

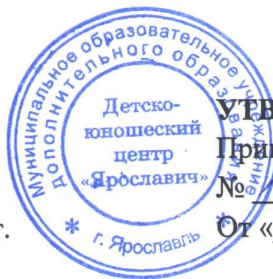
Департамент образования мэрии города Ярославля  
муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
детско-юношеский центр «Ярославич»

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом

Протокол № 3

От «31» мая 2021 г.



**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом МОУ ДО ДЮЦ «Ярославич»

№ 116-00

От «31» мая 2021 г.

Программа  
профильного лингвистического лагеря с дневной формой пребывания детей  
**«Волшебное космическое путешествие»**  
(«Magic space trip»)

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 20 часов (10 дней)

Автор-составитель:  
Королёва О.Г.,  
педагог дополнительного  
образования

Ярославль 2021

## Оглавление

1.	Пояснительная записка	3
2.	Режим дня для участников лагерной смены	
3.	Содержание программы	
3.1.1.	Тематический план занятий по английскому языку	
3.1.2.	Содержание блока «Занятия по английскому языку»	
3.2.	Содержание блока «Творческая и игровая деятельность»	
3.3.	Содержание блока «Экскурсии, творческие выходы»	
3.4.	Содержание блока «Спортивные эстафеты, посещение бассейна»	
4.	Обеспечение программы:	
4.1.	Методическое обеспечение	
4.2.	Материально-техническое обеспечение	
4.3.	Кадровое обеспечение	
5.	Контрольно-измерительные материалы	
6.	Список информационных источников	
	Приложения	
	Приложение 1 Материал к занятиям по английскому языку	
	Приложение 2 Календарный план-график мероприятий лагерной смены	

## 1. Пояснительная записка

В настоящее время современное общество столкнулось с проблемой самоизоляции и дистанционного обучения. Многие дети настолько погрузились в гаджеты, телефоны, телевизоры, что возникла угроза появления зависимости от такого вида деятельности, ухода от реального общения в виртуальное. Особенно это актуально в летние каникулы, которые составляют четвертую часть учебного года, и от того, как ребёнок проведёт их, во многом зависит его дальнейшее обучение в школе.

В системе образования каникулы играют весьма важную роль для развития, воспитания и оздоровления детей и подростков. Каникулы - время действий, пробы и проверки сил, время освоения и осмысления окружающего мира ребёнком. Каждый день, каждый час каникул удивителен и неповторим. Весь вопрос заключается в том, чтобы интересно, занимательно, с выдумкой организовать досуг детей, увлечь их полезными практическими занятиями. Но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых.

Даная программа «Волшебное космическое путешествие» («Magic space trip») составлена в результате возникшей необходимости организовать детей в летний период времени по запросу родителей Студии иностранных языков WELCOME и создать профильный лагерь с изучением английского языка с дневной формой пребывания. Данная программа позволит вовлечь детей во взаимодействие со сверстниками, создаст условия для совместного увлекательного проведения времени с конкурсами, соревнованиями, даст возможность наверстать упущенные знания за этот период времени и получить новые знания, а также укрепить здоровье и просто активно отдохнуть. Важным направлением в работе профильного лагеря дневного пребывания станет активное приобщение детей к изучению английского языка в игровой деятельности, здоровому образу жизни через спортивные мероприятия, посещение бассейна и будет включать не только языковые занятия, но и интеллектуальные игры, творческие мастерские, культурно-массовые выходы.

Программа профильного лагеря составлена на основе следующих *нормативно-правовых документов*:

- Концепция развития дополнительного образования детей, утв. распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 года № 1726-р.;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831);
- Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. постановлением Правительства области от 17.07.2018 года № 527-п.;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Санитарные правила СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления

детей и молодёжи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28);

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.

### **Цель и задачи программы:**

**Цель:** Повышение у обучающихся интереса и положительной мотивации к изучению английского языка, совершенствования навыков устной речи.

#### **Задачи:**

1. Расширение лексического запаса у обучающихся через активные формы работы: разучивание диалогов, песен, стихов, творческие поделки.
2. Расширение кругозора обучающихся и их объема знаний о культуре, традициях родного города.
3. Развитие творческих способностей, предоставление возможностей реализоваться в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартных и индивидуальных особенностей детей.
4. Формирование коммуникативных способностей детей во взаимоотношениях друг с другом.
5. Вовлечение детей в работу, которая помогает в сплочении коллектива.
6. Пропаганда здорового образа жизни и спорта.

#### **Принципы реализации программы:**

1. принцип гуманизации отношений: построение отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху;
2. принцип сотрудничества: результатом деятельности воспитательного характера является сотрудничество ребёнка и взрослого, которое позволяет участнику программы почувствовать себя творческой личностью;
3. личностный подход в воспитании: признание личности развивающегося человека в качестве высшей социальной ценности, уважение уникальности и своеобразия каждого ребенка;
4. дифференциация воспитания:
  - 1) подбор содержания, форм и методов воспитания в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей;
  - 2) создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
  - 3) взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики смены;
  - 4) активное участие детей во всех видах деятельности.

#### **Основные характеристики программы:**

1. актуальность: программа нацелена на решение важной проблемы вовлечение детей в общение;
2. целостность: программа логично сочетает методы, подходы к работе по заявленному профилю;
3. прогностичность: программа работает на перспективу, отражает в своих целях, задачах и планируемых действиях не только то, что есть сегодня, но и предполагаемые изменения к организации обучения и деятельности Студии иностранных языков WELCOME в будущем;

4. оригинальность: содержание программы отражает специфику лагеря, его своеобразие, нетрадиционный подход к решению поставленных задач.

**Программа реализуется** в муниципальном образовательном учреждении дополнительного образования Детско-юношеском центре «Ярославич».

**Участники программы:** 20 учащихся образовательных учреждений города Ярославля в возрасте от 7 до 12 лет, обучающихся студии иностранных языков WELCOME либо нацеленные на саморазвитие по профилю изучения английского языка.

**Сроки проведения:** программа является краткосрочной, реализуется в течение 10 дней: 05 июля-16 июля 2021 год.

### **Составляющие блоки программы:**

Программа включает 4 блока: 1. занятия по английскому языку; 2. творческая и игровая деятельность; 3. экскурсии, творческие выходы; 4. спортивные эстафеты и посещение бассейна.

### **Предполагаемые результаты:**

*Для детей:*

- участники программы расширили кругозор и объем знаний о культуре, традициях и особенностях родного края;
- проявляют интерес к изучению английского языка;
- отмечается рост познавательной активности школьников в процессе обучения;
- умеют получать и обрабатывать нужную информацию, оценивать, сравнивать и усваивать ее;
- осознают важность здорового образа жизни;
- умеют распоряжаться своим временем, эффективно распределять его;
- умеют общаться друг с другом в коллективе.

*Для родителей:*

- организация качественного отдыха детей.

*Для педагогов:*

- профессиональный рост.

*Для учреждения:*

- рекламная деятельность по привлечению внимания к детско-юношескому центру «Ярославич», в том числе обеспечение набора детей в объединения учреждения;
- повышение квалификации кадров.

## **2. Режим дня участников лагеря**

Время	Элементы режима дня
08.45 – 09.00	Встреча детей, организационные вопросы
09.00 – 09.15	Завтрак

09.15 – 10.00	Занятие по английскому языку
10.00 – 13.00	Игры, выезды, экскурсии, прогулки
13.00 – 13.15	Обед
13.15 – 14.00	Проекты в рамках занятий по английскому языку
14.00 – 15.00	Посещение бассейна, рефлексия дня
15.00	Уход детей домой

### 3. Содержание программы

#### 3.1.1. Тематический план занятий по английскому языку

Дни	Разделы/темы занятий	количество часов		
		всего	теория	практика
1	День знакомства. Погружение в историю.	2	1	1
2	Путешествие на Красную планету.	2	1	1
3	Путешествие на Желтую планету.	2	1	1
4	Путешествие на Розовую планету.	2	1	1
5	Путешествие на Синюю планету.	2	1	1
6	Путешествие на Зеленую планету	2	1	1
7	Путешествие на Оранжевую планету	2	1	1
8	Путешествие на Фиолетовую планету	2	1	1
9	Путешествие на «Серую» планету тайн и загадок. Игра по станциям.	2	1	1
10	Final day. Итоговый день. Космическая ярмарка. Подведение итогов	2	1	1
	<b>ИТОГО:</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>

#### 3.1.2. Содержание блока «Занятия по английскому языку»:

Результатом реализации содержания программы по этому блоку является освоение/закрепление английской лексики по следующим темам:

1. Meeting day. День знакомства. Погружение в историю.

## **Знакомство**

**Игровое занятие:** «Планеты Солнечной системы» Материал: Слайдовая презентация «Планеты Солнечной системы» Видеоматериал Lean English Kinds. British Council. Song «Flying the sun to the stars».

«Our colourful world» Наш красочный мир. Введение лексики по теме «Цвета», «Природа».

Материалы: Видеоматериал Lean English Kinds. British Council. Short story, карточки с изображением цвета, природы. Заготовки для аппликации, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы, цветная бумага.

**Проект-Задание:** Нарисовать вымышленную планету, используя слова по теме «Цвета», «Природа».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, дополнительно-игровые задания.

**Выставка работ «Magic planet»**

## **2. Путешествие на Красную планету.**

**Мозговой штурм** на знание лексики по темам «Цвета», «Природа», «Числительные». Материалы: созданные на предыдущем занятии проекты обучающихся.

**Игровое занятие:** Введение лексики по теме «Части космического корабля», «Стоимость замены деталей ракеты»

Материалы: плакат с изображением космического корабля и стоимость запасных частей и топлива. Повторение слов, обозначающих животных «Animals».

Материалы: карточки с изображением животных, презентация «Кто, где живет?» Слайдовая презентация «Животные».

**Проект-Задание:** Нарисовать вымышленную ракету, используя слова по теме «Части космического корабля», «Цвета», «Природа».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, дополнительно-игровые задания.

**Выставка работ «Magic spaceships»**

## **3. Путешествие на Желтую планету.**

**Мозговой штурм** на знание лексики по теме «Части космического корабля», «Животные». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** Игра – викторина «World of animals». Повторение слов, обозначающих части тела животных «Animals and parts of their bodies», прилагательных, описывающих животных.

Материалы: карточки с изображением животных. Слайдовая презентация «World of animals».

**Проект-Задание:** создать вымышленное животное, используя слова по теме «Animals and parts of their bodies».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, заготовки для аппликации «Space animals» «Космические животные», цветные карандаши, листы бумаги, клей, разрезанные карточки с частями тела животных для составления коллажей, ножницы.

**Выставка работ «Magic animals»**

## **4. Путешествие на Розовую планету.**

**Мозговой штурм** на знание лексики по темам «Животные, части тела животных» «Animals and parts of their bodies». Материалы: созданные на предыдущем занятии проекты обучающихся.

**Игровое занятие:** Игра –соревнование «Space inhabitants» «Космические существа». Повторение лексики по теме «Части тела человечков. Материалы: карточки с изображением частей тела человечков. Материалы: слайдовая презентация «Космические существа»,

**Проект-Задание:** создать монстрика из пластилина или нарисовать монстрика, обитающего на одной из планет.

Материалы Листы бумаги, цветной пластилин, ножницы, шаблоны, образцы рисунков.

**Выставка работ Space inhabitants» «Космические существа».**

## **5. Путешествие на Синюю планету.**

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Части тела человечков»

Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** разучивание песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела. Материалы: карточки с изображением частей тела человечков. Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council. Song «The hokey cokey».

## **6. Путешествие на Зеленую планету.**

**Мозговой штурм** на повторение песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела, повторение лексики по теме Space inhabitants» «Части тела монстриков». Материалы: созданные на предыдущем занятии проекты обучающихся.

**Игровое занятие:** Введение лексики по теме «Space food» «Космическое питание человечков». Материалы Слайдовая презентация «Продукты питания», карточки с изображением продуктов, овощей, фруктов.

**Проект-Задание:** создать меню космонавтов. Материалы: заготовки картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы, пластилин.

**Выставка работ ««Space food» «Космическое питание человечков».**

## **7. Путешествие на Оранжевую планету.**

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков». Материалы: созданные на предыдущем занятии проекты обучающихся.

**Игровое занятие:** «В космическом кафе» «Space coffee». Материалы рисунки с меню, тюбики с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.

**Проект-Задание:** создать тюбики с космическим питанием

Материалы: заготовки для изготовления настольно – ролевой игры, картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы, пластилин.

**Выставка работ ««Space food» «Космическое питание человечков».**

## **8. Путешествие на Фиолетовую планету.**

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков». Материалы: созданные на предыдущем занятии проекты обучающихся.



**Игровое занятие:** «В космическом кафе» «Space coffee». Материалы рисунки с меню, трубки с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.

**Проект-Задание:** создать скафандр космонавта.

Материалы: Рулон фольги, туалетной бумаги, подручный материал, листы бумаги, клей, ножницы.

## **9. Путешествие на Серую планету.**

Мозговой на повторение всей лексики по теме «Космическое путешествие» **Игра по станциям**

## **10. Итоговый день**

Подведение итогов. Игра «Космическая Ярмарка». Чаепитие. Дискотека.

### **3.2. Содержание блока «Творческая и игровая деятельность»**

Данный блок предполагает создание детьми проектов по материалам тем, пройденных на занятиях по английскому языку. Созданные проекты дети представляют и защищают. По созданным проектам проводятся игры по станциям, также проекты используются на следующих занятиях по английскому языку с целью повторения материала и активизации лексики. Задания данного блока развивают креативное мышление обучающихся, позволяют систематизировать и обобщить пройденный материал.

### **3.3. Содержание блока «Экскурсии, творческие выходы»**

Благодаря данному блоку участники программы смогут отработать полученные теоретические навыки на практике. В игровой, интересной форме участники лагеря смогут познакомиться с историей родного города, побывать в интересных и красивых местах. Важным моментом является то, что перед экскурсиями, участники программы получают творческое задание (с привязкой к изучаемой на теоретических занятиях теме), которое должны выполнить после посещения экскурсии.

### **3.4. Содержание блока «Спортивные эстафеты и посещение бассейна»**

Физическая культура является одной из граней общей культуры человека, его здорового образа жизни, во многом определяет поведение человека в учебе, на производстве, в быту, в общении, способствует решению социально-экономических, воспитательных и оздоровительных задач. Реализация в рамках программы лагеря мероприятий физкультурно-спортивной направленности имеет целью пропаганду здорового образа жизни и занятий спортом. Целенаправленная, социально-ориентированная физкультурно-спортивная работа среди участников программы способствует профилактике и коррекции девиантного поведения.

## **4. Обеспечение программы**

### **4.1. Методическое обеспечение программ**

Программа реализуется с использованием технологии геймификации. Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам

и событиям для большей вовлеченности обучающихся в процесс обучения. Прохождение этапов, заданий, улучшение уровня это и есть геймификация, которую можно использовать для поднятия мотивации к изучению английского языка. Геймификация ставит задачей заменить рутинное обучение на игровые цели. Обучение должно увлекать обучающихся.

Игровая деятельность у детей преобладающая и заинтересованность игрой поможет сделать обучение захватывающим, повысить активность детей, улучшить их успеваемость. Например, домашнее задание – это не просто скучное «надо» сделать, а уровень, который интересно пройти, чтобы получить награду или пропуск к новому уровню. Вообще применение в образовании методики квестов, когда учащиеся не просто зубрят материал, а пытаются разгадать какую-то загадку, головоломку – в разы повышает уровень знаний за счет вовлеченности. Геймификация оперирует основными принципами: мотивация, соревнование, открытия и поощрения, достижение.

**Мотивация.** Это основа, на которой основывается любой игровой принцип. Дети, участвующие в играх, должны хотеть взаимодействовать друг с другом.

**Соревнование.** Дети любят соперничать и побеждать. Что-то, что покажет, что игрок обошёл других участников, тоже может стать мотивацией.

**Открытия и поощрения.** Внедряя принципы геймификации, важно поддерживать желание детей пройти уровень, получить приз. Открывая новые уровни, будет расти вовлеченность участников. Это и нужно для превращения группы детей в сплоченный коллектив, который борется по легенде за спасения жителей планеты от космических пиратов. Принцип награды является лучшим инструментом технологии геймификации. Он усиливает вовлеченность учащихся в процесс, но очень важно, чтобы приз был интересен игроку.

**Достижение.** Игрок должен почувствовать свою значимость. Самые распространённые инструменты, которые обычно используют для этого, — бейджи, уровни, бонусы, разные статусы. Главное, чтобы игрок почувствовал, что хорошо поработал.

### **Легенда программы «Волшебное космическое путешествие»**

В ходе смены дети становятся участниками увлекательного межгалактического путешествия, которое начинается с видео - обращения друзей Билли и его питомца Сплонжа. Они совершили кругосветное путешествие, на планеты «Красная», «Желтая», «Синяя» и другие и обнаружили, что с этих планет исчезли животные, вернее их похитили космические пираты.

По легенде участники лагерной смены перевоплощаются в настоящих спасателей для многочисленных жителей, населяющих волшебные планеты от поработивших космическое пространство чудовищ. Идея путешествия в том, что на волшебной ракете спасательный отряд осуществляет свою миссию: отправляется на планеты, выполняет интересные, тематические задания на английском языке, помогает вернуть животных на планеты, снабжает жителей космическим питанием и другие задания и за их выполнение получает поинты (в нашей игре это - звездочки) и тем самым помогает жителям освободиться от влияния злых сил.

Перед экипажем корабля поставлены задачи.

Во-первых, необходимо спасти жителей планет и пройти все 8 уровней, то есть побывать на 8-х волшебных планетах и достичь уровня главного капитана

космического корабля. Планеты выбираются в зависимости от количества дней пребывания детей в лагерной смене (10 дней: первый погружение в историю, знакомство; восемь дней – выполнение миссии на каждой планете, десятый день – итоговый). Каждый новый день - это предстартовая подготовка (изучение новой лексики для выполнения задания на английском языке), а затем выполнение миссии освобождения на планете (совместное мероприятие, изготовление поделок, рисунков, проектов).

Вторая задача путешествия – это опередить соперника (команду злодеев) по скорости и приземлиться на планету первыми. Во время путешествия космический корабль может столкнуться с различными неожиданностями. Это могут быть и метеоритные дожди, и солнечные затмения, и неожиданный водопад звёзд. Также возникают поломки, повреждения, ведь злодеи стремятся препятствовать, погубить ракету обучающихся, но выполняя то или иное задание на английском языке, участники получают пойнты, которые обменивают на топливо, на усовершенствование космического аппарата. Важно, кто быстрее долетит до бедствующей планеты: отряд спасателей или летающая тарелка злодеев.

### **Система стимулирования**

Экипажем космонавтов разработана система стимулирования успешности и личностного роста как отряда в целом, так и каждого участника.

С целью поднятия мотивации каждый участник будет получать пойнты (пять пойнтов – это одна звездочка) за творческий подход и активное участие в игровых занятиях и мероприятиях и звания за прохождение уровня. Например, после прохождения первого уровня, каждому члену экипажа присуждается звание ученика капитана космического корабля и выдается одна звездочка (начисляется пять пойнтов). Перед началом путешествия общие пойнты можно обменять на необходимый ресурс: на улучшение космического корабля, приобретение новых деталей для ракеты, покупки топлива, покупки «жизни» - например, обмениваем звездочки команды на топливо, и отправляемся каждый день на новую планету.

Личные накопления дети смогут заработать в мозговом штурме - по легенде - это борьба с мешающими полету силами (космические пираты, звездный дождь и другое), а затем потратить на космической ярмарке, на планете Тайн и загадок. Мозговой штурм представляет собой задание на английском языке, например, повторение изученной лексики по теме, пройденной на предыдущих занятиях, за выполнение, которого ребята получают пойнты. Пять пойнтов соответствует одной звездочке (за высокий уровень: активности, знания слов, проявленный интерес, проявления коммуникации), которые складываются в общую копилку отряда. В игре важен соревновательный момент, с одной стороны, дети соревнуются как друг с другом, с другой – экипаж корабля спасателей соревнуется с силами зла.

Каждый игровой день начинаем с позиции лидирующих в «Доске лидеров» (Leader board), где по количеству заработанных пойнтов, лидером становится тот или иной участник игры, занимающий первую строчку в таблице (выше тот участник, у которого больше пойнтов). Таблица разделена на 8 уровней - посещение 8 планет. Это мотивирует каждого участника на активную, соревновательную деятельность друг с другом.

Создан маршрут продвижения по звездному небу «Шкала продвижения по уровням» (Progress bas), где соревнуется добро в лице спасателей и зло в лице космических чудовищ. Это способствует сплочению коллектива: детей объединяют

общие задачи, набрать нужное количество поинтов, пройти уровни, прибыть первыми и помочь жителям планет. По шкале продвигаются соответственно два космических корабля (корабль спасателей и летающая тарелка космических злодеев). Впереди оказывается тот, у кого больше скорость, а скорость зависит от количества приобретённых отрядом поинтов за выполнение заданий на английском языке.

Каждый уровень это новый опыт, а количество световых дней - это количество поинтов, которые необходимо заработать для прохождения до этого уровня. Поинты выдаются детям за выполнение конкретного задания в целом команде, за активное участие каждому ребенку, и затем суммируются и определяется достижение уровня.

В конце игры отряд достигнет самого высокого уровня, а это значит, одержана победа над злом. Все члены отряда получают высокие звания главных капитанов космического корабля и свидетельства об успешном выполнении миссии «Волшебного космического путешествия».

В соответствии с технологией гемификации, когда дети за выполнение задания получают поинты, что приводит к радостному результату и побуждает детей соперничать, соревноваться, побеждать. Это повышает мотивацию к изучению английского языка, формируется внутренний мотив говорения, у детей возникает необходимость говорить на английском языке, которая диктуется желанием принять участие в выполнении задания. Так как они все вместе борются с противником, то это ведет к сплочению коллектива, к взаимовыручке, к взаимодействию.

Каждый день – новое задание, чтобы его выполнить, участникам необходимо использовать свою смекалку, общую эрудицию и знания, полученные на занятиях по английскому языку. Тематические занятия по английскому языку проводятся в игровой форме, с использованием настольно-ролевых игр. Темы языковых занятий выстроены согласно общей тематике данной лагерной смены. В конце лагерной смены подводятся итоги: подсчитывается количество спасенных планет экипажем спасателей, а также количество поинтов в целом.

Для визуализации информации, рядом с изображением звездного неба (вселенной) планируется расположить информационный стенд, на котором будут представлены Законы и Заповеди путешествия, режим работы, план работы и информация, отражающая результаты прошедшего дня. Участники могут быть оштрафованы за несоблюдение оговорённых ранее правил, несоблюдения дисциплины в условиях совершаемого полета, а все это снижает количество поинтов, и, соответственно скорости и результата достижения цели (прилететь на планету первыми). Каждый член космического корабля от капитана до космонавта должен соблюдать Законы и Заповеди.

#### **Законы:**

Закон точного времени.

Закон доброты.

Закон порядочности.

Закон дружбы.

Закон безопасности.

Закон взаимовыручки.

#### **Заповеди:**

Экипаж – одна семья.

Один за всех и все за одного.

Порядок, прежде всего.

Каждое дело вместе.

Все делай творчески, а иначе зачем?

Даже если трудно, доведи дело до конца.

Чистота – залог здоровья.

Выполнение всех Законов и Заповедей предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

## **4.2. Финансовое и материально-техническое обеспечение**

### **Материально-техническое:**

Помещения Детско-юношеского центра «Ярославич»

Спортивное, игровое оборудование.

Канцтовары.

Костюмы, реквизит.

Музыкальное оборудование: колонки, комплект муз. усиления, микрофоны.

Медицинская аптечка в каждом кабинете.

Технические средства: интерактивная доска, МФУ, ноутбуки, видео-проектор, фотоаппарат.

### **Финансовое:**

Финансирование лагеря осуществляется из следующих источников:

- бюджетные средства,
- родительские взносы;

## **4.3. Кадровое обеспечение**

В реализации программы принимают участие педагогические работники МОУДО ДЮЦ «Ярославич»: педагог дополнительного образования (преподаватель английского языка) и педагоги-организаторы.

Педагог дополнительного образования выполняет и функции руководителя лагерной смены: разрабатывает программу лагерной смены, координирует деятельность детей и педагогов в процессе реализации программы, проводит занятия по английскому языку и контролирует выполнение обучающимися заданий на английском языке.

Педагоги-организаторы реализуют такие блоки программы, как творческая и игровая деятельность; организация экскурсий и творческих выходов; проведение спортивных эстафет и посещение обучающимися бассейна.

## **5. Контрольно-измерительные материалы**

**Контролю и закреплению полученных знаний** способствует система творческих работ: после каждой изученной темы ребята выполняют проекты (создание космических человечков, рисунки несуществующих животных, космических кораблей), которые защищают, описывая свои работы во время игровых мероприятий, соревнуясь друг с другом, демонстрируют полученные знания и практические навыки.

Контроль и оценивание идёт и за выполнение игровых заданий. Игра рассчитана на 10 дней.

В ходе игры участники получают пойнты за выполнение задания на английском языке во время мозгового штурма и мероприятия.

Звезда (пять пойнтов) выдается участнику за:

- проявления активности (1 point- один поинт);
- знания слов (1 point- один поинт);
- проявления интереса (1 point- один поинт);
- проявления коммуникации (1 point- один поинт);
- владения знаниями по английскому языку в рамках заданной тематики (1 point- один поинт).

Критериями проявления активности являются стремление отвечать на вопросы, включенность участника в течение всей игры, ответная реакция на действия членов команды. Уровень проявления коммуникации отслеживается по активному взаимодействию участника с членами команды, в стремлении к постоянному общению в процессе игры, в использовании достаточного количества лексического запаса английского языка по данной теме. Уровень проявления интереса к игре проявляется в активной заинтересованности к тому, что происходит, в стремлении к достижению общей цели в игре.

Так как 10 дней лагерной смены:

Первый день -5 пойнтов (1 звезда),

В остальные 8 дней, можно набрать максимально 10 пойнтов- (2 звезды) в день:

- 5 пойнтов в день за мозговой штурм
- 5 пойнтов во время миссии (выполнение творческого проекта и защита его)
- последний день - итоговый, на космической ярмарке каждый участник путешествия может приобрести подарки и призы, обменяв их на заработанные пойнты.

Пойнты складываются в общую копилку отряда, и перед началом каждого путешествия расходуются на приобретение топлива, замены поврежденных частей космического аппарата.

По количеству набираемых пойнтов, повышаются уровни, которые проходят участники игры.

### **Уровни:**

1 уровень – звание ученика капитана космического корабля.

Первая на пути эта «Красная» планета, до нее расстояние 15 световых лет (соответствует количеству необходимых пойнтов для прохождения уровня);

2 уровень – звание помощника капитана.

«Желтая» планета, соответственно уже 25 световых лет;

3 уровень – звание мастера космического корабля.

«Розовая» планета – 35 световых лет,

- 4 уровень – звание старшего мастера космического корабля; «Синяя» планета- 45 световых лет,
- 5 уровень – звание главного мастера корабля, «Зеленая» планета-55 световых лет,
- 6 уровень – звание капитана космического корабля «Оранжевая» планета- 65 световых лет,
- 7 уровень – звание заместителя главного капитана космического корабля «Фиолетовая» планета-75 световых лет,
- 8 уровень – звание главного капитана космического корабля «Серая» планета тайн и загадок-85 световых лет.

Предполагается, что в результате игры каждый участник пройдет 8 уровней, заработает от 80 до 85 поинтов, которые сможет обменять на космической ярмарке на призы и подарки в конце смены и достигнет 8 уровня, получит звание главного капитана.

## 6. Список информационных источников

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Чем занять детей в пришкольном лагере, или 100 отрядных дел: Методическое пособие. – Кострома: ГЦНИТ «Эврика-М», 1998.
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утв. распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 года № 1726-р.
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 № 52831)
4. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41).
5. Титов С. В. Ура! Каникулы! Библиотека вожатого. – М.: ТЦ «Сфера», 2003.
6. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 07.05.2013 с изменениями, вступившими в силу с 19 мая 2013 года) «Об образовании в Российской Федерации».
7. Шмаков С.А. Дети на отдыхе. Прикладная энциклопедия: учителю, воспитателю, вожатому. – М, 2001.
8. <https://classinform.ru/profstandarty/01.003-pedagog-dopolnitelnogo-obrazovaniia-detei-i-vzroslykh.html> - Профстандарт: 01.003 Педагог дополнительного образования детей и взрослых.



## 7. Приложения

### Приложение 1

#### Материал для занятий по английскому языку

##### 1 День знакомства. Погружение в историю.

###### Знакомство

Игровое занятие: «Планеты Солнечной системы» Материал: Слайдовая презентация «Планеты Солнечной системы» Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council. Song «Flying the sun to the stars».

«Our colourful world» Наш красочный мир. Введение лексики по теме «Цвета», «Природа».

Материалы: Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council. Short story, карточки с изображением цвета, природы. Заготовки для аппликации, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы, цветная бумага.

Проект-Задание: Нарисовать вымышленную планету, используя слова по теме Цвета», «Природа».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, дополнительно-игровые задания.

Выставка работ «Magic planet»

тема	материал	лексика
<b>1 День знакомства.</b>		
«Планеты Солнечной системы»	Слайдовая презентация «Планеты Солнечной системы» Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council. Song «Flying the sun to the stars».	
Погружение в историю.	Видеоматериал «Our colourful world» Lean English Kinds. Brinish Council. Short story.	spaceship -космический корабль space- космос a planet-планета a racket- ракета
«Цвета»	карточки с изображением цвета	red yellow pink blue green
«Природа»	карточки с изображением природы	forest-лес trees- деревья leaves - листья animals -животные sky -небо clouds- облака volcano- вулкан smoke- дым sea-море shells- ракушки plants- растения sun- солнце a desert- пустыня sand- песок snow- снег

Задание: Нарисовать планеты, используя слова по теме «Цвета», «Природа», «Числительные»	Листы бумаги, цветные карандаши	
---	---------------------------------	--

### Текст погружения

This is Billy and Splodge. Billy and Splodge are in a spaceship. They are looking for animals in space. Splodge sees a planet. 'Everything on this planet is red. Look at this forest. The trees are red and the leaves are red. But there aren't any animals here.' Splodge sees another planet. 'Everything on this planet is yellow. Look at the yellow sky and the yellow clouds. There is a yellow volcano too. Look at the yellow smoke! There aren't any animals here.' Now Splodge sees another planet. 'Everything on this planet is pink. Look at the pink sea. There are pink shells and pink plants in the sea. There aren't any animals here.' Splodge sees another planet. 'Everything on this planet is blue. This planet is very hot. There is a big blue sun and a desert with blue sand. And look! There are blue plants. There aren't any animals here.' Splodge sees one more planet. 'Everything on this planet is green. This planet is very cold. The clouds are green and the snow is green. There aren't any anim... Arghhh!' Billy is in the spaceship. 'Splodge, there are animals in space. Let's go home!' Splodge sees another planet. It's planet Earth. The sky is blue and the sun is yellow. The grass is green and the flowers are red and pink. What colours can you see?

### 2. Путешествие на Красную планету.

**Мозговой штурм** на знание лексики по темам «Цвета», «Природа», «Числительные». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** Введение лексики по теме «Части космического корабля», «Стоимость замены деталей ракеты»

Материалы: плакат с изображением космического корабля и стоимость запасных частей и топлива. Повторение слов, обозначающих животных «Animals».

Материалы: карточки с изображением животных, презентация «Кто, где живет?»

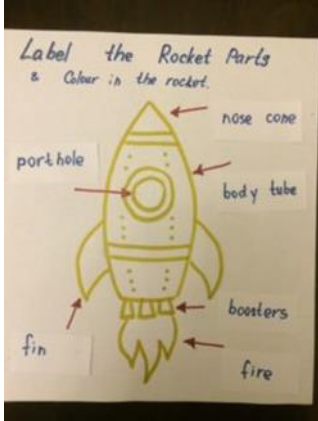
Слайдовая презентация «Животные».

**Проект-Задание:** Нарисовать вымышленную ракету, используя слова по теме «Части космического корабля», «Цвета», «Природа».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, дополнительно-игровые задания.

**Выставка работ «Magic spaceships»**

Тема Путешествие на Красную планету. 2 день	материал	лексика
---	----------	---------

<p>Мозговой штурм На знание лексики по темам «Цвета», «Природа».</p>	<p>Созданный проект, на предыдущем занятии. (выступление ребят)</p>	<p>spaceship space a planet</p> <p>red yellow pink blue green</p> <p>forest trees leaves animals sky clouds volcano smoke sea shells plants sun a desert sand snow</p>
<p>«Части космического корабля»</p>	<p>плакат с изображением космического корабля</p>  <p>The image shows a hand-drawn diagram of a rocket. At the top, it says 'Label the Rocket Parts &amp; Colour in the rocket.' Below this, a yellow rocket is drawn with red arrows pointing to various parts, each labeled with a word: 'nose cone' at the top, 'port hole' on the side, 'body tube' for the main section, 'fins' at the bottom, 'boosters' at the base, and 'fire' at the very bottom. The drawing is on a piece of paper with a dark border.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nose cone – носовой конус</li> <li>2. Body tube – труба корпуса (цилиндрический корпус)</li> <li>3. Porthole (window) – иллюминатор (окно)</li> <li>4. Fins — стабилизаторы</li> <li>5. Boosters – бустеры (ускорители – стартовый двигатель – первая ступень ракеты)</li> </ol>
<p>«Числительные»</p>	<p>плакат с изображением стоимости запасных частей и топлива</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nose cone –7</li> <li>2. Body tube –8</li> <li>3. Porthole (window) – 5</li> <li>4. Fins —4</li> <li>5. Boosters –10</li> <li>6. fuel -10</li> </ol>
<p>Введение новой темы «Животные»</p>		<p>a sheep, a cat, a dog, a pig, a duck, a cow, a goat, a horse, a camel, an elephant, a kangaroo, a tiger, a squirrel, a bear, a horse, a wolf, a tortoise, a fox, a zebra, a lion, a rabbit</p>

<p>Проект-Задание: Нарисовать вымышленную ракету, используя слова по теме «Части космического корабля», Цвета», «Числительные»</p>	<p>Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, дополнительно-игровые задания.</p>	
--	---	--

### 3. Путешествие на Желтую планету.

**Мозговой штурм** на знание лексики по теме «Части космического корабля», «Животные».

Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** Игра – викторина «World of animals». Повторение слов, обозначающих части тела животных «Animals and parts of their bodies», прилагательных, описывающих животных.

Материалы: карточки с изображением животных. Слайдовая презентация «World of animals».

**Проект-Задание:** создать вымышленное животное используя слова по теме «Animals and parts of their bodies».

Материалы: Листы бумаги, цветные карандаши, шаблоны, образцы рисунков, заготовки для аппликации «Save animals» «Космические животные», цветные карандаши, листы бумаги, клей, разрезанные карточки с частями тела животных для составления коллажей, ножницы.

**Выставка работ «Magic animals»**

<p><b>Тема</b> Путешествие на Желтую планету. <b>3 день</b></p>	<p>материал</p>	<p>лексика</p>																		
<p>Мозговой штурм на знание лексики по теме «Части космического корабля», «Животные».</p>	<p>созданные проекты ребят на предыдущем занятии.</p>																			
<p>Повторение лексики по теме Животные «Animals and parts of their bodies»</p>	<p>Слайдовая презентация игра – викторина «World of animals».</p>	<table> <tr><td>ears</td><td>уши</td></tr> <tr><td>a nose</td><td>нос</td></tr> <tr><td>a mouth</td><td>рот</td></tr> <tr><td>a head</td><td>голова</td></tr> <tr><td>a body</td><td>тело</td></tr> <tr><td>a neck</td><td>шея</td></tr> <tr><td>legs</td><td>ноги</td></tr> <tr><td>a tail</td><td>хвост</td></tr> <tr><td>paws</td><td>лапы</td></tr> </table>	ears	уши	a nose	нос	a mouth	рот	a head	голова	a body	тело	a neck	шея	legs	ноги	a tail	хвост	paws	лапы
ears	уши																			
a nose	нос																			
a mouth	рот																			
a head	голова																			
a body	тело																			
a neck	шея																			
legs	ноги																			
a tail	хвост																			
paws	лапы																			
<p>Прилагательные, описывающее животных</p>		<p>strong-сильный weak- слабый big- большой small- маленький kind- добрый angry-злой fat- толстый thin- тонкий clever- умный cunning-хитрый slow- медленный quick-быстрый brave - смелый</p>																		

<p>Задание: Создать аппликацию вымышленного животного, используя слова по теме</p>	<p>Листы бумаги, цветные карандаши, клей, ножницы, разрезанные карточки с частями тела животных для составления коллажей.</p>	
--	---	--

### Игра – викторина «World of animals». (конспект)

I. Организационный момент (объяснение условий игры, представление команд и капитанов).

II. Ход игры

1. The teams in turn name one animal.

2. Guess the riddles. (слайд 2)

a) Long-ears, long-ears,  
Hop, hop, and hop!  
Long-ears, long-ears,  
Never stop.  
They like carrots,  
They like hay.  
They grow longer  
From day to day.

b) Who is the king of the animal world?

c) It is a domestic animal. It likes fish.

d) This animal like grass, gives milk.

e) It is grey, but it isn't a wolf,  
Long-eared, but not a hare,  
With hoofs (копыта), but not a horse.  
What is it?

f) Not a horseman, but wears spurs  
(шпоры).

Not a watchman, but wakes people up.  
What is it?

3. What animals can you see here? (слайд 3)



4. Look and say (слайд 4)

- Whose tail is it?
- Whose eyes are these?
- Whose ears are these?
- Whose legs are these?
- Whose paws are these?
- Whose head is it?

5. Match the picture to the word. (слайд 5)

6. Who can find the most animals? (слайд 6)

wolfisharkangaroowleopard  
og

7. Write the names of the animals correctly: (слайд 7)

*god, nilo, getry, nomeky, omuse, sohre, rabe, helaw.*

8. Match the name of the animal and its description. (слайд 8)

The animal is timid and shy.

The animal has a red bushy tail.

The animal sleeps all winter in a den.

The animal can live without food and water for a long time.

The animal with a beautiful white skin with black stripes.

The animal has long hair around its neck.

Bear

Zebra

Lion

Fox

Rabbit

Camel

9. How long do animals live?

*A rabbit – 5, a sheep – 12, a cat – 13, a goat – 15, a cow – 25, a pig – 25, a horse – 30, a camel – 40.*

10. Compare these animals, using as many adjectives as possible: (слайд 9)

a cat, a pig, a wolf;

a tortoise, a fox, a squirrel;

a tiger, a bear, an elephant;

a cock, a tiger, a wolf.

( strong, weak, big, small, kind, angry, fat, thin, clever, cunning, slow, quick)

11. Finish the saying: (слайд 10)

As hungry as ...

As brave as ...

As cunning as ...

As heavy as ...

As dirty as ...

As tall as ...

A busy as ...

As funny as ...

12. Do you agree? (слайд 11)

- These animals give wool: a sheep, a camel, a cat, a dog.

- People drink milk of these animals: a cow, a goat, a sheep, a horse.

- People use fur of these animals for making hats: a fox, a dog, a rabbit, a sheep.

- These animals can carry things and men: a camel, an elephant, a dog, a kangaroo.

- People eat meat of these animals: a bear, a horse, a sheep, a duck.

13. Do crossword puzzle (слайд 12)

14. Read the information and decide if it is true or false. (слайд 13)

- Frogs cannot live in the sea.

- Some frogs live in Antarctica.

- There are poisonous (ядовитые) frogs in Russia.

- Some tropical frogs have red eyes.

- Monkeys begin to roar when they see a group of other monkeys. People hear this roar up to 2.5 kilometers.

- Elephant can pick coins with tongue.

- Elephant is the cleverest animal.

- The cleverest domestic animals are dogs and horses.

- In some Russian rivers there are crocodiles.

- Crocodiles can hold their breath (задерживать дыхание) for more than an hour.

- When crocodiles get hot, they rest with their mouth open. Birds sometimes fly into their mouth and pick food from between their teeth.

- The Nile crocodile is the largest of all the world's crocodiles.

### III. Подведение итогов

#### 4. Путешествие на Розовую планету.

**Мозговой штурм** на знание лексики по на знание лексики по темам «Животные, части тела животных» «Animals and parts of their bodies». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** Игра –соревнование «Space inhabitants» «Космические существа». Повторение лексики по теме «Части тела человечков. Материалы: карточки с изображением частей тела человечков. Материалы: слайдовая презентация «Космические существа»,

**Проект-Задание:** создать монстрика из пластилина или нарисовать монстрика, обитающего на одной из планет.

Материалы Листы бумаги, цветной пластилин, ножницы, шаблоны, образцы рисунков.  
**Выставка работ Space inhabitants» «Космические существа».**

Тема	материал	лексика
<b>Путешествие на Розовую планету. 4 день</b>		
Мозговой штурм На знание лексики по темам «Животные, части тела животных» «Animals and parts of their bodies».	Созданный проект, на предыдущем занятии	Пройденные слова ears уши a nose нос a mouth рот a head голова a body тело a neck шея legs ноги a tail хвост paws лапы
Игра – соревнование «Space inhabitants» «Космические существа».	слайдовая презентация «Космические существа».	spots пятнышки horns рожки hairy body волосатое тело hair волосы ears уши a mouth рот a head голова a body тело toes пальцы на ногах hands кисти руки-feet ступни ноги fingers пальцы руки
Проект-Задание: создать монстрика	Листы бумаги, цветные карандаши, клей, ножницы, цветной пластилин	

### **Игра-соревнование «Space animals».**

**Задание: Отгадать по описанию одного из шести монстриков на одной из цветных планет.**

It has got three eyes, two hands, four fingers, two feet.  
 It has got white spots on its face.

It has got two eyes, two hands, three fingers, and two horns.  
 It has also got two big feet

It has got two eyes, two hands three fingers, and two horns.  
 It has a got two big feet and a hairy body.

### **5. Путешествие на Синюю планету.**

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Части тела человечков»



Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** разучивание песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела. Материалы: карточки с изображением частей тела человечков. Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council. Song «The hokey cokey».

Тема Путешествие на Синюю планету. 5 день.	материал	лексика						
Мозговой штурм на повторение лексики по теме «Части тела человечков»	Песня «The hokey cokey» с движениями, Видеоматериал Lean English Kinds. Brinish Council.	<p>Новые слова</p> <table border="0"> <tr> <td>arm</td> <td>рука</td> </tr> <tr> <td>leg</td> <td>нога</td> </tr> <tr> <td>knees</td> <td>колени</td> </tr> </table> left arm in left arm out shake it turn around knees bent arms stretched right arm in right arm out left leg in left leg out right leg in right leg out whole self in whole self out	arm	рука	leg	нога	knees	колени
arm	рука							
leg	нога							
knees	колени							
Игровое занятие – разучивание песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела, повторение лексики по теме «Части тела человечков»,								

#### Текст песни

You put your left arm in, your left arm out  
 In, out, in, out, you shake it all about  
 You do the hokey cokey and you turn around  
 That's what it's all about.  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!  
 You put your right arm in, your right arm out  
 In, out, in, out, you shake it all about  
 You do the hokey cokey and you turn around  
 That's what it's all about.  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey

Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!  
 You put your left leg in, your left leg out  
 In, out, in, out, you shake it all about  
 You do the hokey cokey and you turn around  
 That's what it's all about.  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!

You put your right leg in, your right leg out  
 In, out, in, out, you shake it all about  
 You do the hokey cokey and you turn around  
 That's what it's all about.  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!  
 You put your whole self in, your whole self out  
 In, out, in, out, you shake it all about  
 You do the hokey cokey and you turn around  
 That's what it's all about.  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Whoa-o the hokey cokey  
 Knees bent, arms stretched  
 Rah! Rah! Rah!

## 6. Путешествие на Зеленую планету.

**Мозговой штурм** на повторение песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела, повторение лексики по теме Space inhabitants» «Части тела монстриков». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** Введение лексики по теме «Space food» «Космическое питание человечков». Материалы Слайдовая презентация «Продукты питания», карточки с изображением продуктов, овощей, фруктов.

**Проект-Задание:** Проект создать меню космонавтов. Материалы: заготовки картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы. пластилин, ножницы.

**Выставка работ** ««Space food» «Космическое питание человечков».

Тема <b>Путешествие на Зеленую планету.</b> <b>6 день</b>	материал	лексика
---	----------	---------

Мозговой штурм на повторение песни «The hokey сокеу» с движениями, указывающими на части тела.	Созданный проект на предыдущем занятии, повторение лексики по теме «Части тела монстриков». Повторение песни «The hokey сокеу» с движениями	left arm in, left arm out shake it turn around knees bent arms stretched right arm in right arm out left leg in left leg out right leg in right leg out whole self in whole self out
Введение лексики по теме «Космическое питание человечков»	Слайдовая презентация «Продукты питания», карточки с изображением продуктов, овощей, фруктов	chocolate шоколад ice-cream мороженое jam варенье orange jam апельсиновое banana jam банановое apple jam яблочное pear jam грушевое water вода juice сок tea чай coffee кофе milk молоко fish рыба meat мясо cheese сыр
Проект создать меню питания космонавта.	заготовки для изготовления меню космического питания, картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы.	

## 7. Путешествие на Оранжевую планету.

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** «В космическом кафе» «Space coffee». Материалы рисунки с меню, тюбики с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.

**Проект-Задание:** Проект создать тюбики с космическим питанием

Материалы: заготовки для изготовления настольно – ролевой игры, картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы. пластилин, ножницы.

**Выставка работ** ««Space food» «Космическое питание человечков».

Тема	Материал	лексика
<b>Путешествие на Оранжевую планету. 7 день</b>		
Мозговой на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков»	Созданные проекты ребят на предыдущем занятии «Меню питания космонавта».	chocolate шоколад ice-cream мороженое jam варенье orange jam апельсиновое banana jam банановое apple jam яблочное pear jam грушевое water вода juice сок tea чай coffee кофе milk молоко fish рыба meat мясо cheese сыр
«В космическом кафе» «Space coffee».	Материалы рисунки с меню, тюбики с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.	<b>Диалог.(1 часть)</b> <b>Космическое кафе</b> -Hello. Come in. Sit down, please. I have got fish and meat.....(называет продукты в своем меню) -Thank you.
Проект создать тюбики с космическим питанием.	заготовки для изготовления космического питания, картинки с продуктами, цветные карандаши, листы бумаги, клей, ножницы.	

### 8. Путешествие на Фиолетовую планету.

**Мозговой штурм** на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков». Материалы: созданные проекты ребят на предыдущем занятии.

**Игровое занятие:** «В космическом кафе» «Space coffee». Материалы рисунки с меню, тюбики с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.

**Проект-Задание:** Проект создать скафандр космонавта

Материалы: Рулон фольги, туалетной бумаги, подручный материал, листы бумаги, клей, ножницы.

Тема	Материал	лексика
<b>Путешествие на Фиолетовую планету 8 день</b>		

<p>Мозговой на повторение лексики по теме «Космическое питание человечков»</p>	<p>Созданные проекты ребят на предыдущем занятии «тюбики с космическим питанием».</p>	<p>milkshake молочный коктейль ice-cream мороженое jam варенье chocolate шоколадное strawberry клубничное orange апельсиновое banana банановое apple яблочное pear грушевое water вода juice сок tea чай coffee кофе milk молоко fish рыба meat мясо cheese сыр</p>
<p>«В космическом кафе» «Space coffee».</p>	<p>Материалы рисунки с меню, тюбики с «космическим питанием» с изображением продуктов, овощей, фруктов, шаблоны примерных диалогов для беседы в кафе.</p>	<p><b>Диалог.(полностью)</b> <b>Космическое кафе</b> -Hello. Come in. Sit down, please. I have got fish and meat.....(называет продукты в своем меню) -Thank you. - Have some meat. ....берите мясо (предлагает каждому выбрать то или иное блюдо) - No, thank you. I don't like meat (отказ и запрос, что хочешь взять) Have you got orange ice-cream.... ? -Yes. Here you are. -Thank you.</p>
<p>Проект создать скафандр космонавта</p>	<p>Рулон фольги, туалетной бумаги, подручный материал, листы бумаги, клей, ножницы.</p>	<p>Подвижные игры Битва «марсовыми камнями» (из использованной фольги)</p>

### 9. Путешествие на Серую планету.

Мозговой на повторение всей лексики по теме «Космическое путешествие» **Игра по станциям**

<p><b>Путешествие на Серую планету.</b> <b>9 день</b></p>	<p>Материал</p>	<p>лексика</p>
---	-----------------	----------------

Игра «Космическая Ярмарка».	Конфеты сладости, которые можно купить на заработанные пойнты	Числительные, название сладостей
-----------------------------	---	----------------------------------

## 10. Итоговый день

Подведение итогов.

«Игра по станциям» Чаепитие. Дискотека.

Тема «Игра по станциям» 10 день	Материал	лексика
1 станция-5 мин Волшебные планеты	Рисунки планет	Назвать цветы планет, слова-природу
2 станция-5 мин Космические животные	Рисунки с вымышленными животными	Назвать части тела, вымышленного животного, назвать от каких они животных
3 станция-5 мин Космические человечки	Фигурки монстриков из пластелина	Описать монстрика
4 станция-5 мин Космические танцы	Песня с движениями	Станцевать под песню с движениями, указывающими на части тела
5 станция-5 мин Космическое питание	«Тюбики с космическим питанием»	Рассказать, что любишь и не любишь кушать

## Календарный план-график мероприятий лагерной смены

5 июля	6 июля	7 июля
<p><b>8.30-</b> встреча детей, прием документов            9.15- завтрак            9.30- 10.30 – игровая программа            «Планеты солнечной системы»            10.30-игровое занятие ««Our colourful world» Наш красочный мир            11.15-12.00–Проект-Задание: Нарисовать вымышленные планеты            12.00-прогулка            13.00-Обед            13.30- Игра «Экипаж одна семья» (игра на знакомство)            14.30- Анализ дня            15.00 – Завершение дня</p>	<p><b>8.30-</b> сбор космонавтов,            8.45- ранний завтрак            9.15-выезд в центр            10.00-10.45 -посещение Планетария            11.00-12.30 экскурсия по историческому центру города            13.00-астрономический обед            13.30- путешествие на <b>Красную</b> планету            «Части космического корабля»            Проект- Задание: Нарисовать волшебную ракету            14.00- бассейн мальчики            15.00 – бассейн девочки            Завершение дня</p>	<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- путешествие на <b>Желтую</b> планету            Игра – викторина «World of animals» (подготовка)            10.00 -Проект-Задание: создать вымышленное животное            11.00 –Мастер класс            12.00-прогулка            13.00-астрономический обед            13.30- Игра – викторина «World of animals»            14.30- сбор экипажа корабля (рефлексия)            15.00 – Завершение дня</p>
8 июля	9 июля	12 июля
<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- путешествие на <b>Розовую</b> планету            9.30 –10.15- Игра-соревнование «Космические существа».            10.15- Выход в Киномакс            12.00-прогулка            13.00-астрономический обед            13.30 Проект-Задание: создать монстрика            сбор экипажа корабля            Завершение дня            14.00- бассейн мальчики            15.00 – бассейн девочки</p>	<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- путешествие на <b>Синюю</b> планету            9.30 – Поездка в Никульское Музей «Космос», косм. питание            13.00-астрономический обед            13.30-Космическая зарядка–разучивание песни «The hokey cokey» с движениями, указывающими на части тела.            14.30- сбор экипажа корабля (рефлексия)            15.00 – Завершение дня            дня</p>	<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- путешествие на <b>Зеленую</b> планету,            космическая зарядка            9.30 –10.15- «Космическое питание человечков»            10.15 - Выход в Киномакс            12.00-прогулка            13.00-обед            13.30- Проект-Задание создать меню питания космонавта.            14.30- сбор экипажа корабля (рефлексия)            15.00 – Завершение дня</p>
13 июля	14 июля	15 июля
<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- путешествие на <b>Оранжевую</b> планету,            космическая зарядка            9.30 Проект-Задание создать тубики с космическим питанием.            10.00 –выезд</p>	<p>8.45- сбор космонавтов            9.00-космический завтрак            9.15- космическая зарядка,            путешествие на <b>Фиолетовую</b> планету,            9.30 –Космик –рисование на воде            10.30.- - Ролевая игра «В космическом кафе</p>	<p>8.30- сбор космонавтов  <b>8.45-ранний</b> завтрак            путешествие на <b>Серую</b> планету,            9.15 –выезд            10.00-11.30-музей Эйнштейна            13.00-обед            13.30- Игра «Космическая</p>

<p>11.00-12.30 -посещение Зоопарка <b>13.15</b>-астрономический обед 14.00- бассейн мальчики 15.00 – бассейн девочки) Завершение дня</p>	<p>12.00-прогулка 13.00- обед 13.30 Проект-Задание создать скафандр космонавта . 14.30- сбор экипажа 15.00 – Завершение дня</p>	<p>Ярмарка». 14.00- бассейн мальчики 15.00 – бассейн девочки Завершение дня</p>
<b>16 июля</b>		
<p>8.45- сбор космонавтов 9.00-космический завтрак 9.15- космическая зарядка, 9.30 – 10.00-11.30- Посещение Заманин. 13.00-астрономический обед 13.30- сбор экипажа корабля 13.45 - Игра по станциям «Космическое путешествие». Чаепитие. Дискотека. 15.00 – Завершение дня</p>		