

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Гимназия иностранных языков» г. Ухты**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(общеразвивающая)**

«Немецкий язык с детским онлайн-университетом»

направленность - социально-педагогическая
срок реализации программы - 1 год

Разработана
педагогом дополнительного образования
Кашлабой О. В.

г. Ухта

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа кружка «Немецкий язык с детским онлайн-университетом» направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном развитии, выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, на расширение знаний обучающихся об окружающем мире.

Программа составлена на основе авторской программы Урывчиковой Натальи Владимировны, старшего преподавателя кафедры гуманитарных дисциплин ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования», методиста-мультипликатора Немецкого культурного центра им. Гёте в Москве.

При традиционном подходе к преподаванию иностранного языка с исключительным фокусом на язык у многих обучающихся неизбежно снижается мотивация к изучению иностранного языка, поскольку содержание (предмет речи) не является для них новым. Обучающиеся осваивают иноязычные обозначения известных им предметов и явлений, знакомятся с системой изучаемого иностранного языка, а прироста новых знаний об окружающем мире у них не происходит. Изучение языка только ради самого языка для большинства обучающихся быстро теряет привлекательность в силу большой сложности предмета и отсутствия личностных смыслов в его изучении. Предметно-языковой интегрированный подход к изучению иностранного языка (CLIL = Content and Language Integrated Learning) позволяет изменить ситуацию, поскольку язык при таком подходе выступает не только как предмет освоения, но и используется как средство преподавания и изучения нового для обучающихся неязыкового содержания. Актуальность программы заключается в том, что в данном случае учебный процесс приобретает два фокуса: создание мотивации к изучению иностранного языка за счёт значимого для обучающихся содержания, создание условий для формирования у них разнообразных умений, не связанных непосредственно с языком. Благодаря интегрированному характеру обучения происходит расширение информационной, предметной среды, в которой происходит изучение иностранного языка, и за счёт этого – смягчение противоречия между возросшими требованиями к уровню владения иностранным языком в современном мире и довольно ограниченным временем, отведённым на его изучение.

Отличительной особенностью программы кружка «Немецкий язык с Детским онлайн-университетом» является высокая степень новизны для российской системы образования, поскольку предметно-языковое интегрированное обучение, имея практику успешного применения во многих странах, ещё не нашло широкого распространения в российских школах. Занятия кружка представляют собой заседания научного общества. Обучение происходит через исследование. Короткие научно-популярные видеосюжеты с сайта виртуального детского университета позволяют обучающимся погрузиться в проблему, а затем в ходе самостоятельной исследовательской деятельности в сопровождении учителя они углубляют знания в обозначенной в сюжете области и приобретают собственный практический опыт.

Предлагаемая программа кружка «Немецкий язык с Детским онлайн-университетом» помогает реализовать следующую **цель**: создать условия для использования обучающимися немецкого языка в качестве средства расширения своего фонда знаний об окружающем мире.

Реализация этой цели предусматривает решение следующих **задач**:

- создавать условия для активного включения обучающихся в процесс самостоятельного поиска решения проблем, для получения ими разнообразного опыта в процессе познания;
- развивать умения работать с информацией (поиск информации в различных источниках, умение сокращать информацию, отделять важную информацию от

несущественной, умение обобщать и делать выводы);

- создавать условия для использования обучающимися как эмпирических (наблюдение, эксперимент, измерение, сравнение), так и теоретических (классификация, аналогия, моделирование) методов познания окружающего мира;
- способствовать осознанию обучающимися иностранного языка как средства получения новой информации об окружающем мире;
- развивать элементарные умения аудирования, чтения, письма и говорения на немецком языке;
- развивать компенсаторные умения обучающихся в восприятии устной и письменной иноязычной речи;
- развивать умения эффективно взаимодействовать в парах и группах при решении проблем;
- создавать условия для формирования у обучающихся уверенности в своих силах и способностях.

Форма объединения – кружок.

Категория учащихся – 12 – 13 лет.

Срок реализации программы – 1 год.

Уровень программы – стартовый.

При реализации дополнительной общеразвивающей программы «Немецкий язык с Детским онлайн-университетом» предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия, которые проводятся по группам, подгруппам или индивидуально.

Максимально раскрыть интеллектуальный и творческий потенциал учащихся, развить их эмоциональное восприятие позволяет многообразие форм занятий: теоретические, беседы, конкурсы, викторины, индивидуальная, парная, групповая творческая работа. Каждое из занятий кружка будет комбинированным по своей сути: включать просмотр видеосюжетов, естественнонаучные эксперименты, нахождение причин наблюдаемым явлениям, художественное творчество, конструирование объектов либо моделирование явлений окружающего мира, подвижные игры. Основной формой работы являются практические занятия.

Программа кружка реализуется с помощью педагогических технологий, позволяющих воспитывать и развивать индивидуальные способности обучающихся, навыки самостоятельной исследовательской деятельности под руководством учителя, умение фиксировать и обобщать изучаемые и исследуемые материалы:

- предметно-языковое интегрированное обучение;
- технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса (технологии групповой деятельности);
- технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся (игровые технологии);
- исследовательские технологии;
- проектные технологии;
- ИКТ.

Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения программы обучающиеся **научатся**

- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- решать проблемы творческого и поискового характера;
- выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства для решения задачи;

- использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий (далее ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
 - организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
 - работать индивидуально и в группе: находить общее решение; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
 - работать с информационными объектами, объединяющими текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, и которые могут передаваться с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в сети Интернет;
 - определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы;
 - использовать немецкий язык как инструмент познания мира и культуры немецкоязычных стран;
 - понимать на слух речь учителя и одноклассников при непосредственном общении, вербально и невербально реагировать на услышанное;
 - воспринимать на слух и понимать основное содержание небольших научно-популярных видеофильмов.
 - находить в видео конкретные сведения, факты, заданные в явном виде;
 - узнавать в письменном и устном тексте изученные лексические единицы и словосочетания;
 - обнаруживать простейшие взаимосвязи между живой и неживой природой; использовать их для объяснения необходимости бережного отношения к природе;
 - определять характер взаимоотношений человека и природы, находить примеры влияния этих отношений на природные объекты, здоровье и безопасность человека;
 - использовать знания о строении и функционировании организма человека для сохранения и укрепления своего здоровья;
 - сопоставлять экспериментальные и теоретические знания с объективными реалиями жизни;
 - понимать принципы действия некоторых машин и механизмов, средств передвижения и связи, промышленных технологических процессов;
 - участвовать в обсуждении значимых для человека явлений жизни и искусства;
 - организовывать совместную музыкально-творческую деятельность с друзьями.
- Форма подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы «Немецкий язык с детским онлайн-университетом» - интеллектуальная игра.

Тематическое планирование

Всего часов – 70

№ п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов
1.	Факультет «Человек»	25
1.1	<i>Правила работы заседаний научного общества.</i>	1
1.2	<i>Шрифт для слепых.</i>	3
1.3	<i>Битбокс.</i>	2
1.4	<i>Граффити.</i>	3

1.5	<i>Игра теней.</i>	4
1.6	<i>Символ сердца.</i>	3
1.7	<i>Американские горки.</i>	2
1.8	<i>Донорская кровь.</i>	2
1.9	<i>Мармеладные мишки.</i>	5
2.	Факультет «Природа»	21
2.1	<i>Почему шумит ракушка?</i>	2
2.2	<i>Как измерить ширину реки?</i>	3
2.3	<i>Как отпугивать птиц?</i>	3
2.4	<i>Проведение интеллектуальной игры.</i>	2
2.5	<i>Правила работы заседаний научного общества.</i>	1
2.6	<i>Поворачиваются ли подсолнухи за солнцем?</i>	3
2.7	<i>Собаки-поводыри.</i>	2
2.8	<i>Светлячки.</i>	3
2.9	<i>Паутина.</i>	2
3.	Факультет «Техника»	19
3.1	<i>Автопилот.</i>	3
3.2	<i>Онлайн-игра</i>	3
3.3	<i>Фейерверк.</i>	3
3.4	<i>Как рисовать светом?</i>	3
3.5	<i>3D-печать.</i>	3
3.6	<i>Автоматический шлагбаум на железнодорожном переезде.</i>	1
3.7	<i>Воздушные шары.</i>	3
4.	Подготовка и проведение интеллектуальной игры	5
4.1	<i>Подготовка интеллектуальной игры.</i>	2
4.2	<i>Проведение интеллектуальной игры.</i>	3
4.3	<i>Рефлексия.</i>	1

Содержание

Факультет «Человек». Техника безопасности и правила работы во время проведения опытов и экспериментов на заседаниях научного общества. Моделирование шрифта Брайля с помощью яиц. Декодирование шрифта Брайля в латинский алфавит. Написание простых слов с помощью шрифта Брайля. Знакомство с русским вариантом шрифта Брайля. Поиск информации в Интернете и участие в викторине. Изобретение своего тайного шрифта. Имитация звуков ударных инструментов, сопровождение исполнения песни битбоксом. Проведение эксперимента с распространением звуковых волн. Разработка собственных тэгов в технике граффити. Создание фотовыставки «Разрешённые и запрещённые граффити». Создание надписей разными стилями граффити. Эксперимент с возникновением тени. Создание театра теней. Создание фотовыставки «Чья тень?» Эксперимент с изменением тени вследствие движения Солнца. Изучение истории символа сердца. Изготовление объемного сердца из бумаги по инструкции. Создание картотеки «Символы вокруг нас». Изобретение собственных символов. Эксперименты с изменениями пульса. Игра «Спорим, что ...» о самых старых, длинных, быстрых, высоких, крутых американских горках в мире, в Германии, в России. Участие в викторине о донорской крови. Изготовление плакатов о крови и о донорстве. Знакомство с технологией изготовления мармеладных мишек. Изготовление мармеладных фигурок по рецепту. Создание мультипликационного фильма о мармеладных мишках, используя технику перекладки и программу Windows Live Movie Maker.

Лингвистический компонент:

«Шрифт для слепых»: blind, die Blindenschrift, der Punkt, die Punktchrift, das Alphabet, der Buchstabe, einen Brief lesen/schreiben, die Schreibmaschine, ein Blatt Papier, die Taste, tippen, eine Taste drücken, mit der Fingerspitze fühlen/erkennen, das Zeichen.

«Битбокс»: das Beatboxing, der Beatboxer, beatboxen, das Schlagzeug, die Snare, die Kickdrum, die Hi-Hat, ein Geräusch nachmachen, der Mund, das Mikrophon, der Rhythmus, der Ton, räumlich, klingen, die Lippen zusammenpressen.

«Граффити»: verboten, erlaubt, die Spraydose, sprühen, die Farbe, der Punkt, die Wand, die Gasmaskе, das Raster, die Unterschrift, die Schablone, Graffiti, der Künstler.

«Игра теней»: der Schatten, das Schattenspiel, das Schattentheater, die Leinwand, das Licht, die Lichtstrahlen, die Lampe, nah, weit, näher, weiter, größer werden, kleiner werden, der Schauspieler.

«Символ сердца»: das Herz, die Form, die Bedeutung, das Symbol, das Zeichen, die alten Griechen, das Blatt, die Liebe, die Pflanze, der Efeu, die Brust, das Mittelalter.

«Американские горки»: hochfahren, runterfahren, die Achterbahn, der Herzschlag, Schläge pro Minute, ruhig, aufgeregt, schneller, die Angst, die Panik, die Freude, Spaß haben.

«Донорская кровь»: das Blut, rote Blutkörperchen, das Blutplasma, Blut spenden, Blut bekommen, die Blutgruppe, die Zentrifuge, die Operation.

«Мармеладные мишки»: der Fruchtsaft, die Farbe, der Geschmack, die Himbeere, die Erdbeere, die Gelatine, der Zucker, trocknen, kleben.

Факультет «Природа». Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Эксперимент, объясняющий происхождение шума в ракушке. Запись и презентация «звукового коктейля» из звуков школы. Создание и презентация плакатов «Улитки и их раковины». Создание выставки из фотографий-загадок «Чья это ушная раковина?» Измерение с помощью измерительных инструментов и фиксирование величин (время, вес, длина, ширина). Эксперименты с чувством времени, с глазомером. Способы измерений без измерительных инструментов. Секреты скаутов. Подвижная игра (моделирование процесса отпугивания птиц). Создание каталога птиц. Поиск информации о том, чего боятся птицы. Конкурс «Самое лучшее пугало». Участие в командной интеллектуальной игре. Определение сторон света с помощью компаса. Моделирование движения Солнца с востока на запад и движения соцветий молодых подсолнухов за Солнцем. Создание лэпбука «Жизненный цикл подсолнуха». Эксперимент, подтверждающий содержание масла в семенах подсолнечника. Моделирование ситуации «собака-поводырь и незрячий человек». Понимание на слух команд и слов похвалы. Составление портретов собак. Участие в викторине о светлячках. Коммуникация с помощью световых сигналов. Создание презентаций о светящихся животных. Изготовление модели паутины. Составление викторины о пауках.

Лингвистический компонент:

«Почему шумит ракушка?»: das Meer, die Muschel, rauschen, das Tonstudio, klingen, das Verkehr, der Wald, still, leer, das Geräusch.

«Как измерить ширину реки?»: die Breite, die Länge, messen, schätzen, ungefähr, der Fluss, das Ufer, Wie breit? Wie lang? die Stirn, der Arm, Schritte zählen, es stimmt.

«Как отпугивать птиц?»: der Vogel, verscheuchen, die Vogelscheuche, die Weintrauben, im Garten, auf dem Weinberg, reif, schützen, die Pistole, die Rakete, Hunger haben, der Schussautomat, das Netz, am Flughafen, gefährlich.

«Поворачиваются ли подсолнухи за солнцем?»: die Sonnenblume, die Sonne geht auf, die Sonne geht unter, im Norden, im Süden, im Westen, im Osten, am Morgen, am Abend, in der Nacht, die Pflanze, sich drehen.

«Собаки-поводыри»: der Welpе, der Blindenhund, die Hundetrainerin, zuverlässig, einen blinden Menschen führen, loben, einen Fehler machen, die Übung wiederholen, Kommandos geben, Kommandos verstehen, ruhig.

«Светлячки»: das Glühwürmchen, das Weibchen, das Männchen, die Larve, die Schnecke, der Käfer, der Wurm, fliegen, kriechen, leuchten, die Falle, locken.

«Паутина»: die Spinne, das Spinnennetz, das Bein, der Faden, der Ast, kleben, die Warze, die Spirale, kleben.

Факультет «Техника». Моделирование принципа действия автопилота. Разыгрывание ситуаций уличного движения. Проведение выставки «Автомобили будущего», презентация своего проекта автомобиля. Тестирование компьютерных игр на Интернет-странице «Передачи с мышкой» („Die Sendung mit der Maus“). Создание рисованного мультфильма в блокноте. Участие в турнире по играм с Интернет-страницы «Передачи с мышкой» („Die Sendung mit der Maus“). Реконструкция по картинкам процесса создания фейерверка. Создание «фейерверка» на молоке. Создание карты самых красивых фейерверков в мире. Моделирование принципа действия фотоаппарата. Создание своих картин с помощью света. Создание плаката «Картины из света Пабло Пикассо». Моделирование принципа действия фотоаппарата. Создание своих картин с помощью света. Поиск технических средств в школе. Обработка изображений с помощью компьютера. Моделирование принципа действия 3D-принтера. Умение видеть 3D-картинки. Рисование объёмного изображения руки. Создание плаката «Области применения 3D-печати». Моделирование работы автоматического шлагбаума. Знакомство с последовательностью действий при изготовлении воздушных шаров. Эксперимент «Шашлык из воздушных шаров». Изготовление фигурок из воздушных шаров. Подвижные игры с воздушными шарами.

Лингвистический компонент:

«Автопилот»: der Computer, Daten speichern, das Navigationssystem, das Auto fährt von alleine, den Knopf drücken, Gas geben, bremsen, der Laserscanner, der Laserstrahl, unsichtbar.

«Онлайн-игра»: die Redaktion, testen, das Internetspiel, funktionieren, Spaß machen, Ich habe eine Idee. Ich finde die Idee prima. der Zeichentrickfilm, zeichnen, eine Skizze machen, einscannen, sich bewegen, programmieren, der Programmierer.

«Фейерверк»: das Feuerwerk, das Bild, die Figur, ausschneiden, aussägen, das Holz, Löcher bohren, das Schwarzpulver, das Klebeband, die Brücke, der Geburtstag, das Messer, der Stift, die Säge, die Rakete zünden.

«Рисование светом»: der Pinsel, die Leinwand, die Farbe, das Gemälde, der Lichtmaler, die Taschenlampe, der Fotoapparat, die Kamera, die Farbfolie, das Lichtbild, fotografieren, dunkel, leuchten, beleuchten, das Foto.

«3D-печать»: das Modellauto, der Experte, der Drucker, drucken, der 3D-Druck, der Kunststoff, zweidimensional/ dreidimensional, flach, anfassen, die Patrone, die Tinte.

«Автоматический шлагбаум на железнодорожном переезде»: der Zug, die Schienen, der Bahnübergang, die Schranke, zählen, der Fußgänger, der Autofahrer, die Ampel, der Lokführer, frei, der Schalter.

«Воздушные шары»: der Luftballon, der Gummibaum, die Maschine, der Gummi, die Form, die Mischung, tauchen, der Ofen, trocknen, der Rollrand, elastisch, aufblasen.

Подготовка и проведение интеллектуальной игры. Итог реализации программы. Составление вопросов по содержанию занятий курса. Проведение учителем игры для участников курса внеурочной деятельности. Проведение обучающимися игры для одноклассников, родителей или учителей.

Рефлексия результативности курса для учащихся в середине и в конце.

Методическое обеспечение

1. Детский онлайн-университет [Электронный ресурс] // Немецкий культурный центр имени Гёте [сайт]. – Режим доступа <https://kinderuni.goethe.de/?lang=ru> (30.08.2019).
2. Naturwissenschaft kinderleicht [Электронный ресурс] // Nela forscht [сайт]. – Режим доступа <http://www.nela-forscht.de/experimentierwelt/> (30.08.2019).
3. Перельман, Я.И. Занимательная физика [Электронный ресурс] // Всё для

детей [сайт]. – Режим доступа http://allforchildren.ru/sci/zf_index.php (30.08.2019).

4. В процессе реализации программы на занятиях используются сценарии, а также раздаточные материалы с заданиями для индивидуальной, парной и групповой работы обучающихся, разработанные методистами Немецкого культурного центра имени Гёте в Москве и размещённые на платформе Немецкого культурного центра имени Гёте в курсе «Kinderuni als extracurriculares Angebot» (<https://www.goethe.de/ins/ru/ru/spr/eng/kin/kin/leh/ext.html>, в разделе «Для учителей» («Für Lehrende») в левом меню при открытии любой видеолекции: <https://kinderuni.goethe.de/mod/page/view.php?id=1578>).