

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
Отдела дошкольного образования
(протокол от «23» 05 2022 г. № 7)



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
М.Р. Катунова

(приказ № 405 от «02» 06 2022г.)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Страноведение. Игра

Возраст учащихся: 6 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:

Обухова Светлана Леонидовна,
педагог дополнительного образования
Сычева Александра Николаевна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от «02» 06 2022г. № 9)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Страноведение. Игра (далее – программа) имеет **социально-педагогическую направленность**. Программа реализуется как самостоятельный курс по выбору родителей.

Актуальность программы

Современный мир активно движется в сторону глобализации – интеграции обществ всего мира. Данное явление неизбежно в следствии обмена товарами и продуктами, информацией, знаниями и культурными ценностями – мир становится более взаимосвязанным.

Для эффективного взаимодействия необходимо не только свободно владеть международным языком, но и понимать культурный контекст, иметь базовый кругозор, видеть в культурах общее и различное, уметь объективно оценивать информацию.

Иностранный язык стал в полной мере осознаваться как средство общения, взаимопонимания и взаимодействия людей, как средство приобщения к иной национальной культуре и как важное средство для развития интеллектуальных способностей обучающегося.

Программа «Страноведение» основана на социокультурной компетенции обучающихся, призвана обеспечивать всестороннее и творческое развитие детей, углубление языковых и культуроведческих знаний.

Отличительной особенностью программы является игровой модуль. Осваивая страноведческий материал, обучающиеся познакомятся с настольными играми, соответствующими возрасту, освоят простейшие игровые механики, попробуют себя в роли создателей настольной игры, что станет также формой контроля изученного материала.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Адресат программы

Программа рассчитана на учащихся 6 лет (мальчики и девочки).

Цель программы

Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности личности через ознакомление с лингвострановедческой информацией об англоязычных странах в игровой форме.

Задачи программы

Обучающие:

- Дать лингвострановедческие знания;
- Познакомить с правилами игр;
- Учить создавать по алгоритму игровые наборы страноведческого содержания.

Развивающие:

- Развивать навыки создания фантастических образов, сюжетов развития событий, настольных игр;
- Развивать познавательный интерес и устойчивую мотивацию к интеллектуально-творческой деятельности;

- Развивать лингвострановедческий интерес обучающихся.

Воспитательные:

- Воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим – доброжелательность, взаимопомощь;
- Воспитывать уважительное отношение между обучающимися в совместной игровой деятельности;
- Воспитывать уважительное отношение к традициям других культур и.

Условия реализации

Программа может быть реализована в *очном и дистанционном формате* с применением внеаудиторной работы, методов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием интернет-платформ и электронных ресурсов Zoom, GoogleClassroom, Microsoft Teams, а также других ресурсов, регламентированных локальными актами учреждения.

Условия набора и формирования групп. Прием проводится по записи для всех желающих детей без специального отбора. Количество учащихся в группе не менее 12 чел.

Сроки реализации программы: 1 год (108 часов). Режим занятий – 1 раз в неделю по 3 академических часа (1 час = 30 минут).

Формы организации деятельности учащихся:

- Фронтальная (изучение нового материала);
- Групповая (решение поставленной творческой задачи);
- Индивидуальная.

Формы занятий: теоретические занятия, дидактические игры, мозговой штурм, викторины и т.д.

Материально-техническое оснащение: учебные занятия проводятся в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, ПК, проектором, канцелярскими принадлежностями, дидактическими пособиями, комплектами настольных игр, методической литературой, раздаточный материал на печатной основе, природный материал (желуди, каштаны, шишки), вспомогательные тематические картинки и пособия дидактические игры.

Планируемые результаты:

Предметные:

- Приобретут лингвострановедческие знания;
- Познакомятся с правилами игр;
- Научатся самостоятельно создавать по аналогии игровые наборы.

Метапредметные:

- Разовьют навыки успешного самостоятельного создания фантастических образов, сюжетов развития событий, настольных игр;
- Разовьют познавательный интерес и устойчивую мотивацию к интеллектуально-творческой деятельности;

- Разовьют лингвострановедческий интерес.

Личностные:

- Воспитают в себе нравственные качества по отношению к окружающим – доброжелательность, взаимопомощь;
- Воспитают уважительное отношение к другим учащимся при совместной игровой деятельности;
- Воспитают уважительное отношение к культуре других стран.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль «Страноведение»	72	36	36	
	1. Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение, проведение входной диагностики
	2. Великобритания	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	3. США	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	4. Канада	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	5. Праздники	4	2	2	Составление обучающих карточек по теме
	6. Австралия	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	7. Новая Зеландия	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	8. Ирландия	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	9. ЮАР	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	10. Индия	8	4	4	Составление обучающих карточек по теме
	11. Итоговое занятие	2	1	1	Проведение итоговой диагностики
2	Модуль «Настольные игры»	36	9	27	
	1. Вводное занятие	1	0,5	0,5	Педагогическое наблюдение, проведение входной диагностики
	2. Великобритания. Настольная игра-бродилка «Приключения»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	3. США. Настольная игра «Окавока»	4	1	3	Проигрывание авторской игры

	4. Канада. Настольная игра «Дуббль»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	5. Праздники. Настольная игра «МЕМО»	2	0,5	1,5	Проигрывание авторской игры
	6. Австралия. Настольная игра «АвоВорлд. Умею, практикую»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	7. Новая Зеландия. Настольная игра «Ламы»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	8. Ирландия. Настольная игра «Мышиные бега»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	9. ЮАР. Настольная игра «Верю-не верю»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	10. Индия. Настольная игра «Гонки ежиков»	4	1	3	Проигрывание авторской игры
	11. Итоговое занятие	1		1	Игротека. Проведение итоговой диагностики
Итого:		108	45	63	