Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа с. Григорьевка»

Михайловского муниципального района

Утверждаю:

Директор МБОУ ООШ с.Григорьевка

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М.В.Шилинцева

№ \_\_\_ от « \_\_\_» \_\_\_\_\_\_2023 г

Программа летнего оздоровительного лагеря

с дневным пребыванием детей «Орлёнок»

**«Играем и изучаем английский язык»**

**Возраст детей:** 7-15 лет

**Количество детей** – 15

**Срок реализации: 17.07.2023г. -06.08.2023 г**

**с. Григорьевка**

**2023г.**

**Информационная карта программы**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Полное название программы*** | Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Орленок» |
| ***Автор программы*** | Годун Оксана Арсентьевна зам директора по УВР |
| ***Руководитель программы*** | Грачёва Любовь Витальевна - начальник лагеря 3 смены |
| ***Территория, представившая программу*** | МБОУ ООШ с. Григорьевка |
| ***Название и***  ***адрес организации*** | МБОУ ООШ с. Григорьевка  Приморский край, Михайловский район, с.Григорьевка, ул.Калинина, д.40 |
| ***Телефон*** | 8 (42346) 4-11-02 |
| ***Форма проведения*** | Летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей |
| ***Цель программы*** | Создание условий для сохранения и укрепления психологического, эмоционального и физического здоровья школьников. Раскрытие творческого потенциала. |
| ***Специализация программы*** | Разностороннее развитие детей, приобретение навыков коллективно-творческой деятельности и жизненного опыта. |
| ***Сроки проведения*** | 17.07.2023 – 06.08.2023г. |
| ***Место проведения*** | МБОУ ООШ с.Григорьевка |
| ***Официальный язык программы*** | Русский |
| ***Общее количество участников***  ***(в том числе детей)*** | 15 учащихся  3 воспитателей  1 начальник лагеря |
| ***Географии участников*** | Учащиеся МБОУ ООШ с.Григорьевка |
| ***Условия участия в программе*** | Заявления родителей участников программы |
| ***Условия размещения участников*** | Дистанционный класс, игровая комната, столовая, спортивная площадка, спортивный зал, библиотека. |
| ***Краткое содержание программы*** | Основная идея программы развить у детей младшего возраста коммуникативный навык, навык владения устным иностранным языком через игровую деятельность, углубить знания грамматики английского языка, научиться применять полученные знания на практике за период реализации программы. Развитие эмоционального интеллекта, воспитание нравственных качеств по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества), чувства ответственности за общий результат, развитие артистических способностей, творческого воображения и фантазии. |
| ***Этапы реализации*** | 1 этап: подготовительный (май)  2этап: основной (июль, август)  3 этап: аналитический (август) |

**Пояснительная записка**

Летние каникулы составляют значительную часть годового объёма свободного времени школьников. Летний период для них - это возможность разрядить накопившуюся за год напряжённость, восстановления здоровья, пополнения израсходованных сил. Этот период благоприятен для развития творческого потенциала, приобщения к культурным ценностям страны и родного края, совершенствования индивидуальных возможностей, вхождения в систему новых социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

-регулярным спросом родителей и детей на организованный отдых школьников в условиях сельской местности;

- обеспечением преемственности в работе лагеря предыдущих лет;

- необходимостью использования богатого творческого потенциала детей и педагогов в реализации цели и задач программы.

Данная программа по своей направленности является комплексной, так как включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

По продолжительности программа является краткосрочной и реализуется в течение одной смены лагеря. Основной состав лагеря - это учащиеся в возрасте от 6,5 до 14 лет. Деятельность воспитанников во время смены лагеря осуществляется в разновозрастных отрядах.

**Общая цель программы лагеря:**

Создание условий для сохранения и укрепления психологического, эмоционального и физического здоровья школьников. Раскрытие творческого потенциала.

**Образовательная цель программы лагеря:**

Развить у детей младшего возраста коммуникативный навык, навык владения устным иностранным языком через игровую деятельность, углубить знания грамматики английского языка, научиться применять полученные знания на практике за период реализации программы. Развитие эмоционального интеллекта, воспитание нравственных качеств по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества), чувства ответственности за общий результат, развитие артистических способностей, творческого воображения и фантазии.

**Навыки, развиваемые программой:**

1. **Владение устным иностранным языком на базовом уровне.** Умение представить себя, поддержать простой диалог, умение понимать на слух речь на иностранном языке (базовый). Умение применять на практике знание простейших грамматических правил.
2. **Коммуникативный.** Умение устанавливать контакт, формулировать свои мысли, объяснять свою точку зрения, видеть и понимать чувства и состояния другого, сотрудничать.
3. **Эмоциональный интеллект.** Умение воспринимать собственные эмоции, в том числе влияющие на способность эффективно взаимодействовать в детском коллективе. Распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач.

**Актуальность развиваемых навыков:**

Одним из требований российского дошкольного образования, отраженных во ФГОС ДО является развитие социального и эмоционального интеллектов, эмоциональной отзывчивости и сопереживания. Так как большинство учащихся МБОУ ООШ с.Григорьевка не посещают ДОУ, основная нагрузка по выполнению данной задачи ложится на начальную школу. В связи с особенностями возрастного психологического развития детей младшего школьного возраста полезно вырабатывать привычки, связанные с проявлением эмоциональных состояний, различными способами снятия напряжения и управления своими эмоциями. Именно приобретенные в этот период навыки оказывают решающее воздействие на всю дальнейшую жизнедеятельность человека.(1)

При организации работы в данном направлении необходимо учитывать достижения детской нейропсихологии, а также рассматривать исследования в сфере индивидуальных развитий. Нейропсихологические игры развивают и корректируют механизмы мозговой деятельности ребенка. Нейропсихология – наиболее надежный метод для:

* улучшения памяти, мышления, внимания,
* развития речи;
* решения школьных трудностей, улучшения качества освоения учебного материала;
* повышения уровня самоконтроля;
* общего оздоровления и улучшения самочувствия.

При этом воздействие нейропсихологических упражнений-игр имеет как немедленный, так и накапливающийся эффект, способствующий повышению умственной работоспособности, оптимизации интеллектуальных процессов, активизации его энергетического потенциала. (4)

**Игровой подход** является наиболее методически оправданным на занятиях английским языком с младшими школьниками, обучение которых иностранному языку имеет свою специфику. Обучение детей этого возраста наиболее эффективно, если осуществляться через игровую деятельность, инсценировки, стихи и песни. Все задания и упражнения основываются на том, что интересно детям, значимо для них.

В рамках реализации программы летнего школьного лагеря основной задачей является развитие навыка коммуникации на иностранном языке (английском). Важность задачи обусловлена необходимостью формирования личности, которая будет способна эффективно участвовать в межкультурной коммуникации.

**Формы и методы развития навыков:**

* **Владение устным иностранным языком на базовом уровне:** настольные грамматические игры на английском языке, киноклуб, интеллектуальные викторины, лабораториум, нейропсихологические игры.
* **Коммуникативный:** кооперативные настольные игры, дискуссионные занятия, обучающие игры серии «Умные игры с картами», подвижные игры.
* **Эмоциональный интеллект:** настольные игры, дискуссионные занятия.

**Методы измерения достижения образовательной цели:**

* Тест (в начале и в завершении смены)
* Квест (для успешного прохождения необходимо продемонстрировать владение навыками)

**Данная программа состоит из 5 образовательных модулей: «Настольные игры», «Киноклуб», «Подвижные игры», «Лабораториум», «Нейропсихологические игры на английском языке»**

**Описание основных образовательных модулей программы:**

1. **Модуль «Настольные игры»** включает

Корпоративные игры:

* Коварный лис;
* Охотники;
* Инглиш-Финглиш (английский язык).

Игры-стратегии на достижение личного результата:

* Изучай и играй (английский язык)
* Инглиш-Финглиш (английский язык)
* Игры с картами «Что за зверь?» (английский язык)
* Игры с картами «Профессии» (английский язык)
* Авторская игра «У кого есть…?» (английский язык)
* Юный Свинтус;
* Суперфермер;
* Аппетитный замок;
* Снежный папа;
* День сырка;
* Каркассон;
* Спящие королевы.

Игры на развитие речи, мышления:

* Рассказы по картинкам;
* Соображарий;
* Лобстер;
* Веселые фанты;
* Кортекс, Кортекс 2;

Игры на развитие зрительной памяти:

* Флинтики;
* Мэмори;
* Скоростные цвета;
* Котики на крыше.

«Мини-викторины».Игры на закрепление предметных и общих знаний. Английский язык, окружающий мир, логическое мышление. Игры из серии «Проверяй-ка», ребусы и головоломки.

1. **Модуль «Киноклуб».** Просмотр тематических видеофрагментов на английском языке с последующим обсуждением.
2. **Модуль «Подвижные игры»** на развитие физической силы, выносливости, ловкости, коммуникации:

* Вышибалы;
* Городки (мини);
* Жмурки;
* Левой-правой (по опорным схемам);
* Фанты на свежем воздухе;
* Твистер.

Игры на развитие эмоционального интеллекта, раскрытие творческих способностей:

* Маски монстров
* Попробуй-повтори (Косплей)
* Я хочу, они хотят, я поступаю;
* Викторина «Brainy trainy».

**4.Модуль «Лабораториум»:**

* мастер-классы;
* опыты (с объяснением на английском языке).

**Контроль результатов обучения** осуществляется посредством выполнения творческих заданий, их презентации и последующей рефлексии.

**5.В основу модуля «Нейропсихологические игры на английском языке»** были положены игры и упражнения И.И. Праведниковой, предложенные в ее практическом пособии «Нейропсихология. Игры и упражнения», а именно:

* упражнения с нейроскакалкой на активизацию лексики;
* чтение и заучивание стихотворений под хлопки;
* посчитай, сколько букв, сколько слов;
* рисование, письмо, раскрашивание двумя руками одновременно;
* волшебные квадраты;
* упражнения на развитие тактильных ощущений.

**Календарно-тематическое планирование:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Цели занятия, этапы** | **Кол-во часов** |
| **1** | Ready, steady, go! | Выяснение уровня подготовленности учащихся, создание зрительных опор и памяток для последующих занятий | **2** |
| **2** | Hello, hello! | Приветствия с опорой на жестикуляцию и движение, работа над ритмом и просодией. Разучивание песни “Hello”. Карточки с речевыми моделями «Знакомство», видео по теме. | **2** |
| **3** | What’s your name? | Поиск новых мотивирующих коммуникативных ситуаций. Разучивание песни «What’s your name?» Работа по модулю «Лабораториум» (пишем свое имя на англ.невидимыми чернилами). | **2** |
| **4** | Who’s your friend? | Ролевые игры, настольные игры | **2** |
| **5** | Your family | Создание своего семейного дерева. Просмотр видеофрагмента, обсуждение. | **2** |
| **6** | Your hobby | Ролевые игры, использование масок, опора на воображение. | **2** |
| **7** | Count to 10 | Использование движения для повышения результатов обучения | **2** |
| **8** | Story time | Чтение и инсценировка сказок, разгадывание ребусов на английском языке. | **2** |
| **9** | Let’s play! | Тренировка зрительной памяти. Настольные игры на английском языке. | **2** |
| **10** | Food and drink | Опора на вкусовую и обонятельную память. Занятие по модулю «Лабораториум» (разноцветное молоко). Игра по теме «Еда» «Play&Say» | **2** |
| **11** | My “ABC” | Повторение с опорой на наглядный материал. «Письмо на спине», опора на осязательную память, лепка из соленого теста. | **2** |
| **12** | What color is it? | Развитие слуховой памяти, чтение стихов | **2** |
| **13** | Pets and other animals | Инсценировка сказки, интервью. Песни на английском языке о животных. Карточки с названием животных, игра "What is it?” Игра «Человек, семья, питомцы»(Play&Say) | **2** |
| **14** | Happy birthday! | Ролевая игра, практика письменной речи. Работа по модулю «Лабораториум»(торнадо). | **2** |
| **15** | Your body and feelings | Обучение в движении, работа над просодией. Просмотр видеофрагмента с прослушиванием песни и ее исполнение. | **2** |
| **Всего часов** | | | **30** |

**Описание вариативных составляющих ежедневной программы:**

В основу организации занятий положена технология **«Утреннего Сбора»**, которая успешно применяется в дошкольных учреждениях и в начальной школе многими педагогами, но с использованием не иностранного, а родного языка. Целью данной технологии является развитие социальных умений и навыков: способности участвовать в жизни сообщества, сотрудничать, заботиться друг о друге, обмениваться идеями и опытом. «Утренний Сбор» прост в организации, позволяет установить теплые отношения между детьми, создает обстановку неформального дружеского общения, позволяющую легко преодолевать психологический и языковой барьер, воспитывает у детей желание и готовность общаться. Ведущая форма работы во время занятий – **групповая.**

Занятие начинается с **Приветствия.** Все дети встают в круг. Главное условие – смотреть на того, кого приветствуешь, и называть его по имени, затем выслушать ответ. Например: “Hello, Kate! Glad to see you!” Слова приветствия каждый раз слегка изменяются, что позволяет тренировать различный языковой и речевой материал, произносительные навыки детей. Приветствие может быть как вербальным, так и невербальным. Образец приветствия дает учитель, а дети продолжают по очереди. Важно, чтобы каждый принял участие в этом этапе.

*Варианты приветствий*

* «Моего друга зовут…», и весь отряд здоровается с тем ребенком, которого назвали (“My friend’s name is Alex”- “Hello, Alex!”)
* Каждый по очереди выходит в круг и приветствует остальных, сопровождая приветствие каким-нибудь жестом по-своему, не повторяясь, остальные повторяют каждое предложенное приветствие.
* Приветствовать друг друга, передавая какой-нибудь предмет: игрушку, цветок.
* Здороваться, изменяя очередность в круге: например, через одного человека в круге.
* На карточках написать имена присутствующих. Каждый выбирает себе карточку и приветствует того, чье имя на ней написано.
* Можно приветствовать «секретными» знаками – подмигнуть, моргнуть определенное количество раз. Каждый без слов приветствует так соседей, пока сигнал не обойдет всех и не вернется к первому отправителю.
* Приветствовать по алфавиту, обращаясь по именам в алфавитном порядке, если кто-то ошибся, начать сначала.
* Математическое приветствие: поприветствовать соседа и произнести условия задачи, учитель устанавливает предварительно критерии. Например, “Hello, Kate! One plus four.” Катя отзывается, приветствуя имя автора задачки и называя ответ.

За этим относительно спокойным этапом следует следующий компонент Утреннего Сбора – **групповая деятельность**. Целью работы в группе является ее сплочение, поэтому в ней нет элемента соревновательности. Игры и упражнения помогают учиться кооперироваться в процессе совместной работы, уважать интересы и умения друг друга. Организуя групповую деятельность, важно включить в нее игры и упражнения, которые содержат: действия и движения, языковые игры и упражнения, естественно - научные эксперименты, а так же музыку, песни, стихотворения. Следует учитывать уровень подготовленности детей и их опыт участия в групповой деятельности.

*Варианты групповой деятельности*

* **Touch blue**. Ведущий произносит команду. Каждый должен дотронуться до синего цвета на своей или чьей-то одежде, до любого предмета синего цвета. Дотрагиваться можно рукой, пальцем, локтем, головой, коленкой, бровями - любой частью тела. Затем ведущий произносит другую команду, например, “Touch red”. Нужно дотронуться до красного, не теряя контакта с синим.
* “There is **a free seat on my right**. № 14 come and sit with me.” Всем участникам раздаются карточки с номерами. Участники садятся в круг, стул справа от ведущего свободен. Ведущий произносит свою фразу. Ученик с номером 14 садится справа от ведущего, освобождая свое место. Игру продолжает тот ученик, рядом с которым оказалось свободное место. Вместо номеров можно использовать лексику любой тематики, заменив карточки с цифрами на иллюстрации.
* “**Paint Box**.” Раздать детям карточки 3-4х цветов (e.g. green, blue, orange, red), участники садятся кругом, водящий находится в центре круга и называет цвет (e.g. green). Все участники с зелеными карточками встают и ищут себе новое место, прежнее занимать нельзя, водящий тоже занимает место, оставшийся становится водящим и продолжает игру, называя новый цвет. Если водящий произносит “pain box” – все участники встают со своих мест и должны занять другие места. Вариантом игры может быть “Fruit salad”, “Pets”, “Zoo”.
* **The estimate jar**. Нужно угадать, сколько, например, пуговиц в прозрачном контейнере. Можно каждый раз записывать все версии на листе бумаги, а затем скрепить листы – получится «The Class Book of Estimates».
* **The jump rope challenge**. Раздаются скакалки, засекается время, например, 1 минута. Количество прыжков каждого ученика записывается, затем все прыжки суммируются. В течение последующих дней прыжки продолжаются, учащиеся отслеживают свои личные результаты и результат класса.
* **Represent 20**. Нужно придумать, каким способом можно представить число 20. Например, 10+10, 10\*2, 3\*6+2, 24-3-1.
* **Musical chair.** Пока играет музыка, все ходят вокруг стульев, составленных кругом. Музыка останавливается, каждый должен найти место, чтобы сесть. После каждой остановки один стул убирается, пока не останется всего два стула, но дети все равно должны суметь разместиться. Вместо музыки можно использовать рифмовки.
* **Simon says…** игра используется для команд и инструкций, с условием, что выполняются те команды, которые начинаются словами “Simon says”.

Интересные возможности для этого этапа представляют сказки и различные рассказы с повторяющимися компонентами, которые дети любят инсценировать. Например, сказка “The House in the Wood”. Сначала сказка рассказывается учителем, уже на этом этапе дети начинают исполнять роли персонажей сказки, количество которых зависит от количества участников (a fly, a bee, a spider, a mouse, a frog, hare, a cat, a cockerel, a dog, a fox, a wolf, a bear).

“Colour dictations” and “Picture dictations”. В первом случае дети получают рисунки в черно-белом исполнении с пронумерованными участками и под диктовку закрашивают поверхности: *Number 1 is green, number 2 is yellow.* Во втором случае дети рисуют то, что они услышали: *Nick has a big room. There is a round table in the middle of the room. There is a vase on the table. The vase is pink. A red ball is under the table.*

**Прохождение квеста (еженедельно)**. Контроль усвоенния знаний путем решения практических задач в игровой форме. Форма работы – **парная**, **групповая**.

**Проведение опытов и экспериментов на английском языке в рамках модуля «Лабораториум»:**

* разноцветное молоко;
* невидимые чернила;
* торнадо в бутылке.

Неотъемлемой частью программы является ежедневная игровая деятельность, осуществляемая с помощью авторских настольных игр, из перечня выше, с учетом поставленных выше задач.

**Нейропсихологические игры на английском языке**:

* упражнения с нейроскакалкой (скакалка на одну ногу).

Для движения на этой скакалке нужна разнонаправленная работа ног. Одна нога совершает вращательные движения, а другая должна совершать прыжки. Нейроскакалка это также и отличный кардиотренажер, который одновременно тренирует мозжечок, межполушарное взаимодействие, концентрацию и внимательность. Улучшается работа вестибулярной системы и гармонизируется работа мозга. На уроках английского используем нейроскакалку для автоматизации лексики, тренируем диалогическую речь. Например:

Ребенок прыгает и считает 1-10 (20) и наоборот, считать десятками до 100 и наоборот и т.д.

Ребенок прыгает и перечисляет любимые цвета (I like red, green, black…), любимую еду (I like apples, bananas…), или то, что не любит (I don’t like…), любимое и нелюбимое можно чередовать.

Отрабатываем конструкцию I can/ I can’t.

Ученик учит (или рассказывает) стихотворение наизусть, прыгая на нейроскакалке.  
Что мы получаем в итоге. Повышается качество запоминания, т.к. работают оба полушария головного мозга. Материал, отработанный таким образом, «откладывается» сразу в долговременной памяти. Повышается мотивация, т.к. ученики начальной школы очень любят подвижные игры, таким образом нам удаётся объединить процесс обучения и релаксации.

* Чтение и заучивание стихотворений под хлопки.

Этот метод известен давно. Некоторые дети используют его интуитивно, не зная о его эффективности. Метод прохлопывания стихотворения полезен при заучивании любых стихов наизусть, так как к работе подключается левая височная доля мозга (речь, текст стихотворения) и правая височная доля (ритм, мелодика).

* Посчитай, сколько букв в слове, сколько слов в фразе.

Эти игры подходят для учеников начальной школы. Важное замечание: для подсчета букв в слова важно выбирать простые слова, без сложных многобуквенных сочетаний, т.к. данная игра нацелена на развитие слухового восприятия ребенка, а не на проверку орфографических навыков. Эта игра особенно интересна ученикам 2-х классов, которые уже выучили алфавит и учатся читать. Я стараюсь чередовать известные ученикам слова с неизвестными, но простыми для восприятия, например: ant, bed, cat, dog, flag, ink, jug, lamp, nest, pin, vest, zip, fat, red, sit, hat, pot, pig, daddy, stand, banana, milk, animal, etc.

* Рисование, письмо, раскрашивание двумя руками одновременно.

Эту игру можно использовать в творческих заданиях, предложенных в учебниках, так и в качестве диктанта. Пример игры в 3 классе (тема “My house” – “Spotlight 3”, unit 12)

* Волшебные квадраты.

Развитие зрительного внимания и пространственной ориентации. Ученикам посмотреть внимательно на два квадрата, расположенных перед ними. В первом квадрате расположены числа, а во втором — буквы. Необходимо находить числа по порядку и выписывать буквы, находящиеся на тех же местах в другой таблице. Если всё будет сделано правильно, получится предложение. Идеальный вариант, когда квадраты расположены на доске или экране и ребенок только зрительно соотносит цифры и буквы из квадратов. Например: I can dance like a chimp.

**Список литературы:**

1. Готтман Д. Эмоциональный интеллект ребенка. Прктическое руководство для родителей. /Д.Готман – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018, 282 с.

2.Шиманская В. Учим детей дружить. Аудиокнига. 2019.MyBook

3.Обучение через развлечение. Edutainment лагерь как технология современного образования. Коллектив авторов. 2021г.

4. И.И. Праведникова «Нейропсихология. Игры и упражнения»

**Интернет-источники**:

Опыты:  <https://rosuchebnik.ru/material/nauka-doma-10-uvlekatelnykh-opytov-iz-podruchnykh-sredstv/>

Опыты: <https://www.youtube.com/watch?v=ESDQgQU0DJw>

Нейропсихологические игры <https://iyazyki.prosv.ru/2020/08/neuro-psychological-games-in-english-lessons-in-primary-school/>