**МОУ СОШ №4**

**Программа лагеря**

**с дневным пребыванием детей**

**«Board Games Geeks -**

**Фанаты настольных игр»**

Автор: Учитель англ.яз. Киани А.М.

Ростов, 2023

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Полное название программы | Board Games Geeks -  Фанаты настольных игр |
| 2. Цель программы | Развитие функциональной грамотности (читательской, математической и других), а также развитие коммуникативных умений речи. |
| 3. Тип лагеря | лагерь с дневным пребыванием детей в открытом образовательном пространстве |
| 4.Направление деятельности, специфика содержания программы | Образовательное |
| 5. Краткое содержание программы | В ситуации интенсивного погружения учащиеся приобретают умения разговорной речи  на иностранном языке. Неформальная обстановка способствует преодолению языкового барьера у учащихся. |
| 6. Автор программы | Учитель английского языка Киани А.М. |
| 7. Название инициативной организации | г Ростов МОУ СОШ №4,  Директор Сергеев Сергей Викторович |
| 8. Адрес организации | Г. Ростов 1 мкр д.27 |
| 9. Телефон | Телефон 8 48536 64594 |
| 10. Место проведения лагеря | МОУ СОШ №4 |
| 11. Количество участников | 100 – 120 учащихся |
| 12. География участников программы | Учащиеся и воспитанники образовательных организаций города Ростов |
| 13. Сроки проведения | 1 смена  (июнь) |
| 14. Кадровое обеспечение | Учителя МОУ СОШ №4 |
| 15. Условия размещения участников | Учебные кабинеты, спортивный зал, актовый зал, столовая |
| 16. История существования программы и анализ предыдущего опыта реализации | Программа летнего лагеря с дневным пребыванием «Board Games Geeks -  Фанаты настольных игр» является новшеством для образовательного учреждения и является частью общей программы летнего лагеря дневного пребывания МОУ СОШ №4 г. Ростов |

**Пояснительная записка**

В сфере образования детей, подростков в настоящее время особое внимание уделяется развитию системы деятельности организаций, направленной на создание условий для выявления и поддержки талантливой молодежи, развития их способностей применять  полученные знания и опыт в реальных практиках.

Создание программы лагеря  является одним из мероприятий  по развитию функциональной грамотности в рамках программы развития МОУ СОШ №4 с одной стороны, и ответов на современные вызовы в образовании с другой стороны. А метод **CLIL** (**content and language integrated learning**), или **предметно-языковое интегрированное обучение**, — это методика, при которой ученик одновременно изучает и язык, и другой предмет. Программа в таком подходе строится так, чтобы они дополняли друг друга. В итоге английский становится средством, чтобы изучать другой предмет, а тот, в свою очередь, — темой для практики языка.

Программа «Board Games Geeks - Фанаты настольных игр» представляет собой несколько интенсивных тематических модулей (студий), реализуемых в условиях погружения   в языковую среду, что способствует    удовлетворению потребности   в лингвострановедческом образовании и связана с необходимостью получения данных знаний  в условиях перехода к информационному обществу, к расширению масштабов межкультурного взаимодействия, в связи с чем особую важность приобретают факторы коммуникабельности и толерантности, развивают функциональную грамотность. В ходе реализации  программы ученики смогут углубить базовые предметные знания на основе погружения в  лингвострановедческий материал, что способствует созданию образовательной среды, формирующей коммуникативную компетенцию в социокультурном пространстве.

 Выбранная форма организации досуговой деятельности учащихся актуальна, так как востребована участниками не только нашей образовательной организации, но и учащимися других образовательных организаций, что делает возможным сделать образовательное пространство открытым.

   Формирование лингвистического мышления и коммуникативной культуры происходит за счет:

- организации содержательной коммуникации между участниками;

- прохождения через разнообразные игровые, творческие, фестивальные формы, требующие постановки преобразовательных задач и инструментов для оптимального решения этих задач.

Работа происходит в режиме десяти интенсивных образовательных модулей (студий), последовательно разворачивающих взаимодействие  участников, что определяет преимущества организации досуговой деятельности в  такой форме  и  в режиме погружения.

Программа сохраняет модульный характер и предполагается к реализации в форме тематических погружений в ходе школьных каникул, в течение нескольких дней работы.

Основной тип работы – игровая познавательная деятельность,

Программа, основанная на методе CLIL, требует специального взаимодействия с другими школьными дисциплинами, а также должен учитываться уровень предметного знания в области английского языка.

Программа разработана в соответствии с принципом «гуманитарности», т.е. подходу к любому объективному знанию, как «знанию для человека», обеспечивающему понимание поля своего целеполагания, ассимиляцию и интерпретацию культурных источников, а также принципа «открытости», т.е. построения программы как организованного поиска учениками решения познавательных задач с сопровождающей  позицией педагога, что позволяет создать уникальное образовательное пространство и событие, позволяющее участникам в особой среде освоить знания и компетенции, за счет которых впоследствии можно выстраивать собственную идентичность.

В основе проектирования программы лежит принцип открытости, который заключается в «расширении» существующего образовательного пространства каждого учащегося,  актуализации  значимой для ученика ситуации.

**Цели и задачи:**

Основной целью программы является развитие коммуникативных умений в иноязычной речи и развитие функциональной грамотности, объединение лингвистически мотивированных  детей для реализации творческих интересов учащихся и организации разнообразного по форме и содержанию отдыха детей**.**

В этой связи комплексная цель, направленная на воспитание, образование и развитие личности учащихся конкретизируется в следующих **задачах**:

1. Сформировать и удержать познавательный интерес  в  области лингвострановедения  на всем протяжении реализации программы.
2. Обеспечить условия для повышения уровня владения иностранным языком на основе использования форм работы, активизирующих насыщенную познавательную коммуникативную деятельность школьников (общение друг с другом, учащимся - волонтером, учителями)
3. Актуализировать участникам необходимость самоопределения по отношению к современным формам социальной, образовательной мобильности. Расширение страноведческого кругозора и  общей эрудиции.
4. Воспитывать  осознанное мотивированное отношение к изучению иностранного языка, толерантности по отношению к представителям других культур, потребности в практическом использовании английского языка.

**Направление деятельности:**Организация каникулярного времени учащихся, их образование, духовное и физическое развитие повышение уровня владения английским языком.

**Принципы организации:**

* индивидуальная избирательность занятий с учетом возраста и уровня языковой подготовки  детей;
* ориентация на открытость и  гуманистический характер  занятий;
* сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
* принцип системного подхода к организации игрового взаимодействия всех участников;
* ориентация на основные виды социальной активности, то есть реализация полученных знаний и умений в социальной среде.

**Планируемые предметные результаты:**

* приращение  лингвострановедческих знаний;
* повышение уровня кросс-культурного развития.

**Планируемые компетентностные  результаты:**

* освоение участниками  коллективного взаимодействия;
* рефлексивное отношение к усвоенным знаниям и усвоенному опыту.

**Описание условий  реализации программы:**

Программа реализуется на базе одной образовательной организации, но в условиях открытого образовательного пространства. Длительность погружения определяется перечнем тем.

Программа рассчитана на языковые группы (по 10 человек), состоящие  из учащихся  2-7 классов образовательных организаций города Ростова, сформированных разновозрастных  отрядов по 20 человек в каждом**.**Программа  предполагает организацию и проведение занятий  в студиях  английского языка по 1-2 часа ежедневно.

Для групп детей планируются интенсивные занятия, включающие лексико-фразеологические игры, игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм говорения; декламационное чтение поэтических текстов писателей разных национальностей и инсценирование  русских народных сказок и сказок народов мира с последующим представлением на заключительном образовательном событии.

        В основе программы лагеря лежит методика интенсивного изучения английского языка с применением игровых технологий и частичного погружения, а также метод **CLIL** (**content and language integrated learning**), или **предметно-языковое интегрированное обучение**, — это методика, при которой студент одновременно изучает и язык, и другой предмет. Программа в таком подходе строится так, чтобы они дополняли друг друга. В итоге английский становится средством, чтобы изучать другой предмет, а тот, в свою очередь, — темой для практики языка. Так называемый «интенсив» позволяет за короткое время освоить большой объем информации и моментально начать применять полученные знания. Особенность данной программы заключается в том, что кроме  традиционного преподавания английского языка, когда происходит развитие всех типов речевой деятельности (восприятие английской речи на слух, говорение, чтение и письмо), в детском лагере моделируется языковая среда, в которой учителя, волонтеры-вожатые помогают участникам не выключаться из процесса общения на языке, а значит и из самого процесса изучения языка в течение всего дня. Используя различные форматы работы, учителя вовлекают ребенка в процесс обучения на всех уровнях: интеллектуальном, эмоциональном, коммуникативном. Неформальная обстановка способствует преодолению языкового барьера у учащихся. Каждое обучающее, развлекательное и игровое мероприятие в программе лингвистического лагеря направлено на развитие ребенка, его эрудиции. Активная часть включает в себя подвижные занятия.  Постепенно происходит привыкание к общению на изучаемом языке, и таким образом происходит  погружение в языковую среду.

Учебная деятельность на занятиях проходят на английском языке. Вожатые-волонтеры (учащиеся старших классов с хорошей языковой подготовкой) и учителя  максимально адаптируют ребенка к такому интенсивному общению с тем, чтобы ребенок быстро включился в атмосферу языка и в творческий процесс. На занятиях по английскому языку ребята легко и непринужденно общаются с учителями и вожатыми на английском языке, расширяя словарный запас и формируя правильное произношение иностранных слов.

Комплекс используемых  приёмов позволяет  не только актуализировать уже имеющиеся знания, но и приобрести новые знания и умения говорить на английском языке. Коммуникативный метод и метод CLIL, призванные снять страх перед общением, предполагают максимальное погружение учеников  в иностранный язык.

**Основные виды деятельности участников:**

- учебная деятельность (занятия в интенсивных тематических студиях, восполнение собственных образовательных дефицитов, подготовка к конкурсам и викторинам)

- творческая деятельность (работа над оформлением результатов групповой работы в рамках модулей)

- досуговая деятельность (экскурсии, проведение тематических праздников, интеллектуальные игры, подвижные занятия)

***Основные образовательные форматы:***

- интенсивные групповые занятия

- решение творческих задач (в режиме рабочих групп)

-формы содержательного досуга (подвижные занятия (activities), просмотр видео мультфильмов, экскурсии и др.)

***Формы работы учеников:***

- погружение в языковую среду;

- участие в интеллектуальных конкурсах;

- включение участников в современные формы коммуникации  и деятельности (установление и нормирование отношений);

- активные поисковые занятия (исследование окружающего мира).

**Содержание и тематическое планирование программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия | Тема | Лексика | Грамматика | Примечание |
| 1 | Настольная игра «I am famous – Я знаменит» | Famous, man, woman, boy, girl, child, animal, actress, actor, hero, alive, dead, fairy-tale, cartoon, film, book, fantastic, real, unreal, old, young, strong, good, bad, kind, angry, nice, pretty, strange, tall, short, thin, fat, clever, smart, fool, stupid. | Формы глагола “to be”, местоимения (лица и числа).  Вопросы и ответы | Разбор лексики и грамматики для игровых фраз предполагает наличие доски и наглядных дидактических материалов.  Запоминаем игровые фразы и соблюдаем вежливость.  Затем можно организовать удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 2 | Настольная игра «One word - Одним словом» | Rules, Associations, words, imagination, synonyms, antonyms, animal, feeling, dictionary, vocabulary. | Формы глагола “to be”, местоимения (лица и числа) | Разбор лексики и грамматики для игровых фраз предполагает наличие доски и наглядных дидактических материалов.  Запоминаем игровые фразы и соблюдаем вежливость.  Затем можно организовать удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 3 | Игра “Rubic's Cube – Кубик Рубика» | Try, think, train, move, square, cube, edge, colour, cross, middle | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, кубики Рубика. Рефлексия. |
| 4 | Настольная игра “Love letter – Тайное послание» | Love, letter, turn, end, win, winner, points, | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 5 | Настольная игра Relax | Follow the instruction, relax | Повелительное наклонение | Доска, видео, компьютер. Рефлексия |
| 6 | Elias | Word, guess, use, Associations, imagination | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер. Рефлексия |
| 7 | Crocodile | pantomime  MIME | Формы глагола “to be”, вопросы | Доска, видео, компьютер. Рефлексия |
| 8 | Shadows of Camelot | Knights of the round table, Sword, knight, good, bad, evil, white, black | Повелительное наклонение | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 9 | Taboo | Word, guess, Associations, imagination | Повелительное наклонение | Доска, видео, компьютер. Рефлексия |
| 10 | Snowtime | Throw a dice, make a turn, tree, fruit, manna, jump, up, down, points | Повелительное наклонение | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 11 | Selestia | Throw a dice, make a turn, score points, win, fifty | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 12 | Checkers | старинная английская игра, похожая на шашки - nine men's morris, запереть шашку [фигуру] (шашки, шахматы) - to pin a man [a piece], доска для игры в шашки; шашечная доска - draught board,   переиграть противника (шашки ) - to jump an opponent, играть в шашки - to play draughts | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, шашечная доска, шашки, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 13 | Chess | Bishop, king, queen, knight, pawns, rook | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, шахматная доска, шахматы, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 14 | Carcasson Jungle | Throw a dice, make a turn, score points, win | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 15 | Gravity Falls | Throw a dice, make a turn, score points | Видовременные формы глаголов в Present Simple | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг). |
| 16  17 | Что?Где? Когда?  Виды настольных игр. Классификация игр. | Discuss and answer the intellectual questions  Types of games, kinds of games, history, origin | Вопросы  Видовременные формы глаголов в Past Simple | Доска, видео, компьютер, удобное игровое пространство (сдвинуть столы и стулья в круг).  Доска, видео, компьютер. Таблица и схема “Виды игр». |

Литература и интернет –ресурсы:

1. Аверков М.С., Ермаков С.В. Интенсивная школа как пространство переходов для юношеского возраста. Педагогика развития: институциональные  переходы в системе образования. Красноярск, 2007
2. Балк Е.А., Леменев М.М. Английский язык. Занимательный урок. Москва, Издательство НЦ ЭНАС, 2006
3. Ермаков С,В., Попов А.А. Событие как единица образовательного проектирования. Педагогика развития: образовательные результаты, их измерение, оценка. Красноярск, 2008
4. А.В.Конышева. Игровой метод в обучении иностранному языку КАРО, Санкт-Петербург. 2006
5. Попов А.А.  Образовательные программы и элективные курсы компетентностного подхода. Москва, URSS. 2014, 2015
6. Elementary Language Practice. Michael Vince. MacMillan, 2009
7. English Grammar look. Grammarway. Jenny Dooley-Virginia Evance. Express Publishing, 2009
8. www/ englishforkids.ru
9. https://en.boardgamearena.com/