ТОВ «ПРОСТЕМ»

Навчальна програма з позашкільної освіти
науково-технічного напряму
для дітей віком 4-5 років
Програмування та англійська мова
початковий рівень
1 рік навчання

м. Київ – 2023

«Схвалено для використання в освітньому процесі»
Рішення експертної комісії з позашкільної освіти від 29.03.2023
(протокол № 1)

Зареєстровано у Каталозі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам за № 8.0009-2023.

Автор:

Резніченко Ірина Юріївна – методист ТОВ «ПРОСТЕМ», викладачка та розробниця курсів для дітей дошкільного віку в мережі STEM-шкіл Inventor.

Рецензенти:

Зінюк І. С. – методист позашкільної освіти ТОВ «ПРОСТЕМ».

Мукій Т. В. – директор ТОВ «Професійний розвиток педагога», кандидат педагогічних наук.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Іноземна мова дедалі наполегливіше входить у наше життя, інтегруючи українське суспільство зі світовим культурним простором. Саме тому у сучасному світі знання іноземних мов стає потребою часу, необхідним компонентом освіченості людини. Однією із найпопулярніших для вивчення мов є англійська мова. Починати її вивчення доцільно вже з дошкільного віку. Зокрема, вік від 4 до 5 років є найбільш сенситивним для мовленнєвого розвитку особистості. Звідси постає необхідність у формуванні найпростіших навичок англомовного розуміння та говоріння, на основі засвоєного лінгвістичного матеріалу.

Поряд з цим у світі, де панують комп'ютерні технології, важливо вміти орієнтуватися у безмежному інформаційному просторі, володіти основами програмування, розуміти алгоритми. Вже з наймолодшого віку сучасні діти гарно орієнтуються у тому, як працювати з планшетами, смартфонами, тож потрібно просто навчити їх використовувати це з користю.

Актуальність даної програми пов'язана з можливістю залучення дошкільників до поєднання вивчення англійської мови та елементарних основ програмування на засадах компетентнісного підходу та впровадження STEM-освіти.

Технологія STEM-освіти полягає в комплексному вивченні природничих наук, технологій, інженерії та математики з метою досягнення кращого засвоєння матеріалу через розв'язування ігрових та проблемних завдань. Вона побудована на засадах компетентнісного підходу, в основі якого не просте накопичення знань та вмінь, а здобуття дітьми досвіду. Діти не просто знайомляться з основами роботи у програмному середовищі Scratch Junior або запам'ятовують англомовну лексику, а починають застосовувати отримані знання та вміння у таких звичних для свого віку видах діяльності, як предметно-практична, ігрова, рухова, пізнавальна, мовленнєва.

Підтримувати постійний пізнавальний інтерес до навчання допомагають практичні інструменти – конструктор LEGO® Education® та навчальна версія додатку для планшетів Scratch Junior. Засвоєння іншомовної лексики та вивчення літер англійської абетки відбувається одночасно зі створенням простих моделей із конструктора LEGO® DUPLO® та вивченням основ програмування. Діти поступово розуміють англомовні слова, починають їх вживати у своєму активному мовленні, вправляються у закріпленні нових навичок у ході різноманітних активностей та на планшетах, під час створення власних інтерактивних історій.

Навчальна програма з курсу «Програмування та англійська мова» реалізується у гуртках науково-технічного напряму закладів позашкільної та дошкільної освіти і спрямована на вихованців віком 4-5 років.

Змістове наповнення зазначеної програми узгоджено із Базовим компонентом дошкільної освіти, чинними комплексними програмами для закладів дошкільної освіти та вимогами до розробки програм з позашкільної освіти.

Головною метою програми є ознайомлення з основами візуального програмування у середовищі Scratch Junior та формування початкових англомовних комунікативних навичок у 4-5-річних дітей.

На реалізацію мети розроблено ряд програмових **завдань:**

- формувати навички початкового програмування;
- ознайомлювати із розмаїттям блоків візуального кодування та їх призначенням в межах інтерфейсу додатку Scratch Junior;
- розвивати вміння малювати в графічному редакторі, створювати елементарні презентації, ігри, анімовані історії;
- розвивати вміння планувати свої дії, контролювати якість виконання, долати труднощі на шляху до поставленої мети, знаходити оптимальні рішення, доводити розпочату справу до кінця;
- розвивати зорово-моторну координацію дій та дрібної моторики рук;
- підтримувати інтерес до пізнання невідомого та вивчення англійської мови;
- сприяти накопиченню англомовного словникового запасу з різних лексичних тем (знайомство, друзі, ввічливі слова, іграшки, меблі, будова тіла, одяг, тварини, пори року, види транспорту, облаштування міста та ін.);
- розвивати фонематичний слух, навички розуміння іншомовних виразів;
- розвивати навички говоріння, висловлювання своїх думок, почуттів, використовуючи англомовні слова та вираз
- сприяти оволодінню простими граматичними конструкціями;
- заохочувати до використання набутих знань, вмінь у звичних життєвих ситуаціях;
- розвивати пізнавальні процеси (сприймання, уваги, пам’яті, уяви, мислення, мовлення), логічні операції (порівняння, аналіз, синтез, класифікація, узагальнення);
- виховувати позитивні якості особистості (відповідальність, цілеспрямованість, самостійність, організованість), моральні почуття (товариськість, доброту, повагу, вдячність тощо) та оптимістичне світосприйняття.

Вирішення поставлених завдань передбачає розвиток таких важливих **компетентностей** позашкільної освіти, як: пізнавальна, технологічна, творча, соціальна, практична.

Пізнавальна компетентність передбачає збагачення уявлень про оточуючий світ, ознайомлення із англійською абеткою та англомовною лексикою із різних сфер життєдіяльності людини (найближче оточення, природа, культура, техніка).

Технологічна компетентність включає ознайомлення із програмним середовищем Scratch Junior, здобуття початкових навичок роботи на планшетах, розвиток конструкторських здібностей під час роботи з LEGO®.

Творча компетентність – це здатність створювати щось своє, неповторне, удосконалювати власний проєкт або модель, робити їх оригінальними.

Соціальна компетентність проявляється у здатності взаємодіяти в колективі, у розумінні своїх одногрупників, бажанні з ними гратися та досягати спільних успіхів.

Практична компетентність полягає не тільки у вмінні виконувати певні алгоритми, промовляти англомовні вирази, а й застосовувати отримані знання у звичних життєвих ситуаціях.

Структура програми

Програма курсу передбачає 1 рік навчання на початковому рівні, на опрацювання навчального матеріалу відводиться 144 год. (4 год./тиждень). Тривалість однієї навчальної години відповідає дошкільному віку вихованців та становить 30 хвилин.

Навчальний матеріал структуровано за тематичними розділами: «Introduction / Вступ», «Fun start / Веселий старт», «Kids room / Дитяча кімната», «My body / Моє тіло», «Friendly animals / Дружні тварини», «City life / Міське життя», «Tricky time / Хитрий час», «People professions / Професії людей», «Space / Космос», «Interesting travels / Цікаві подорожі», «Summary / Підсумок». Кожен розділ включає теми, що є цікавими для 4-5-річних дошкільнят. Всього таких тем – 36, на вивчення кожної з тем може відводитись різна кількість навчальних годин в залежності від обсягу та складності матеріалу.

Основною формою організації навчальної діяльності вихованців є комплексне заняття. Комплексне заняття триває 2 навчальні години, включає теоретичну і практичну частини та різні види діяльності (ігрова, конструкторська, пізнавальна, комунікативно-мовленнєва тощо) із обов'язковою перервою на рухову активність. Періодичність комплексних занять – 2 рази на тиждень (відповідно 4 навчальні години на тиждень).

Пропонована програма побудована лінійним способом, що передбачає розподіл навчального матеріалу від простого до складного. Теми подано в

порядку зростання складності матеріалу, кожна наступна тема спирається на матеріал попередньої теми.

Основними засадами побудови програми є загальноприйняті в дошкільній педагогіці і психології принципи: врахування вікових, фізіологічних та психологічних особливостей розвитку дитини; науковості та сучасності; доступності і послідовності; інтеграції та комплексного підходу; індивідуалізації і диференціації; свідомості, самостійності та активності тощо.

Особливості організації освітньої діяльності за програмою курсу «Програмування та англійська мова» обумовлені специфічним принципом – **«навчання через дію».**

Цей принцип передбачає набуття знань та вмінь в процесі діяльності, для дошкільнят – в процесі гри та конструювання. З огляду на це кожне заняття складається із чотирьох етапів:

• взаємозв'язок (позитивне налаштування, поєднання нового досвіду з вже набутим, діти повторюють знання з попереднього заняття, опрацьовують новий англомовний лексичний матеріал, дізнаються про конструкцію);

• конструювання (створення моделей за показом педагога та творчо, їх обігрування);

• рефлексія (проєкт в середовищі Scratch Junior, оскільки в процесі його створення діти опрацьовують тему заняття, повторюють нову лексику, знайомляться з візуальними блоками програмування);

• узагальнення та розвиток (підтримка творчої атмосфери, задоволення від успішно виконаної роботи, узагальнення вивченого та обмін враженнями).

Програма передбачає варіативність у доборі методів та форм навчання. Зокрема, на занятті можливе використання таких методів роботи, як: перегляд презентації, слухання розповіді педагога, англомовні діалоги, бесіди, конструювання, фізкультхвилинки, виконання практичних та творчих завдань, робота з планшетом, ігри, анімації, створення колективної композиції. У такий спосіб діти легко засвоюють інформацію і не перевантажуються одноманітною діяльністю.

Для реалізації програмових завдань використовуються два практичні інструменти.

Перший – це конструктор LEGO® DUPLO®. Він дозволяє дитині потрапити у створений власними руками світ гри. Граючи із яскравими деталями, дитина вчиться відтворювати реалії оточуючої дійсності в істотних рисах і відносинах.

Другий – адаптована освітня версія додатку Scratch Junior, яка відрізняється тематичною спрямованістю та розмаїттям блоків. Під час роботи у цьому візуальному програмному середовищі діти вчаться розуміти прості алгоритми, вирішувати проблеми та розробляти проєкти, водночас розвивають

цілеспрямованість, самостійність, здатність до планування, які є необхідними для успіху в подальшому навчанні.

Крім зазначених інструментів на заняттях при наявності доцільно використовувати мультимедійне обладнання для перегляду презентацій, картинки-зразки із зображенням літер та інші дидактичні матеріали (розфарбовки із завданнями, картинки, атрибутика для сюжетних та рухливих ігор тощо).

Програма є орієнтовною. За необхідності керівник гуртка може внести до програми зміни, які не повинні впливати на загальний зміст навчальної програми та кількість навчальних годин. Незмінними мають залишатися мета, завдання і прогнозований результат освітньої діяльності.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Introduction / Вступ	1	1	2
2.	Fun start / Веселий старт	6	10	16
3.	Kids room / Дитяча кімната	4	12	16
4.	My body / Моє тіло	4	12	16
5.	Friendly animals / Дружні тварини	4	12	16
6.	City life / Міське життя	4	12	16
7.	Tricky time / Хитрий час	4	10	14
8.	People professions / Професії людей	6	10	16
9.	Space / Космос	4	10	14
10.	Interesting travels / Цікаві подорожі	6	10	16
11.	Summary / Підсумок	–	2	2
	Разом	**43**	**101**	**144**

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Introduction / Вступ (2 год.)

Теоретична частина (1 год.)

Знайомство з вчителем та одногрупниками, правилами взаємодії в колективі, технікою безпеки. Правила роботи з конструктором. Ознайомлення із правилами роботи на планшетах, інтерфейсом додатку Scratch Junior, основними поняттями (проєкт, сцена, персонаж, скрипт, фон, вікно перегляду).

Практична частина (1 год.)

Заохочення до конструювання найпростіших моделей за уявою із деталей LEGO® DUPLO®. Перегляд та запуск базових (вже готових) проєктів на планшеті.

2. Fun start / Веселий старт (16 год.)

Теоретична частина (6 год.)

Знайомство (What is your name? My name is …), засвоєння способів привітання та прощання англійською мовою (Hello, hi, good morning / afternoon / evening, goodbye, see you letter), розвиток розуміння іншомовних слів та виразів (ввічливі слова – please, thank you; члени родини – mother, father, sister, brother; хобі – play guitar, play football, do exercises, paint; настрій – How are you? I am fine / good / great).

Початкові уявлення про основні блоки візуального програмування Scratch Junior та їх значення (Start - старт, move right – рух праворуч, move left – рух ліворуч , grow – збільшення, shrink – зменшення, say – говорити, repeat forever – багаторазове повторення, end – завершення). Ознайомлення із графічним редактором (зміна кольору персонажу).

Практична частина (10 год.)

Заохочення до вживання у мовленні нових іноземних слів в межах даної теми. Лексико-граматичні вправи та ігри. Розвиток фонематичного слуху, підтримання інтересу до перегляду англомовних відео, підспівування англійських пісеньок. Створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за повним показом педагога, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об’єктів (кіт Ред, будинок дружньої сім’ї, гітара і гантелі для занять улюбленим хобі, квітка).

Створення анімованих історій у Scratch Junior (про знайомство з котом Редом, дружню родину, гру у футбол, ввічливих друзів) за повним покроковим показом педагога.

Орієнтовна тематика

First meeting, Friendly family, World of hobbies, Magic words.

3. Kids` room / Дитяча кімната (16 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Облаштуванням дитячої кімнати, знайомство з новими словами, в межах заданих тем (іграшки – ball, kite, car, doll; меблі - bed, table, chair; атракціони на дитячому майданчику – swing, slide, sand box). Кількісні поняття, назви цифр (one, two, three, four, five); уявлення про кольори (yellow, red, blue, green) та прийменники (on, under, in). Знайомство із літерами: «A», «B», «C», «D» та вивчення слів, в яких вони зустрічаються (apple, alligator, ant, ball, butterfly, boy, cat, car, candy, dog, doll, dragon).

Розширення уявлень про основні блоки візуального програмування та їх значення (Start of bump – початок торкання, дотику, move right – рух праворуч, move left – рух ліворуч, move up – рух вгору, grow - збільшення, shrink - зменшення, hop – стрибок, say - говорити, repeat forever – багаторазове повторення, end - завершення). Ознайомлення із графічним редактором, (зміна кольору персонажу, вирізання зайвого, написання літер).

Практична частина (12 год.)

Промовляння нових слів у простих англомовних виразах (Please, point to the… Where is the...? It is… What is your favorite color? My favorite color is…). Лексичні та граматичні вправи, ігри, складання простих діалогів на дану тему. Конструювання літер «A», «B», «C», «D» та створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за повним показом педагога, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об’єктів (наприклад: «A» – яблуко, «B» – метелик, «C» – машинка, «D» – дракон).

Робота у додатку Scratch Junior, створення анімованих історій, що відповідають даній темі (про дитячу кімнату, іграшки, нові літери та предмети, назви яких з них починаються) за повним покроковим показом педагога.

Орієнтовна тематика

Funny toys, Kids room furniture, Tricky numbers, Playground.

4. My body / Моє тіло (16 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Елементарні уявлення про будову людського тіла, знайомство із новими словами (частини тіла – head, hand, leg, обличчя – eye, nose, mouth, ear, зріст – tall, short, одяг – hat, dress, jeans, gloves, boots, T– shirt, фізичні активності - jump, sing, read, dance, run, walk, see, hear, eat); засвоєння слів, що позначають колір очей – green, brown, blue. Вивчення літер «E», «F», «G», «H», та слів, в яких вони зустрічаються (elf, elephant, fly, fish, frog, goat, girl, giraffe, house, horse).

Продовження знайомства з блоками для програмування, вивчення нових (Start on Bump – початок від торкання, Hide – зникнення, Show – поява, Play

Recorded sound – відтворити записаний звук, Go to page – перехід на іншу), їх поєднання та чергування у різних сценах історій. Розвиток уміння працювати із графічним редактором (змінювати колір, розмір персонажів та фону сторінки), записувати звук, робити фото з допомогою інструментів програми.

Практична частина (12 год.)

Вправляння у вживанні та промовлянні словосполучень та речень із заданої тематики (She/he has a blue / red / green / pink boots, hat, T-shirt, jeans, gloves… He/she is tall and has blue eyes). Лексичні та граматичні вправи, ігри на розуміння та говоріння англомовних слів, складання коротких розповідей про себе, своїх рідних з описом зовнішнього вигляду. Конструювання літер «E», «F», «G», «H» та створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за частковим показом педагога і творчо, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «E» – слон, «F» – жабка, «G» – жирафа, «H» – коник).

Створення анімованих історій, що відповідають темам занять (про нові літери та предмети, назви яких з них починаються) за повним покроковим показом педагога. Заохочення до розвитку творчості під час роботи у графічному редакторі, підтримання бажання зробити власний проєкт несхожим на інші.

Орієнтовна тематика

My body, My face, Our clothes, Favorite activities.

5. Friendly animals / Дружні тварини (16 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Ознайомлення з різними видами тварин (свійські – horse, cat, dog, pig, hen, африканські – zebra, monkey, snake, camel), засвоєння нової лексики (середовище існування – forest, river, arctic, Antarctic, desert, частини тіла тварин – head, hand, leg, wing, tail, особливості їх пересування – fly, swim, jump, run, slither, climb). Вивчення літер: «I», «J», «K», «L» та слів, в яких вони зустрічаються (insect, ice-cream, jellyfish, juice, kangaroo, kite, kiss, lion, lemon).

Вправляння в умінні створювати скрипт програмування для персонажів, розташовувати їх, обирати потрібний фон, пов'язувати між собою сторінки, засвоєння нових блоків програмування (Send a message – надіслати повідомлення, Take a massage - отримати повідомлення, Repeat - повторення, Set Speed – встановити швидкість); знайомство з пересуванням персонажу по діагоналі та створення відповідного скрипту. Розвиток кмітливості, спостережливості, зорово-моторної координації.

Практична частина (12 год.)

Підтримання інтересу до перегляду англомовних відео, прослуховування аудіозаписів, розучування віршиків та пісеньок напам'ять. Заохочення до

вживання нових слів та виразів (What can you do? ? – I can fly, swim, jump, play. Hen has wings/ Dog and cat have tail). Лексичні та граматичні вправи, ігри, складання коротких розповідей про улюблених тварин. Конструювання літер: «I», «J», «K», «L» та предметів, у назвах яких вони зустрічаються, із деталей LEGO® DUPLO®, за частковим показом педагога і творчо, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «I» – морозиво, «J» – сік, «K» – кенгуру, «L» – лев).

Створення анімованих історій, що відповідають заданій темі про свійських та африканських тварин, середовище їх існування, способи пересування за повним покроковим показом педагога. Заохочення до удосконалення вже існуючого та створення творчих проєктів.

Орієнтовна тематика

Domestic animals, African animals, Natural areas, Animal planet.

6. City life / Міське життя (16 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Загальні уявлення про міське життя, розмір будівель, розташування та види житлових кімнат; засвоєння нових слів та виразів (назви кімнат -living room, bedroom, kitchen, bathroom; види транспорту – car, bus, airplane, train, ship; міські споруди – school, shop, park, playground, cinema). Слова на позначення дій (learn, go, walk, watch, buy), розташування та орієнтування у просторі (in front of, on the left of, on the right of). Вивчення літер: «M», «N», «O», «P» та слів, в яких вони зустрічаються (mouse, moon, nest, nut, ocean, orange, pig, pineapple).

Повторення раніше вивчених основ програмування у середовищі Scratch Junior, знайомство з блоками для програмування (Wait - зачекати, Pop – відтворення звуку, Say – говорити), їх поєднанням та чергуванням, пересуванням та вирізанням об'єктів. Розвиток уміння розташовувати персонажів та обирати потрібний фон, редагувати його, працювати у режимі графічного редактора. Розвиток спостережливості, логічного мислення, уваги, пізнавального інтересу до навчання.

Практична частина (12 год.)

Лексичні та граматичні вправи, ігри, складання коротких розповідей про своє житло, різні види транспорту. Промовляння англомовних слів та виразів (Where is the car?? – It`s in front of the park… On the plane you fly. On ship you sail. On train you ride). Конструювання літер: «M», «N», «O», «P» та предметів, у назвах яких вони зустрічаються, із деталей LEGO® DUPLO® за зразком педагога і творчо, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «M» – миша, «N» – горіх, «O» – апельсин, «P» – порося).

Створення анімованих історій у Scratch Junior, що відповідають заданій темі (про квартиру, види транспорту, магазин, прогулянку містом) за повним покроковим показом педагога та творчо. Застосування навичок роботи у графічному редакторі (перефарбовування персонажів, домальовування фону), для того щоб зробити свій проєкт оригінальним.

Орієнтовна тематика

My flat, Means of transport, Places in a city, City guide.

7. Tricky time / Хитрий час (14 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Загальні уявлення про плинність часу та пов'язані із ним зміни; засвоєння англомовних слів та виразів на задану тематику (пори року – summer, autumn, winter, spring, погодні умови – rainy, sunny, windy, snowy, сезонні активності – (ski, ride a bike, swim, walk in park, частини доби - in the morning, in the afternoon, in the evening). Вивчення літер: «Q», «R», «S», «T», та слів, з яких вони починаються (queen, question, rain, rocket, sun, star, tiger, tomato, turtle). Розвиток уваги, пам'яті, монологічного мовлення.

Засвоєння основних категорій блоків візуального програмування (блоки запуску, рухів, вигляду, завершення) та функцій. Вдосконалення навичок правильного розташування персонажів, вибору фону, створення скриптів програми, переходу між сторінками. Знайомство з новими функціями написання літер за допомогою графічного редактора, розвиток кмітливості, спостережливості, зорово-моторної координації.

Практична частина (10 год.)

Лексичні та граматичні ігри, вправи на розвиток правильної вимови та розуміння нових слів та виразів (How`s the weather? – It`s rainy, snowy, sunny, windy…), їх застосування у повсякденному житті. Конструювання літер «Q», «R», «S», «T» та створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за зразком педагога і творчо, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «Q» – знак запитання, «R» – ракета, «S» – зірка, «T» – черепаха).

Створення анімованих історій у Scratch Junior, що відповідають заданій темі (про пори року, сезонні активності, розпорядок дня) за покроковим показом педагога та творчо. Удосконалення, урізноманітнення свого проєкту, презентація його одногрупникам.

Орієнтовна тематика

Seasons of the year, Seasonal activities, My day.

8. People professions / Професії людей (16 год.)

Теоретична частина (6 год.)

Уявлення про людські професії, знайомство з новою лексикою (професії – cook, teacher, athlete, doctor, типи продуктів – vegetables – tomato, cucumber, cabbage; fruits – apple, pear, peach; meat, milk, bread, fish, шкільне приладдя – school, classroom, desk, chair, board; хвороби – sick, stomachache, headache, toothache, broken arm and leg, види спорту – cycling, swimming, playing football, skiing). Засвоєння слів, які позначають порядковий номер (first, second, third, fourth, fifths, sixth, sevenths, eights, nineths, tenths). Знайомство з літерами: «U», «V», «W», «X», та словами, у яких вони зустрічаються (umbrella, unicorn, van, vase, water, whale, box, fox, xylophone). Формування правильної вимови, розвиток пам'яті, уваги.

Закріплення знань про вже знайомі блоки програмування та їх функції; вправляння в умінні розташовувати персонажів, обирати фон анімації, знайомство із новими функціями запису та відтворення звуку, засвоєння навичок використання спеціальних інструментів (Duplicate – копіювати, Rotate – повернути, Cut – вирізати) у графічному редакторі. Розвиток самостійності, наполегливості та креативності.

Практична частина (10 год.)

Лексичні та граматичні ігри, розучування англомовних віршів напам'ять, перегляд англомовних відео та прослуховування аудіозаписів, складання простих діалогів, вправляння у промовлянні словосполучень та виразів з опорою на зразок (What sports do you like? – I like … How are you feeling? – I`m not so good. I have a … What can you see there?). Конструювання літер: «U», «V», «W», «X» та створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за зразком педагога і творчо, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «U» – парасолька, «V» – вантажівка, «W» – кит).

Закріплення навичок програмування та створення проєктів Scratch Junior відповідно до заданої теми (професії вчителя, кухара, лікаря, спортсмена).

Орієнтовна тематика

What does a cook do? What does an athlete do? What does a teacher do? What does a doctor do?

9. Space / Космос (14 год.)

Теоретична частина (4 год.)

Загальні уявлення про сонячну систему, планети, космічні тіла, транспорт; вивчення нових слів та виразів на задану тематику (sun, planet, stars, rocket, satellite, spaceship). Активізація логічного мислення, вміння порівнювати та характеризувати об'єкти за розміром (big, small), кольором, кількістю (one, two,

three, four, five) та формою (circle, triangle, square). Вивчення літер: «Y», «Z» та слів, що з них починаються (yacht, yogurt, zebra, zoo).

Удосконалення вмінь розташовувати персонажів, обирати фон, створювати скрипт програми, знайомство з новим інструментом Line Width та вдосконалення навичок створення геометричних фігур у графічному редакторі. Розвиток кмітливості, спостережливості, зорово-моторної координації.

Практична частина (10 год.)

Лексичні та граматичні ігри на розвиток фонематичного слуху, активізація навичок аудіювання, заохочення до перегляду англомовних відео, прослуховування аудіо та вживання англомовних слів та виразів (What can you see threw the telescope? – I can see the… (Can you find a water on the Earth? – And on the moon? – Yes, we can!). Конструювання літер «Y», «Z» та створення найпростіших моделей із деталей LEGO® DUPLO® за власною уявою, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об'єктів (наприклад: «Y» – яхта, «Z» – зоопарк, модель слова «MOON»).

Створення проєктів Scratch Junior, добір персонажів та створення скриптів до них відповідно до заданої теми (про дослідження космічних просторів, подорожі на космічному кораблі, Місяць).

Орієнтовна тематика

Night sky through the telescope, Outer Space Adventure, The round Moon

10. Interesting travels / Цікаві подорожі (16 год.)

Теоретична частина (6 год.)

Систематизація уявлень про навколишній світ, актуалізація раніше вивченого матеріалу, засвоєння нових слів та виразів (відпочинок на морі – swim, dive, play games, sunbathe, в лісі – forest, camp, campfire, tent, backpack, в горах – camping, fishing, climbing, go skiing, у Великобританії – bus, Tower bridge, park, London Eye wheel). Закріплення знань літер англійського алфавіту, та слів у яких вони зустрічаються. Розвиток творчого мислення, комунікабельності.

Активізація навичок роботи у програмному середовищі Scratch Junior, знайомство з новими блоками візуального програмування (Start on Tap – початок від дотику, Go Home - повернути у висхідне положення, Reset Size – повернути розмір, Stop – зупинити скрипти усіх персонажів). Розвиток кмітливості, спостережливості, зорово-моторної координації.

Практична частина (10 год.)

Розігрування діалогів, коротких сценок, створення простих монологів, заохочення до вживання англомовної лексики у повсякденному житті (What is on the left / right / between of the …? What can you see there? – I can see a…., What is your favorite summer activity? - I like …). Створення найпростіших моделей із

деталей LEGO® DUPLO® за власною уявою, відтворення у конструкціях характерних ознак обраних об’єктів (Біг Бен, лісова галявина, гірський пейзаж, модель слова «SEA»).

Створенні проєктів Scratch Junior на задані теми (про відпочинок на морі, у лісі, в горах, у Великобританії) із застосуванням вивчених впродовж року вмінь. Розвиток творчості та самостійності.

Орієнтовна тематика

At the Sea, In the forest, Going over the Mountain, Welcome to Great Britain.

11. Summary / Підсумок (2 год.)

Практична частина (2 год.)

Підведення підсумків у форматі ігрового квесту, виконання різноманітних завдань на знання англійської абетки, англомовної лексики із тем, що вивчалися. Конструювання творчої моделі та створення анімованого проєкту Scratch Junior, застосування отриманих знань та вмінь, пошук та втілення цікавих рішень, презентація своїх досягнень, обмін враженнями.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці матимуть сформовані **знання та вміння** при вивченні англійської мови, зокрема**:**

– розуміння простих виразів, що спонукають до певних дій (знайти, повторити, подати, дати відповідь, відкрити та ін.), змісту коротких розповідей на знайомі теми (про себе, сім'ю, інтереси, відпочинок, домашнього улюбленця);

– вживання англійських слів на позначення назв предметів із найближчого оточення (іграшки, меблі, споруди, транспорт, продукти, власне тіло тощо), вміння описувати (колір, розмір, призначення) та відтворювати їх у створених із конструктора моделях;

– комунікація у простих діалогах з використанням ввічливих слів (привітання, знайомство, подяка), вміння ставити запитання та давати відповідь із дотриманням простих граматичних норм;

– уявлення про літери англійської абетки, особливості їх вигляду та вимови, вміння називати слова, що починаються з певної літери;

– орієнтування у простих математичних поняттях (кількість – в межах 10; форма – кругла, квадратна, трикутна; розмір великий, маленький, широкий, вузький, високий, низький; просторові уявлення – місце розташування, попереду, позаду, ліворуч, праворуч, внизу, вгорі; часові уявлення – пори року, дні тижня, швидко, повільно);

– інтерес до вивчення іноземної мови, відкритість до спілкування з однолітками, використання простих мовленнєвих засобів у ситуаціях, які виникають у повсякденному житті.

Вихованці матимуть сформовані **знання та вміння** при вивченні основ програмування у середовищі Scratch Junior, зокрема:

– орієнтування у блоках візуального кодування, використання їх за функціональним призначенням (блоки запуску, руху, вигляду, звуку, контролю, завершення) при створенні скриптів до різних персонажів;

– вміння збільшувати та зменшувати спрайти, програмувати їхні дії на циклічне повторення, записувати та відтворювати звуки, створювати кілька сторінок проєкту та пов'язувати їх між собою;

–- вміння працювати у графічному редакторі в межах додатку Scratch Junior (зміна кольору, вирізання та копіювання елементів, малювання різними типами ліній та геометричними фігурами, фотографування тощо);

– створення власних неповторних анімованих проєктів у програмному середовищі Scratch Junior;

– розуміння простих алгоритмів дій, послідовностей, встановлення закономірностей;

– закріплення англомовної лексики під час вигадування та презентування історій на планшетах;

– здатність координувати свої дії, керувати рухами пальців при виконанні певних завдань на сенсорному екрані планшета;

– виявлення наполегливості, зосередженості, розвиток зорово-моторної координації, вміння доводити розпочату справу до кінця, здатність ділитися враженнями та радіти успіхам разом з одногрупниками.

Вихованці **набудуть досвіду:**

– спілкування англійською мовою, розуміння та вживання у повсякденному житті елементарних англомовних слів та виразів;

– взаємодії з однолітками та дорослими, спільних ігор та розваг;

– створення анімацій та ігор у програмному середовищі Scratch Junior;

– конструювання, дослідження та обігрівання власноруч створених моделей;

– презентування результатів своєї роботи рідним та друзям.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ *

№	Обладнання	Кількість, шт.
	Предмети меблів	
1.	Столи для дітей одномісні пересувні	6
2.	Стільці дитячі	6
3.	Шафа або стелаж з полицями для зберігання деталей	1
4.	Контейнери для зберігання деталей прозорі (ємність 7 л)	8
5.	Полиця для зберігання та зарядки планшетів	1
	Оргтехніка (за наявності)	
1.	Планшети Android / IOS (IPad) та зарядки до них. Освітня версія програми Scratch Junior завантажується безкоштовно за посиланням: https://www.scratchjr.org/	7
2.	Персональний комп'ютер для педагога / ноутбук	1
3.	Мультимедійний проектор/плазма TV	1
4.	Принтер кольоровий	1
5.	Флешкарта	1
	Канцтовари	
1.	Папір білий (упаковка 500)	1
2.	Фломастери різнокольорові (набори 12 шт.)	3
3.	Олівці різнокольорові (набори 12 шт.)	3
	Рекомендовані набори конструктору LEGO® Education®	
1.	Цеглинки для творчих занять LEGO® DUPLO® 45019	4
2.	Професії і хобі LEGO® DUPLO® 45030	1
3.	Моя перша історія LEGO® DUPLO® 45005	2
4.	Літери для вивчення англійської мови LEGO® DUPLO® 45027	1

***** Перелік обладнання розраховано на групу з 6 вихованців. При збільшенні кількості вихованців необхідно відповідно збільшувати кількість столів зі стільчиками, планшетів та наборів конструктору LEGO® DUPLO®.

ЛІТЕРАТУРА

1. Англійська мова для дітей дошкільного віку: програма та методичні рекомендації / І. А. Кулікова, Т. М. Шкваріна; за заг. ред. О. В. Низковської. – Тернопіль: Мандрівець, 2015. – 48 с.

2. Англійська мова. English: підручник для 1 класу закладів загальної середньої освіти / Т. Б. Будна. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан. –2018. – 112 с.

3. Англійський словник для дітей: Корбут С.В. – Махаон-Україна, 2013. – 110 с.

4. Базовий компонент дошкільної освіти / наук. кер. Т.О. Піроженко // Нова редакція – 2021. URL: https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini (дата звернення: 17.10.2022).

5. Галанов О. Психічний і фізичний розвиток дитини від трьох до п'яти років: посібник для працівників дошкільних освітніх закладів і батьків – Харків: Ранок, 2009 – 96 с.

6. Граючись учимось. Англійська мова: Програма та методичні рекомендації / С. Гунько, Л. Гусак, З. Лещенко та ін. – К. : Редакції газет з дошкільної та початкової освіти, 2013. – 88с. – (Бібліотека «Шкільного світу»)

7. Григорович О. Програмування для дітей. Створюй ігри за допомогою Скретч - Харків: Ранок, 2019 – 128 с.

8. Гурковська Т. Конструктор як засіб атрибутивного забезпечення гри // Вихователь-методист. – 2014. – №5 – С. 7-9.

9. Лист МОН України «Про навчальні програми з позашкільної освіти» від 18.07.2013 № 1/9-502. URL: https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v-502729-13/sp:max50:nav7:font2#Text (дата звернення: 17.10.2022).

10. Маджед М. Scratch для дітей – Л. Видавництво Старого Лева, 2020 – 384 с.

11. Методика навчання англійської мови для дітей дошкільного віку / О. В. Лобода. – К. : Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2013

12. Наказ МОН України «Про затвердження Порядку надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам» від 20.07.2020 № 931. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1119-20#Text (дата звернення: 17.10.2022).

13. Овчарук О.О. Компетентісний підхід в освіті: загальноєвропейські підходи / О.О. Овчарук // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2009. – №5(13).

14. Парціальна програма «Цікавинка» з англійської мови для дітей дошкільного віку – Жук Н.В., Кравченко Т.В. – Харків: Ранок, 2015 – 208 с.

15. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка – Київ: Академвидав, 2004. – 456 с.

16. Світ дитинства: комплексна освітня програма для дошкільних навчальних закладів / упоряд. О. М. Байєр, Л. В. Бабліна, І. М. Богдан та ін.; наук. керівник А. М. Богуш; за заг. Ред.. Л. В. Бабліною. – Тернопіль : Мандрівець, 2015. – 200 с.

17. Уест Джуді Say Hello / Навчально-методичний комплект для дітей дошкільного віку 4-5 років – Методика паблішинг, 2019.

18. Усі заняття з англійської мови в ДНЗ (за базовим компонентом дошкільної освіти). – Х. : ВД «Основа», 2014.

19. Я у Світі. Програма розвитку дитини від народження до шести років / наук. кер. О.Л. Кононко. – Київ: ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. – 488 с.

20. STEM–освіта: шляхи впровадження та перспективи / за заг. ред. О.І. Данилової, В.В. Сургаєвої. – Херсон : КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2016. – 120 с.

21. STREAM-освіта, або Стежинки у Всесвіт: альтернативна програма формування культури інженерного мислення в дошкільників / автор. колектив ; наук. керівник К. Л. Крутій. — Запоріжжя: ТОВ “ЛІПС” ЛТД, 2018. — 146 с.

22. Офіційна сторінка LEGO Education [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://education.lego.com/en-us/

23. Офіційна сторінка Scratch Junior [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.scratchjr.org/

24. Сайт компанії «Інноваційні освітні рішення» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ies.org.ua/