

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(общеразвивающая)**

**«Немецкий язык с настольной игрой
«Путешествие по Германии с приключениями»**

направленность - социально-педагогическая
срок реализации программы - 1 год

Разработана
педагогом дополнительного образования
Кашлабой О. В.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа кружка «Немецкий язык с настольной игрой «Путешествие по Германии с приключениями» направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии, выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, формирование общей культуры обучающихся.

Программа кружка «Немецкий язык с настольной игрой «Путешествие по Германии с приключениями» позволяет индивидуализировать освоение немецкого языка, создаёт условия для учёта особенностей и потребностей обучающихся, для выявления и развития индивидуальных способностей, приобретения ими практического опыта в соответствии с интересами. Обучающиеся знакомятся с реалиями повседневной жизни Германии, её культурой в интересной, отличной от уроков форме и используют при этом немецкий язык как средство коммуникации. Это решает проблему невысокой мотивации большинства обучающихся к изучению второго иностранного языка, в чём и заключается актуальность данной программы.

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. Настольная игра «Abenteuerreise Deutschland» («Путешествие по Германии с приключениями»), положенная в основу данной программы, создана Немецким культурным центром имени Гёте для обучающихся, начинающих изучать немецкий язык как первый иностранный в начальной школе либо как второй иностранный в 5 классе.

Предлагаемая программа кружка «Немецкий язык с настольной игрой «Путешествие по Германии с приключениями» помогает реализовать следующие **цели:**

- создать у обучающихся положительную мотивацию к изучению немецкого языка как второго иностранного;
- развить умение применять иностранный язык для решения личностно-значимых задач в разнообразной деятельности.

Реализация этих целей предусматривает решение следующих **задач:**

- способствовать осознанию обучающимися феномена мультикультурности мира;
- создавать условия для осознания обучающимися образовательной и самообразовательной функции иностранного языка;
- формировать у обучающихся потребность использования немецкого языка как средства общения и получения информации в разных областях знаний;
- развивать в коммуникативных ситуациях элементарные умения аудирования, говорения, чтения и письма на немецком языке;
- развивать компенсаторные умения обучающихся в восприятии устной и письменной иноязычной речи;
- стимулировать обучающихся к рефлексии и переносу имеющегося у них опыта изучения первого иностранного языка;
- создавать условия для активного включения обучающихся в процесс самостоятельного поиска решения проблем;
- развивать умения эффективно взаимодействовать в группе при решении учебных задач;
- создавать условия для поиска и овладения эффективными учебными стратегиями с использованием разных каналов восприятия информации.

Форма объединения – кружок .

Категория учащихся – 11 – 13 лет.

Срок реализации программы – 1 год.

Уровень программы – стартовый.

При реализации дополнительной общеразвивающей программы «Немецкий язык с настольной игрой «Путешествие по Германии с приключениями» 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, игровые занятия, эксперименты, индивидуальная, парная, групповая, творческая работа. Чаще всего эти занятия носят комбинированный характер, что позволяет чередовать виды деятельности учащихся. Основной формой работы являются практические занятия.

Программа кружка реализуется с помощью педагогических технологий, позволяющих воспитывать и развивать индивидуальные способности обучающихся, навыки совместной работы, умение фиксировать и обобщать изучаемые и исследуемые материалы:

- 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;
- предметно-языковое интегрированное обучение;
- технологии драматизации;
- ИКТ.

Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения программы обучающиеся **научатся**

- уважительно и доброжелательно относиться к культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и Германии;
- вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- принимать социальные нормы, правила поведения, роли, формы социальной жизни в группах и сообществах;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- строить связное монологическое высказывание с опорой на зрительную наглядность и/или вербальные опоры (ключевые слова, вопросы) в рамках тематики настольной игры;
- описывать картинку с опорой или без опоры на ключевые слова/ вопросы;
- воспринимать на слух и понимать нужную/интересующую/ запрашиваемую информацию в аутентичных текстах, содержащих как изученные языковые явления, так и некоторое количество неизученных языковых явлений;
- читать и находить в несложных аутентичных текстах, содержащих отдельные неизученные языковые явления, нужную/интересующую/ запрашиваемую информацию, представленную в явном и в неявном виде;
- понимать социокультурные реалии при чтении и аудировании в рамках изученного материала;

- выходить из положения при дефиците языковых средств: использовать переспрос при говорении;
- использовать географическую карту как один из языков международного общения;
- находить, использовать и презентовать географическую информацию;
- устанавливать черты сходства и различия особенностей природы и населения, материальной и духовной культуры регионов Германии;
- расширять социальный кругозор и проявлять познавательный интерес к изучению общественных дисциплин;
- проявлять индивидуальные творческие способности и интерес к творческой деятельности;
- уважительно относиться к культурному наследию и ценностям народов России, сокровищам мировой цивилизации, их сохранению и приумножению.

Форма подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы «Немецкий язык с настольной игрой «Путешествие по Германии с приключениями» - чемпионат по игре «Путешествие по Германии с приключениями».

Тематическое планирование

Всего часов – 70

№ п/п	Наименование разделов, тем	Всего часов
1.	Символы Берлина	10
2.	Музыка и увлечения	10
3.	Традиционные праздники	10
4.	Спорт и развлечения	10
5.	Народные сказки	11
6.	Германия – страна инноваций	14
7.	Проведение чемпионата по игре «Путешествие по Германии с приключениями»	5

Содержание

Символы Берлина. Знакомство с правилами настольной игры «Abenteuerreise Deutschland», ориентирование на игровом поле. Работа с картой Германии. Диалог-расспрос о символах Берлина. Достопримечательности столицы Германии. Запоминание новых слов в игровых ситуациях. Игра «Кто хочет стать миллионером?» Берлинский зоопарк. Названия животных по-немецки (игра «Чьи следы?»). Извлечение информации из песни. Сочинение по образцу простой песни о животных. Игра с помощью учителя в настольную игру. В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Берлин (№ 1 на игровом поле).

Музыка и увлечения. Музыкальные предпочтения и хобби. Страны происхождения музыкальных произведений. Игра «Музыкальная карта мира». Композиторы-классики немецкоязычных стран и их музыкальные произведения. 250-летие Бетховена. Письмо гениальному композитору из 21 века. Поиск необходимой информации о популярных исполнителях. Современные немецкоязычные исполнители и музыкальные группы. Игра «Угадай мелодию». Составление рассказов – загадок об исполнителях. Краткое сообщение о своих увлечениях. Создание «рекламных роликов» о своих увлечениях. Игра с помощью

учителя в настольную игру. В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Бремен (№ 11 на игровом поле).

Традиционные праздники. Знакомство с некоторыми немецкими праздниками и традициями. Первый раз в первый класс в Германии. Мастерим Цукертюте – сахарный кулёк. День святого Мартина. Легенда о Мартине. Разучивание песни с фонариками. Изготовление по инструкциям рождественских украшений, знакомство с рецептами рождественского печенья. Составление на основе информационных материалов сети Интернет вопросов о праздновании Рождества в мире для интеллектуальной игры «Кто хочет стать миллионером?». Празднование Рождества. Создание музыкальных инструментов из подручных материалов. Музыкальное сопровождение рождественской песни. Игра с помощью учителя в настольную игру «Abenteuerreise Deutschland». В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Дрезден (№ 5 на игровом поле).

Спорт и развлечения. Популярные виды спорта и известные спортсмены. Называние популярных видов спорта. Спортивные объединения (союзы) в Германии. Составление загадки об известном спортсмене из Германии, Австрии или Швейцарии. Интервью о любимом виде спорта. Знакомство с правилами и игра в популярные подвижные игры. Чтение информационных текстов и на их основе создание вопросов для интеллектуальной игры о видах спорта и об известных спортсменах. Разработка моделей спортивной одежды для занятий физической культурой в школе и «показ мод». Игра с помощью учителя в настольную игру «Abenteuerreise Deutschland». В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Баварию (№ 2 на игровом поле) или Гарц (№ 4 на игровом поле).

Народные сказки. Сокращение текста известной сказки братьев Гримм (по выбору: «Золушка», «Белоснежка» или «Красная шапочка»). Выбор театральной формы (японский театр камишибай, кукольный театр, театр теней и др.). Подготовка театральной постановки и показ её одноклассникам, учащимся начальной школы (в зависимости от выбранной формы). Игра с помощью учителя в настольную игру «Abenteuerreise Deutschland». В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Сабабург (№ 3 на игровом поле).

Германия – страна инноваций. Охрана окружающей среды в Германии. Извлечение необходимой информации из видеосюжета. Разделение мусора в Германии. Знакомство с новыми словами. Экологическая игра «Охрана окружающей среды начинается дома». Очистка воды. Проведение эксперимента по инструкции. Знакомство с принципом работы ветряной электростанции (виртуальный детский университет, лекция «Windrad»). Автомобильная промышленность в Германии. Составление вопросов для викторины. Изготовление из «мусора» модели автомобилей их презентация. Интеллектуальная игра о немецком автомобилестроении. Немецкие изобретения, известные во всём мире. Викторина «Германия – страна изобретателей». Игра с помощью учителя в настольную игру «Abenteuerreise Deutschland». В качестве цели «путешествия» можно предложить им выбрать Вольфсбург (№ 8 на игровом поле) или Гамбург (№ 9 на игровом поле).

Проведение чемпионата по игре «Путешествие по Германии с приключениями». Итог реализации программы. В течение четырёх занятий по принципу Play-off выявляется чемпион (или команда-чемпион) по настольной игре «Abenteuerreise Deutschland». На последнем занятии учащиеся оценивают индивидуально значимость для себя кружка и результаты своего участия в совместной деятельности.

Методическое обеспечение

1. Виртуальный детский университет Kinderuni [Электронный ресурс] // Немецкий культурный центр имени Гёте [сайт]. – Режим доступа <http://kinderuni.goethe.de>

(27.08.2017).

2. Онлайн-игра «Deutsch.Land.Flug» [Электронный ресурс] // Немецкий культурный центр имени Гёте [сайт]. – Режим доступа <https://itunes.apple.com/de/app/deutsch.land.flug/id100822864?mt=8> (27.08.2017).

3. Hecker, J. Das Haus der kleinen Forscher. – Berlin: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 2007. – 206 S.

4. Experimente für Kinder [Электронный ресурс] // Haus der kleinen Forscher [сайт]. – Режим доступа <https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/de/praxisanregungen/experimente-themen/> (27.08.2017) zzzebra das Web-Magazin für Kinder [Электронный ресурс] // Labbe 100% Kreativität [сайт]. – Режим доступа <http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp> (27.08.2017).

5. Для реализации программы необходима настольная игра «Abenteuerreise Deutschland» («Путешествие по Германии с приключениями», выпущенная в 2014 году издательством «Ravensburg» по заказу Немецкого культурного центра имени Гёте в Москве.

На каждом занятии используются наглядные и раздаточные материалы с заданиями для индивидуальной и парной работы обучающихся, а также инструкционные карты для групповой работы.

Для проведения занятий необходима классная комната с передвигающейся мебелью (наличие возможности расставить столы для работы в группах, отодвинуть столы для организации подвижных игр). Проведение одного из занятий по теме «Спорт и развлечения» (популярные подвижные игры) целесообразно в спортивном зале или на улице.

Материально-техническое обеспечение программы включает в себя настольную игру, компьютер с доступом в Интернет, колонки, проектор и экран.