

**Пояснительная записка**

 В соответствии с ФГОС основного общего образования, основная образовательная программа соответствующего уровня образования реализуется через организацию урочной и внеурочной деятельности. Таким образом, внеурочная деятельность является неотъемлемой и обязательной частью основной образовательной программы. Она позволяет учесть индивидуальные особенности и потребности обучающихся, обеспечить достижение ими планируемых результатов освоения основной образовательной программы (личностных, метапредметных и предметных) за счёт расширения информационной, предметной, культурной среды, в которой происходит образовательная деятельность.

 **Целью** реализации данной программы внеурочной деятельности является создание условий для использования обучающимися немецкого языка в качестве средства расширения своего фонда знаний об окружающем мире.

 Для достижения поставленной цели необходимо 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.

 В основу программы «Немецкий язык с Детским онлайн-университетом» положены принципы предметно-языкового интегрированного обучения (CLIL). CLIL преследует две цели, а именно – изучение предмета посредством иностранного языка, и иностранного языка через преподаваемый предмет.

Программа нацелена на внесение вклада в достижение обучающимися трёх групп результатов.

Личностные результаты:

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур;

- сформированная мотивационная основа учебной деятельности, включающая учебно­познавательные и внутренние, осознание личностного смысла учения;

- развитые навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;

- установка на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

*Обучающиеся получат возможность для формирования:*

*- выраженной устойчивой учебно­познавательной мотивации учения;*

*- устойчивого учебно­познавательного интереса к новым общим способам решения задач;*

Метапредметные результаты:

- способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, производить поиск средств ее осуществления;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- опыт работы 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;

- осознание возможности средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры;

- умение устанавливать причинно­следственные связи в изучаемом круге явлений окружающего мира;

- умение анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков, устанавливать аналогии, классифицировать, обобщать, делать выводы.

*Обучающиеся получат возможность научиться:*

*- преобразовывать практическую задачу в познавательную;*

*- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;*

*- оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*

*- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;*

*- адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач,**планирования и регуляции своей деятельности*.

Предметные результаты (по предметам «Иностранный язык», «Естественно-научные предметы» и «Искусство»):

- приобрести начальный опыт использования немецкого языка как нового инструмента познания мира и культуры немецкоязычных стран;

- осознать личностный смысл овладения немецким языком;

- 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;

- расширить, систематизировать и углубить исходные представления о природных и социальных объектах и явлениях как компонентах единого мира;

- приобрести опыт эмоционально окрашенного, личностного отношения к миру природы и культуры;

- 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;

- готовность и способность к реализации своего творческого потенциала в художественно-продуктивной деятельности;

- участвовать в обсуждении значимых для человека явлений жизни и искусства;

- организовывать совместную музыкально-творческую деятельность с друзьями.

*Обучающиеся получат возможность научиться:*

*- использовать опору на наглядность, контекстуальную или языковую догадку при восприятии на слух информации, содержащей незнакомую лексику;*

*- не обращать внимания на незнакомые слова, не мешающие понимать основное содержание видеофильма;*

*- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в процессе познания окружающего мира в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;*

*- определять общую цель в совместной деятельности и пути её достижения; договариваться о распределении функций и ролей; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности;*

*- изображать многофигурные композиции и участвовать в коллективных работах;*

*- реализовывать собственные творческие замыслы в музыкальной деятельности.*

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название разделов и тем** | **Общее количество часов[[1]](#footnote-1)** |
| **1.** | **Факультет «Человек»** | **13** |
| 1.1 | Правила работы заседаний научного общества* *Читать правила с извлечением необходимой информации с опорой на картинки*
 | 1 |
| 1.2 | Шрифт для слепых* *Соотносить значки шрифта Брайля с буквами латинского алфавита.*
* *Писать своё имя с помощью шрифта Брайля*
 | 2 |
| 1.3 | Битбокс* *Кратко передавать содержание видеосюжета, сопровождать битбоксом исполнение песни*
 | 1 |
| 1.4 | Граффити* *Описывать картинку, используя названия цветов, определять стиль надписи в технике граффити*
 | 1 |
| 1.5 | Игра теней* *Называть животных по их тени.*
* *Проводить эксперимент, следуя инструкциям.*
* *Понимать содержание пьесы для театра теней.*
* *Представлять публично пьесу в театре теней*
 | 4 |
| 1.6 | Символ сердца* *Извлекать детальную информацию из инструкции изготовления объемного сердца из бумаги*
 | 1 |
| 1.7 | Американские горки* *Описывать результаты эксперимента*
 | 1 |
| 1.8 | Донорская кровь* *Извлекать необходимую информацию из видеоролика и отвечать на вопросы викторины*
 | 1 |
| 1.9 | Мармеладные мишки* *Устанавливать последовательность действий при изготовлении мармеладных мишек на основе видео*
 | 1 |
| **2.** | **Факультет «Природа»** | **9** |
| 2.1 | Почему шумит ракушка?* *Делать краткие записи наблюдений по результатам эксперимента*
 | 1 |
| 2.2 | Как измерить ширину реки?* *Фиксировать результаты измерений.*
* *Понимать на слух и выполнять инструкции учителя по проведению измерений*
 | 2 |
| 2.3 | Как отпугивать птиц?* *Понимать основное содержание видеосюжета по контексту, игнорируя незнакомое.*
* *Кратко представлять основную информацию в виде карточки для каталога*
 | 2 |
| 2.4 | Поворачиваются ли подсолнухи за солнцем?* *Извлекать необходимое содержание из текста с опорой на контекстуальную догадку*
 | 1 |
| 2.5 | Собаки-поводыри* *Моделировать ситуации «собака-поводырь и незрячий человек»*
 | 1 |
| 2.6 | Светлячки* *Извлекать из текста информацию, необходимую для участия в викторине*
 | 1 |
| 2.7 | Паутина* *Создавать модель паутины на основе информации из видеоролика*
 | 1 |
| **3.** | **Факультет «Техника»** | **9** |
| 3.1 | Автопилот* *Находить в видеосюжете подтверждение или опровержение своих предположений*
 | 1 |
| 3.2 | Онлайн-игра* *Понимать правила онлайн-игры.*
* *Воспроизводить последовательность действий по картинкам*
 | 2 |
| 3.3 | Фейерверк* *Рассказывать с опорой на картинки и ключевые слова о последовательности действий при создании фейерверка*
 | 1 |
| 3.4 | Как рисовать светом?* *Понимать основное содержание с опорой на контекст и на видеоряд*
 | 1 |
| 3.5 | 3D-печать* *Называть назначение технических средств, используемых в школе.*
* *Моделировать принцип действия 3D-принтера по описанию*
 | 2 |
| 3.6 | Автоматический шлагбаум на железнодорожном переезде* *Моделировать принцип действия шлагбаума на основе информации из видеоролика*
 | 1 |
| 3.7 | Воздушные шары* *Проводить эксперимент по описанию*
 | 1 |
| **4.** | **Подготовка и проведение интеллектуальной игры** | **3** |
| 4.1 | Подготовка интеллектуальной игры* *Выбирать необходимое содержание для составления вопросов.*
* *Составлять вопросы для интеллектуальной игры*
 | 2 |
| 4.2 | Проведение интеллектуальной игры* Публично выступать и взаимодействовать с публикой в процессе проведения игры
 | 1 |

**Примерное содержание занятий**

 **Факультет «Человек» (13 часов).** Введение в технику безопасности и знакомство с правилами работы во время проведения опытов и экспериментов на заседаниях научного общества. Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Моделирование шрифта Брайля с помощью яиц. Декодирование шрифта Брайля в латинский алфавит. Написание простых слов с помощью шрифта Брайля. Имитация звуков ударных инструментов, сопровождение исполнения песни битбоксом. Извлечение информации из несложных текстов. Проведение эксперимента с распространением звуковых волн. Разработка собственных тэгов в технике граффити. Создание надписей разными стилями граффити. Эксперимент с возникновением тени. Изменение тени при приближении объекта к источнику света и при удалении от него. Создание театра теней. Изучение истории символа сердца. Изготовление объемного сердца из бумаги по инструкции. Написание коротких рассказов с помощью символов (эмодзи). Эксперименты с изменениями пульса. Участие в викторине о донорской крови. Знакомство с технологией изготовления мармеладных мишек.

 Лингвистический компонент:

«Шрифт для слепых»: blind, die Blindenschrift, der Punkt, die Punktschrift, 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 Gasmaske, 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» (11 часов).** Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Эксперимент, объясняющий происхождение шума в ракушке. Запись и презентация «звукового коктейля» из звуков школы. Измерение с помощью измерительных инструментов и фиксирование величин (время, вес, длина, ширина). Эксперименты с чувством времени, с глазомером. Способы измерений без измерительных инструментов. Подвижная игра (моделирование процесса отпугивания птиц). Создание каталога птиц. Определение сторон света с помощью компаса. Моделирование движения Солнца с востока на запад и движения соцветий молодых подсолнухов за Солнцем. Моделирование ситуации «собака-поводырь и незрячий человек». Понимание на слух команд и слов похвалы. Участие в викторине о светлячках. Создание модели паутины.

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 Welpe, 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» (9 часов).** Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Моделирование принципа действия автопилота. Разыгрывание ситуаций уличного движения. Тестирование компьютерных игр на Интернет-странице «Передачи с мышкой» („Die Sendung mit der Maus“). Создание рисованного мультфильма в блокноте. Реконструкция по картинкам процесса создания фейерверка. Создание «фейерверка» на молоке. Моделирование принципа действия фотоаппарата. Создание своих картин с помощью света. Моделирование принципа действия 3D-принтера. Умение видеть 3D-картинки. Рисование объёмного изображения руки. Моделирование работы автоматического шлагбаума. Знакомство с последовательностью действий при изготовлении воздушных шаров. Эксперимент «Шашлык 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, die Schranke, der Bahnübergang, 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 (3 часа).** Итог реализации программы. Составление вопросов по содержанию занятий курса. Проведение обучающимися игры для одноклассников, родителей или учителей. Рефлексия результативности курса для учащихся.

**Описание методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса**

 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>).

 Для проведения занятий необходима классная комната с передвигающейся мебелью (наличие возможности расставить столы для работы в группах, отодвинуть столы для организации подвижных игр). Некоторые занятия целесообразно проводить в компьютерном классе.

 Материально-техническое обеспечение программы включает в себя оборудование для проведения экспериментов, фотоаппарат, принтер, материалы для выполнения творческих работ, компьютер с доступом в Интернет, колонки, проектор и экран либо интерактивную доску.

1. Все занятия являются комбинированными, поэтому среди них невозможно выделить аудиторные (теория) и внеаудиторные активные (практика), о чём упоминалось в пояснительной записке к программе. [↑](#footnote-ref-1)