивные методы, продуктивный;
- б) конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

4. Управленческий аспект:

- а) методы учебной работы под руководством учителя;
- б) методы самостоятельной учебной работы учащихся.

### **Методы стимулирования и мотивации деятельности**

1. Методы стимулирования мотива интереса к занятиям: геймификация образовательного процесса, сюжетная игровая составляющая курса, познавательные задачи, учебные дискуссии.

2. Методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

### **Формы промежуточного контроля:**

- рефлексия по итогам каждого занятия;
- контроль по итогам каждого раздела;
- контроль по результатам освоения программы.

## **2.6 Календарный график воспитательной работы**

<b>Направление воспитания</b>	<b>Мероприятие (форма, название)</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
<b>СЕНТЯБРЬ</b>			
Гражданское воспитание	Инфочас: День солидарности в борьбе с терроризмом. Размещение публикаций в социальных сетях, онлайн викторина.	1-3 сентября	Спирина М.И., Прокопьева М.В. педагоги
Патриотическое воспитание	Инфочас: День окончания Второй мировой войны. «Конец войны, начала мира».	1-3 сентября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Эстетическое воспитание	День открытых дверей	2 сентября	Черномаз Ж.П., Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Проведение организационных родительских собраний по объединениям по теме «Взаимосвязь дополнительного образования и профессионального самоопределения»	15-20 сентября	Черномаз Ж.П., Жога Т.Н., педагоги
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В. Прокопьева М.В.
<b>ОКТЯБРЬ</b>			
Гражданское воспитание	День отца. Краевой выходной «Делай вместе с папой», совместные занятия в объединениях родителей с детьми.	20 октября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Духовно-нравственное воспитание	Международный день пожилых людей. Изготовление с детьми анимационных и графических открыток с поздравлением и размещение их в социальных сетях.	1-2 октября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги

Эстетическое воспитание	Международный день учителя «Я творчество своё дарю». Тематические занятия по изготовлению поздравлений.	3-5 октября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В. Прокопьева М.В.
<b>НОЯБРЬ</b>			
Гражданское воспитание	День Государственного герба Российской Федерации. Тематическое занятие/викторина «История герба России»	25-30 ноября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Патриотическое воспитание	День народного единства. Публикация в социальных сетях.	1-2 ноября	Семенова Н.В. Прокопьева М.В.
Духовно-нравственное воспитание	День матери в России. «Подарок маме». Занятие в объединениях.	21-24 ноября	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты	В течение месяца	Семенова Н.В. Прокопьева М.В.

	Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей		
<b>ДЕКАБРЬ</b>			
Гражданское воспитание	Инфочас. День Конституции Российской Федерации.	12 декабря	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Патриотическое воспитание	Уроки Мужества. День Героев Отечества. Публикация в социальных сетях.	9 декабря	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
Эстетическое воспитание	Конкурс поделок и открыток к Новому году среди учащихся ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
<b>ЯНВАРЬ</b>			
Гражданское воспитание	Уроки Мужества	В течение месяца	Педагоги
Патриотическое воспитание	День памяти, посвященный полному освобождению Ленинграда от фашистской блокады (1944 год) «Дорога к жизни» инфочасы в объединениях	24-27 января	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Духовно-нравственное воспитание	Акция «День вежливости»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Эстетическое воспитание	Беседа «Сетевой этикет»	В течение месяца	Педагоги

Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Экологическое воспитание	Акция «Синичкин дом»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты. Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
<b>ФЕВРАЛЬ</b>			
Гражданское воспитание	Уроки Мужества. День воинской славы России.	В течение месяца	Педагоги
Патриотическое воспитание	День защитника Отечества, занятия в объединениях/выставка работ учащихся. Публикация в соцсетях.	19-21 февраля	Семенова Н.В., Спирина М.И., Прокопьева М.В.
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Инфочас. День российской науки,	8 февраля	Педагоги
<b>МАРТ</b>			
Гражданское воспитание	Уроки Мужества	В течение месяца	Педагоги
Патриотическое воспитание	Инфочас «Мы едины», посвященный воссоединению Крыма с Россией	18 марта	Педагоги
Духовно-нравственное воспитание	Международный женский день, занятия в объединениях/выставка работ	4-7 марта	Семенова Н.В.,

	учащихся. Публикация в соцсетях.		Спирина М.И., Прокопьева М.В.
Эстетическое воспитание	Викторина «Проводы зимы»	1-2 марта	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., Прокопьева М.В.
<b>АПРЕЛЬ</b>			
Гражданское воспитание	Инфочас, посвященный Дню космонавтики «Навстречу космосу»	11-12 апреля	Педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Экологическое воспитание	Инфочас, посвященный Международному Дню Земли	22 апреля	Педагоги
Воспитание ценностей научного познания	День космонавтики Информационные сообщения в пабликах социальных сетей	11-12 апреля	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
<b>МАЙ</b>			
Гражданское воспитание	Уроки Мужества	В течение месяца	Педагоги
Патриотическое воспитание	День победы Занятия в объединениях/ инфочасы/викторины	6-8 мая	Семенова Н.В., Спирина М.И., Прокопьева М.В., педагоги

	Информационные сообщения и поздравления в пабликах социальных сетей		
Духовно-нравственное воспитание	День славянской письменности и культуры. Викторина.	22 мая	Семенова Н.В., Спирина М.И., Прокопьева М.В., педагоги
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Экологическое воспитание	Акция «Чистый двор»	12-18 мая	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
<b>ИЮНЬ</b>			
Гражданское воспитание	День России. Информационное сообщение, поздравление в пабликах соцсетей	11 июня	Прокопьева М.В.
Патриотическое воспитание	День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны. Инфочасы. Информационное сообщение в пабликах соцсетей	20-22 июня	Семенова Н.В., Спирина М.И., Прокопьева М.В., педагоги
Духовно-нравственное воспитание	Международный день защиты детей. Информационное сообщение в пабликах соцсетей	1 июня	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Эстетическое воспитание	Краевой выходной, посвященный Дню защиты детей	1 июня	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Физическое воспитание	Флэш-моб «На зарядку становись»	В течение месяца	Семенова Н.В., Спирина М.И., педагоги



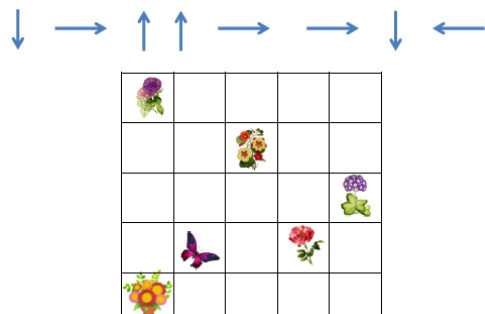
Трудовое воспитание	Посещение предприятия/музея или встреча с представителями организаций (по мере договорённости)	В течение месяца	Семенова Н.В. Спирина М.И.
Экологическое воспитание	Всемирный день охраны окружающей среды (День эколога, 5 июня) Информационное сообщение в пабликах соцсетей	5 июня	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.
Воспитание ценностей научного познания	Научные и технические достижения, открытия, памятные даты Публикация интересных фактов в пабликах социальных сетей	В течение месяца	Семенова Н.В., Прокопьева М.В.

### 3. Список источников

1. Бежанова М. М. Практическое программирование. Структуры данных и алгоритмы. — М.: Логос, 2001. — 223с.
2. Д.В. Голиков, А.Д. Голиков Книга юных программистов на Scratch. — SmashWords, 2013.
3. Игошин, В.И. Теория алгоритмов: Учебное пособие / В.И. Игошин. - М.: ИНФРА-М, 2013. - 318 с.
4. Канцедал, С.А. Алгоритмизация и программирование: Учебное пособие / С.А. Канцедал. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 352 с.
5. Красиков, И.В. Алгоритмы. Просто как дважды два / И.В.Красиков, И.Е. Красико-ва,- 2-е изд.- М.: Эксмо, 2007 — 256 с.
6. Левитин А.В. Алгоритмы: введение в разработку и анализ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 576 с.
7. Лукашевич Л.Е., Романчук Л.А. Комплект раздаточного материала к учебной программе факультативных занятий «Творческая деятельность в среде программирования Scratch» для учащихся 2 классов учреждений общего среднего образования. Минск, 2018. Электронный ресурс [http://scratch.by/upload/iblock/b75/rabochaya-tetrad\\_2-klass.pdf](http://scratch.by/upload/iblock/b75/rabochaya-tetrad_2-klass.pdf)
8. Методические рекомендации по использованию языка программирования Scratch 3./ Сост. К.А. Зарубина. - Хабаровск: КГАОУ ДО РМЦ, 2020. - 40 с.
9. Патаракин Е. Д. Руководство для пользователя среды Scratch. Версия 2.0, 2007 г.
10. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

Примерные задания для тестирования

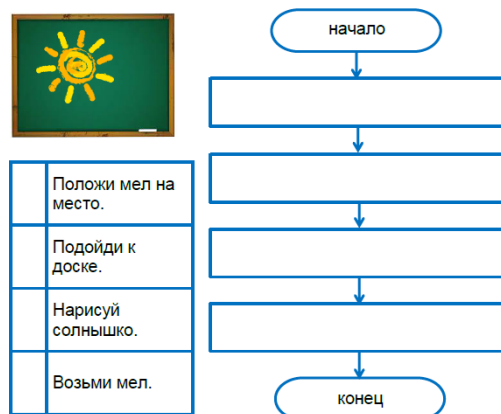
Задание 1) Каждая стрелка определяет движение бабочки – вверх, вниз, направо или налево на одну клетку. На каком цветке окажется бабочка, после перемещения по стрелкам. (1 балл)



Задание 2) Определи стрелками исполнителя алгоритма. (1 балл)

ИСПОЛНИТЕЛЬ	КОМАНДА
Компьютер	Сидеть
Собака	Полоскать
Человек	Печатать
Стиральная машина	Сварить картофель

Задание 3) Составь алгоритм из предложенных шагов. (1 балл)



Задание 4) Предложи вариант алгоритма для рисования трёх солнышек на доске. (3 балла)

Каждое практическое задание оценивается педагогом по следующим критериям:

- соответствие решения поставленной задаче; - 1 балл
- оптимальность решения; - 2 балла

Задание 5) В среде Scratch создай анимированную открытку ко дню рождения твоего лучшего друга /брата/сестры. (4 балла)

Каждое практическое задание оценивается педагогом по следующим критериям:

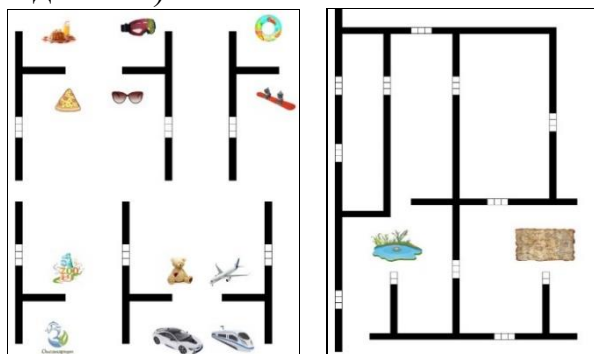
- соответствие решения поставленной задаче; - 1 балл
- сложность алгоритма; - 2 балла
- творческий подход. - 1 балл

Задание 6) Тестирование по робототехнике:

<https://learningapps.org/view14397433>

<https://learningapps.org/display?v=pvvb248ck16>

Задание 7)



Расставить коды налево, направо и движение прямо. (Задание варьируется в зависимости от того, какие предметы нужно собрать).

Контрольные вопросы. Используются для проведения устного опроса. Устный опрос является неотъемлемой частью любого занятия и используется для построения как диалога в диаде «обучающийся – преподаватель», так и совместного диалога внутри группы обучающихся. Цель опроса – подготовить обучающегося к успешной коммуникации с использованием средств английского языка.

Примерный перечень вопросов:

1. Как по-английски приветствуют незнакомого человека? Близких друзей и товарищей? Поздоровайтесь с Вашим соседом по парте.
2. Как поблагодарить человека на английском языке?
3. Как Вы представитесь незнакомому человеку, который знает только английский язык?
4. Какая фраза на английском языке позволяет узнать у человека кто он такой? Как его зовут? Как он себя чувствует? Задайте эти вопросы Вашему соседу по парте.
5. Скажите по-английски, сколько Вам полных лет?
6. Какой у Вас самый любимый цвет? А самый нелюбимый? Теперь назовите эти цвета на английском языке.
7. Назовите Ваше любимое время года на английском языке.
8. Расскажите на английском языке, что Вы ели сегодня на завтрак?
9. Каких животных Вы видели вживую? Расскажите об этом на английском языке.

11. Расскажите о своей любимой игрушке. Используйте для этого известные вам слова и фразы на английском языке.

12. Перечислите надетые на Вас предметы одежды на английском языке.

2) Песни и рифмовки на английском языке. Используются для тренировки памяти и совершенствования навыков говорения на английском языке. Дети на занятиях заучивают стих/ песню и рассказывают/ поют ее сначала вместе с педагогом, а потом самостоятельно. Цель: запоминание произношения английских слов и интонирования английских фраз.

Примерные песни и рифмовки для проведения занятий:

1. Песня «Как тебя зовут»

What's your name?  
What's your name?  
What's your name?  
What's your name?  
What's your name?  
What's your name?

My name is ... (вставить имя)  
My name is ... (вставить имя)  
My name is ... (вставить имя)

That's my name!

2. Песня «С днем рождения»

Happy Birthday to You  
Happy Birthday to You  
Happy Birthday Dear (имя)  
Happy Birthday to You.  
How old are you now?  
How old are you now?  
Happy Birthday! Happy Birthday!  
How old are you now?

3. Стих «Про зиму»

Winter hat  
Upon my head –  
My head stays warm,  
But my nose is red!

4. Стих «Обо мне»

I am a girl (boy)  
A little one;  
I like to play,  
I like to run.

5. Стих «Времена года»

Autumn is yellow,  
Winter is white,  
Spring is green,  
Summer is bright!

6. Стих «I love mummy»

One, two, three,  
One, two, three,  
I love my mummy  
And mummy loves me!

3) Дидактические игры. Обеспечивают реализацию программы в игровой форме. Педагог может использовать следующие виды игр на занятиях:

1. Игра «Хлопаем или топаем» (тема 5). Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме. Ход игры: Преподаватель показывает уже знакомые детям рисунки членов семьи и называет при этом «He is father», если сказанное соответствует изображению – дети хлопают в ладоши, если нет – дети

топают.

2. Игра «Карточки» (тема Одежда). Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме. Ход игры: На столе раскладываются карточки с разными изображениями по теме занятия (например, фрукты, части одежды). Педагог просит детей выбрать карточку с определенным содержанием, называя его на английском языке. Кто первым из детей найдет нужную карточку и принесет – выигрывает.

3. Игра «Украсим торт» (тем Еда). Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме. Ход игры: Дети вспоминают названия фруктов, ягод (овощей), готовят и украшают торт (рисуют, разукрашивают картинки и приклеивают их на ватман в форме торта). При этом употребляются фразы: Decorate the cake. Choose the fruit you like. Do you like cherries? Do you like strawberries? Do you like cranberries? I like cherries. I don't like strawberries (Укрась торт. Выбери фрукты, которые ты любишь. Ты любишь вишню? Ты любишь клубнику? Ты любишь клюкву? Я люблю вишню. Я не люблю клубнику). По желанию торт можно заменить приготовлением супа, любимого блюда или сервировкой стола.

4. Игра «Рисунки». Цель игры: повторение и закрепление лексических единиц по пройденной теме. Ход игры: детей просят нарисовать рисунок по заданной теме, а потом назвать на английском языке элементы их рисунка.

4) Итоговый отчетный концерт. По окончании обучения по программе дети готовят собственное выступление, которое состоит из короткого текста-презентации о самом себе по данному заранее преподавателем шаблону, а также рассказа любимого стихотворения или пения песни на английском языке. После каждого выступления дети выражают благодарность выступившему. После всех выступлений каждый ребенок на английском рассказывает, что ему запомнилось в концертной программе больше всего.