

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
педагогического совета
от «03» марта 2025г.
Протокол №2



Утверждаю,
Директор МАОУ ДО «ДДТ»
Караульщикова Л.Ю.
№ 100-Н от «03» марта 2025г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«MagicEnglish: Путешествие по фэнтезийным мирам»**

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 2 года

Авторы-составители:

Бузорина Галина Александровна,
педагог дополнительного образования
Золотова Мария Олеговна,
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Пышма, 2025

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «MagicEnglish: Путешествие по фэнтезийным мирам» имеет социально-гуманитарную направленность, ориентирована на развитие лингвистических, творческих и коммуникативных навыков через изучение английского языка в контексте фэнтезийных сказок, историй, фильмов и мультфильмов. Программа способствует формированию у обучающихся интереса к культуре и традициям англоязычных стран, развивает фантазийное мышление, эмоциональный интеллект, а также создает условия для успешной социализации и самореализации детей в современном мире.

Актуальность программы

Современное общество предъявляет новые требования к молодому поколению, среди которых особое место занимает фантазийное мышление.

Фантазийное мышление — это способность человека создавать в своем воображении новые образы и идеи, которые выходят за рамки привычной реальности. Оно тесно связано с творчеством, воображением и способностью мыслить нешаблонно.

И в эпоху цифровизации и автоматизации процессов востребованными становятся навыки, которые невозможно заменить технологиями: креативность, умение генерировать и находить нестандартные решения. Фантазийное мышление лежит в основе этих навыков, помогая детям адаптироваться к будущим вызовам и готовя их к жизни в условиях неопределенности и быстрых изменений, что в свою очередь удовлетворяет требования:

- Федерального Закона об образовании в РФ: «дополнительное образование детей обеспечивает адаптацию детей к жизни в обществе»;

- Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года: «обеспечить каждому жителю Свердловской области возможность для максимально полного раскрытия его творческого потенциала и для успешной социализации в условиях высококонкурентного рынка труда»;
- Национального проекта «Образование»: «включение в образовательный процесс элементов, направленных на развитие творческого мышления».

Отличительные особенности программы

Ключевой особенностью программы является интеграция языкового и культурного компонентов: программа не только развивает языковые навыки (чтение, письмо, говорение, аудирование), но и знакомит детей с культурными особенностями стран, где создавались популярные сказки, фэнтезийные истории, фильмы и мультфильмы. Дети узнают о традициях, праздниках, обычаях и исторических фактах, что способствует формированию толерантности, расширению кругозора и пониманию многообразия мира.

Также в программе делается акцент на эмоциональное развитие. Через сопререживание персонажам и анализ их поступков программа способствует развитию эмоционального интеллекта, учит детей понимать свои и чужие эмоции.

Новизна программы

Новизна программы заключается в том, что в основе программы лежит выполнение творческих заданий, а именно:

- Сочинение собственных сказок и историй на английском языке, где дети могут придумывать персонажей, сюжеты и волшебные миры;
- Создание комиксов по мотивам изученных сказок или мультфильмов, что развивает не только языковые навыки, но и художественные способности;
- Ролевые игры и театральные постановки, где дети разыгрывают сцены из любимых фэнтезийных произведений, учатся выражать эмоции и взаимодействовать на английском языке.

Все творческие задания имеют практическую цель — дети учатся использовать язык не только для общения, но и для создания чего-то нового, что делает процесс обучения более осмысленным и мотивирующим.

Такой подход не только делает изучение английского языка более интересным, но и способствует всестороннему развитию личности ребенка.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена важностью создания условий для формирования у детей творческих навыков, которые необходимы для успешного всестороннего развития личности. Программа обеспечивает развитие интеллектуальных и креативных способностей детей, необходимых для дальнейшей

самореализации и формирования личности ребенка, позволяет детям проявить себя, преодолеть языковой барьер, проявить фантазию, получить положительные эмоции от работы над любимыми сказками, кинофильмами и мультфильмами.

Адресат программы: Программа адресована детям 8-12 лет.

Возрастные особенности обучающихся.

Возраст 8-12 лет является сенситивным для развития творческих способностей в процессе занятий английским, так как в этот возрастной период активно развивается воображение и образное мышление. Творческие способности детей с 8 до 12 лет по-разному проявляются в разные возрастные периоды, имеют свою специфику и обуславливают применение особых технологий в формировании составляющих компонентов, входящих в их структуру программного обучения. Основное внимание уделяется ведущим характеристикам возраста как главным психофизиологическим основам развития способностей. Индивидуализация работы: более сильным и старшим детям интересны более сложный материал, менее подготовленным, работа более простая. Любой уровень работы, предлагаемый педагогом ученику, будет сохранять обучающий и развивающий смысл. Это даст возможность предостеречь ребенка от страха перед трудностями, способствовать без боязни выражаться на английском языке и проявлять себя в творчестве. Тематика занятий строится с учетом возрастных интересов обучающихся, возможности их самовыражения. В ходе усвоения детьми содержания программы учитывается темп развития специальных умений и навыков, уровень креативности, умение работать в коллективе.

Условия формирования групп.

Набор обучающихся осуществляется по принципу добровольности, без отбора, однако для успешного освоения программы у детей должны быть начальные базовые языковые навыки. К ним относятся знание алфавита и правил чтения, а также базовый словарный запас (знание простых слов и выражений, таких как приветствия, цвета, числа, животные, предметы быта).

Главным условием для зачисления в группу остается желание ребенка заниматься изучением английского языка, а также готовность развивать свои языковые навыки.

При комплектовании групп учитывается возраст детей. Зачисление обучающихся на программу проводится в начале учебного года по желанию детей и согласию родителей (законных представителей). Учебная группа формируется наполняемостью не более 12 человек.

Режим занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа в течение двух лет обучения. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для старших дошкольников составляет 30 минут, для младших школьников – 40 минут.

Объем общеразвивающей программы: первый год обучения – 144 часа, второй год обучения – 144 часа. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 288 часов.

Срок освоения программы – 2 года, продолжительность образовательного процесса: 72 учебные недели -18 учебных месяцев.

Уровни освоения программы:

Программа предусматривает два уровня освоения: стартовый уровень (1 год обучения, 8-10 лет), базовый уровень (2 год обучения, 10-12 лет).

Стартовый уровень – первый год обучения. В этот период происходит знакомство ребенка с культурой английского языка и англоязычных стран. В игровой деятельности формируются первичные навыки диалогической речи, влияющие на развитие слуховой, языковой и зрительной памяти, внимания, воображения, интуитивного и логического мышления. Появляется интерес к изучению языка и культуре другого народа. Расширяются границы творческих и познавательных способностей в коллективной творческой деятельности.

Базовый уровень – второй год обучения. На этих этапах у ребенка продолжает формироваться устойчивый познавательный интерес к английскому языку. Совершенствуются языковые знания и отрабатываются речевые умения. Успешно решаются коммуникативные задачи с применением правил устной разговорной речи. Развивается память, творческое мышление, воображение, мотивация к познанию.

Отличия между уровнями:

- Сложность заданий: На стартовом уровне задания простые и направлены на знакомство с языком и культурой, а также выполнение творческих заданий преимущественно в команде, а на базовом уровне — задания более сложные, с акцентом преимущественно на самостоятельное творчество.
- Языковые навыки: На стартовом уровне дети осваивают базовую лексику и грамматику, а на базовом — углубляют знания и учатся применять их в более сложных контекстах.
- Творческие проекты: На стартовом уровне проекты носят ознакомительный характер, а на базовом — дети создают собственные истории, комиксы и постановки.

Таким образом, программа предлагает поэтапное развитие языковых, творческих и культурных навыков, обеспечивая детям плавный переход от простого к сложному.

Форма обучения – очная.

Виды занятий – теоретические, практические, контрольные.

Формы подведения результатов – педагогическое наблюдение, устный опрос, тестирование, контрольные упражнения и задания, анализ работ, викторина, круглый стол, открытое занятие, социально-коммуникативные тренинги, ролевые, интеллектуальные игры, конкурсы-защиты работ и проектов.

Цель программы: формирование интереса к овладению английским языком как средству общения и развитие языковых и творческих способностей в процессе развития фантазийного мышления.

Задачи программы:

Воспитательные:

- Развитие интереса к изучению английского языка и англоязычной культуры;
- Формирование уважительного отношения к культуре и традициям англоязычных стран, воспитание толерантности и понимания многообразия мира;
- Развитие личностных качеств (умение работать в сотрудничестве с другими; коммуникабельность, уважение к себе и другим, личная и взаимная ответственность);
- Воспитание ценностного отношения к творческой деятельности, а также к ее продуктам.

Образовательные:

- Расширение лингвистического кругозора и овладение коммуникацией на английском языке в рамках тематики программы;
- Приобщение к культуре стран изучаемого языка.

Развивающие:

- Развитие навыков творческого мышления, воображения, формирование умения мыслить нестандартно и находить оригинальные решения;
- Развитие эмоционального интеллекта через анализ поступков персонажей и участие в ролевых играх.
- Развитие волевых качеств: умения преодолеть препятствия при достижении цели на основе созданного к достижению этой цели, а также умение правильно оценивать результаты собственных действий.
- Выявление потенциальных возможностей к обучению иностранному языку каждого ребенка и создание благоприятных условий для их развития, подготовка фундамента для дальнейшего успешного изучения английского языка.

Задачи первого года обучения (стартовый уровень):

Воспитательные:

- Развитие интереса к изучению английского языка и англоязычной мировой культуры через погружение в фантастический сюжет путешествия по волшебным мирам;
- Формирование уважительного отношения к культуре и традициям англоязычных стран, воспитание толерантности и понимания многообразия мира;
- Развитие личностных качеств (умение работать в сотрудничестве с другими; коммуникабельность, уважение к себе и другим, личная и взаимная ответственность);

Образовательные:

- Приобщение к культуре стран изучаемого языка;
- Овладение элементарными формами социального взаимодействия на иностранном языке;
- Формирование положительной самооценки, уверенности в себе при выполнении заданий;

Развивающие:

- Развитие навыков творческого мышления, воображения, формирование умения мыслить нестандартно и находить оригинальные решения;
- Стимулирование креативного подхода к решению проблем и созданию новых идей;
- Выявление потенциальных возможностей к обучению иностранному языку каждого ребенка и создание благоприятных условий для их развития, подготовка фундамента для дальнейшего успешного изучения английского языка.

Задачи второго года обучения (базовый уровень):

Воспитательные:

- Развитие интереса к изучению английского языка и англоязычной культуры;
- Формирование навыков продуктивной коммуникации (умение работать в сотрудничестве с другими; коммуникабельность, уважение к себе и другим, личная и взаимная ответственность, конструктивная критика);
- Воспитание ценностного отношения и оригинального мышления в творческой деятельности, а также в ее продуктах.

Образовательные:

- Расширение лингвистического кругозора и овладение коммуникацией на английском языке в рамках тематики программы;
- Формирование представлений и осознание ценности разнообразия культур и толерантности;

- Совершенствование умений применять приобретенные знания в повседневной жизни;

Развивающие:

- Развитие навыков творческого мышления, воображения, формирование умения мыслить нестандартно и находить оригинальные решения;
- Формирование критического и аналитического мышления;
- Развитие эмоционального интеллекта через анализ поступков персонажей, коллективной деятельности, ролевых играх;
- Развитие волевых качеств: умения преодолеть препятствия при достижении цели на основе созданного к достижению этой цели, а также умение правильно оценивать результаты собственных действий.

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Входящий контроль
2.	Введение в мир фэнтези и знакомство с английской сказкой	4	1	3	Текущий контроль
3.	«Алиса в Стране чудес» (Alice's Adventures in Wonderland) – Льюис Кэрролл	32	6	26	Педагогическое наблюдение
3.1.	«Погружение в мир Зазеркалья» - знакомство с автором и сказкой	6	2	4	Творческие задания
3.2.	«Диалоги с Абсолем» - изучение английского юмора и игры слов	6	1	5	Проектная работа
3.3.	«Чеширская улыбка» - работа с эмоциями	6	1	5	Конкурс
3.4.	«Голову с плеч!» - работа с критическим мышлением	6	1	5	Викторина
3.5.	«Время пить чай» - изучение традиции и истории английского чаепития	6	1	5	
3.6.	Викторина «Королевский крокет»	2	-	2	
4.	«Питер Пэн» (Peter Pan) – Дж. М. Барри	32	6	26	Текущий контроль
4.1.	«Путешествие в Нетландию» - знакомство с автором и сказкой	8	2	6	Педагогическое наблюдение
4.2.	«Кенсингтонские сады» - изучение достопримечательностей Англии	8	2	6	Творческий проект
4.3.	«Часы Крюка» - лингвостилистические особенности употребления времён в английской сказке	6	1	5	Творческие задания
4.4.	Творческий проект с участием родителей «Все дети рано или поздно вырастают. Кроме одного»	8	1	7	Квест-игра

4.5.	Квест-игра «Тень, которая убежала»	2	-	2	
5.	«Робин Гуд» (Robin Hood) – английские народные баллады	32	7	25	Tекущий контроль
5.1	«Дорога в Шервудский лес» - знакомство с автором и сказкой	8	2	6	Конкурс
5.2.	«Ярмарка в Шервуде» - изучение традиционных английских праздников	8	2	6	Творческие задания
5.3.	«Письмо шерифу» - сравнение староанглийской и современной английской лексики	6	1	5	Творческий проект
5.4.	«Стрела правды» - изучение вечных ценностей: справедливость, честь, благородство, дружба, свобода, умение прощать	6	1	5	Дебаты
5.5	Дебаты «Суд над Робином Гудом»	4	1	3	
6.	«Мэри Поппинс» (Mary Poppins) – Памела Трэверс	32	7	25	Tекущий контроль
6.1.	«Приглашение в дом №17 по Вишневой улице» - знакомство с автором и сказкой	8	2	6	Творческие задания
6.2.	«Super califragilisticexpialidocious» - блок с языковыми играми	6	1	5	Творческий проект
6.3.	«Удивительные манеры» - изучение английского этикета	8	1	7	Мастер-класс
6.4.	Фото-квест «Лондон 1930-х»	4	1	3	Фото-квест
6.5.	Творческий проект «Особые виды волшебства»	6	1	5	Кейс-игра
7.	Кейс-игра «Карта фентезийного мира»	8	1	7	
8.	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый контроль
	Итого	144	28	116	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория. Введение в образовательную программу, знакомство. Правила поведения на учебном занятии, инструктаж по технике безопасности.

Практика: Входное тестирование. Игры на знакомство: «Name Hunt...», «Name Exchange», «Skit-Tells-Me»

Раздел 2. Введение в мир фэнтези и знакомство с английской сказкой (4 ч.)

Теория: Знакомство с жанром фэнтези, история развития сказочной традиции в Англии. Обзор основных видов персонажей: герой, злодей, мудрец, принц, принцесса и т.д. Кросс-культурное сравнение сказок.

Практика: Комплекс заданий и упражнений, направленных на развитие творческих способностей и критического мышления. Ролевая игра «Medieval tournament»

(«Средневековый турнир»). Игровые упражнения: «A fabulous mix» («Сказочный микс»), «An alternative ending» («Альтернативная концовка»). Игра: «Fantasy versus reality» («Фантазия против реальности»).

Раздел 3. «Алиса в Стране чудес» (Alice's Adventures in Wonderland) – Льюис Кэрролл (32ч)

3.1. «Погружение в мир Зазеркалья» - знакомство с автором и сказкой (6ч.)

Теория. История создания сказки, знакомство с сюжетом. Концепция зеркального мира: все наоборот, необычное и волшебное. Знакомство с особенностями перевода и понимания сказки. Отработка языкового материала. Знакомство с речевыми клише, характерными для разговорной речи.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке, на развитие навыков общения, навыков креативного мышления. Игра: «Absurd dialogues» («Абсурдные диалоги»), «The Language of the Looking Glass» («Язык зазеркалья»). Игровые упражнения: «Chess strategy or playing by the rules of the book» («Шахматная стратегия или, играем по правилам книги»), «The pun game» («Каламбурная игра»). Проект «Отраженная реальность, или мой день в зазеркалье.

3.2. «Диалоги с Абсолем» - изучение английского юмора и игры слов (6 ч.)

Теория: Английский юмор и игра слов, скрытые значения слов. Правила беседы с фантазийными персонажами. Многозначность слов и контекстные шутки.

Практика: Игры и упражнения на развитие навыков активного взаимодействия. Ролевая игра: «Dialogue through the mirror» («Диалог через зеркало»), разборы юмористических текстов, творческое задание: «Riddles in the style of Absolem» («Загадки в стиле Абсолема»), «The Magic humorous Dictionary» («Волшебный юмористический словарь»). Игра: «Fantasy in questions» («Фантазия в вопросах»). Драматизация: игровая беседа с Абсолем.

3.3. «Чеширская улыбка» - работа с эмоциями (6 ч.)

Теория: Эмоции и их значение. Управление эмоциями. Распознавание и выражение своих чувств. Способы справиться с негативными эмоциями.

Практика: Комплекс упражнений на понимание своих эмоций и развитие фантазии, способности к самовыражению на английском языке. Ролевая игра: «The theater of emotions» («Театр эмоций»).

Упражнения: «The Smile of the Cheshire» («Улыбка Чешира»), «Color palette of emotions - a map of emotions» («Цветная палитра эмоций - карта эмоций»), «Musical emotion» («Музыкальная эмоция»).

Творческая работа: История Чешира. Волшебная книга эмоций.

3.4. «Голову с плеч!» - работа с критическим мышлением (6 ч.)

Теория: Понятие критическое мышление. Структурирование мыслей и принятие обоснованных решений. Инструменты критического мышления.

Практика: Комплекс упражнений анализ информации и развитие навыков критического мышления. Упражнения: «Alice's Paradoxes» («Парадоксы Алисы»), «Logical puzzles» («Логические загадки»), «Philosophical debates» («Философские дебаты»). Критический разбор Персонажа Королевы Червей.

Творческое задание: Альтернативные сценарии.

3.5. «Время пить чай» - изучение традиции и истории английского чаепития (6 ч.)

Теория: Виртуальный исторический экскурс: появление традиций английского чаепития. Основные элементы чаепития. Этикет за столом. Правила выбора угождений.

Практика: Интерактивная игра «Чаепитие с Алисой». Игры: «The perfect tea set» («Идеальный чайный сет»), «Collect a recipe for magic tea» («Собери рецепт волшебного чая»). Викторина «Tea secrets» («Чайные тайны»). Творческий конкурс: Дизайн чайной чашки.

3.6. Викторина «Королевский крокет» (2ч.)

Практика: Викторина по общему пониманию книги, а также деталей игры в королевский крокет.

Раздел 4. «Питер Пэн» (Peter Pan) – Дж. М. Барри (32 ч.)

4.1. «Путешествие в Нетландию» - знакомство с автором и сказкой (8 ч.)

Теория: История создания сказки, знакомство с сюжетом. Виртуальное путешествие по сказке. Знакомство с миром Нетландии и ее обитателями. Карта Нетландии: остров пиратов, дом фей, лагуна русалок и тд.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке, на развитие фантазии, творческого мышления, креативности. Игры: «Shadow Theater» («Театр теней»), «Interactive portrait» («Интерактивный портрет»). Творческая работа: «Fabulous masks» («Сказочные маски»), устная защита и выставка рисунков «Costumes for the characters» («Костюмы для персонажей»). Творческий коллаж «My day in Neverland» («Мой день в Нетландии»). Творческий проект: Волшебная карта важных мест Нетландии.

4.2. «Кенсингтонские сады» - изучение достопримечательностей Англии (8 ч.)

Теория: Кенсингтонские сады, их значение и история. Виртуальная экскурсия по паркам Лондона и достопримечательностям Англии.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке, на самовыражение и коллективное взаимодействие. Игра: «Найди и расскажи». Творческие задания: Создание настольной игры «Peter Pan's Garden» («Сад Питера Пена»), картографирование приключений Питера Пена. Творческий проект: 3D путеводитель по Кенсингтонским садам с включением достопримечательностей Англии.

4.3. «Часы Крюка» - лингвостилистические особенности употребления времён в английской сказке (6 ч.)

Теория: Лингвострановедение английских времен, через сказочную историю про часы капитана Крюка. Главные времена и их правила употребления, через волшебные ситуации.

Практика: Комплекс игр и упражнений на закрепление временных грамматических структур и их употреблением в речи. Упражнение: Собственные сценарии и диалоги между персонажами. Игры: «Peter Pan's future assistants» («Будущие помощники Питера Пена»), «Hidden treasures» («Скрытые сокровища»), «The adventures of the hours after they were lost» («Приключения часов после того как они были потеряны»), «The Pirate's Secret Message» («Тайное послание пирата»). Квест-игра: «Tick-tock quest» («Тик-так квест»).

Творческий проект: «Captain Hook's past and Present» («Прошлое и настоящее Капитана Крюка»), «Own clockwork or the clock of the future» («Собственный часовой механизм или часы будущего»).

4.4. Творческий проект с участием родителей «Все дети рано или поздно вырастают. Кроме одного» (8 ч.)

Теория: Семейное погружение в атмосферу сказки и стимулирование творческого взаимодействия поколений. Образ Питера Пена, как символ сопротивления процессу взросления и вечного сохранения детского мироощущения.

Практика: Творческий вечер семейных проектов. Варианты проектов: семейный фото-проект, семейный спектакль, творческий проект. Задания: совместное создание пространства, вдохновленного сказкой Питер Пен. Перечень тем:

1. Мастерская воображаемых миров
2. Письмо самому себе
3. Творческое письмо воспоминания родителей о детях. Дети рисуют иллюстрации к рассказанным историям.

4.5. Квест-игра «Тень, которая убежала» (2 ч.)

Практика: Увлекательная квест-игра (путешествие) по загадочному острову Нетландия, чтобы найти сбежавшую тень Питера Пена и спасти магический мир от хаоса. Квест-игра включает в себя: серию заданий от помощников Питера Пена: «Вход в сказочный мир» («Entrance to the fairy-tale world»), «Лес феи Динь-динь» («Fairy Forest Ding-ding»), «Остров пиратов» («Pirate Island»), «Затонувшие корабли акул» («Shark Wrecks»), «Возвращение домой» («Homecoming»).

Раздел 5. «Робин Гуд» (Robin Hood) – английские народные баллады (32 ч.)

5.1. «Дорога в Шервудский лес» - знакомство с автором и сказкой (8 ч.)

Теория: История легенды о Робин Гуде и возможные исторические корни образа Робин Гуда. Знакомство с сюжетом. Основная идея сказки.

Практика: Комплекс упражнений на английском языке на развитие взаимодействия, творческого мышления, креативности. Творческая мастерская масок: «Meeting with the heroes of Sherwood Forest» («Встреча с героями Шервудского леса»), Упражнения: «Fantasy drawing» («Рисунок фантазия»), «Collect the coat of arms» (knight, jester or folk hero) («Собери герб» (рыцаря, шута или народного героя)). Виртуальная игра: «Pathfinders: Following in the Footsteps of Robin Hood» («Следопыты: по стопам Робин Гуда»).

Творческий проект: «Map of Sherwood Forest» («Карта Шервудского леса»), «The family tree of good deeds» («Семейное древо добрых дел»).

5.2. «Ярмарка в Шервуде» - изучение традиционных английских праздников (8 ч.)

Теория: Особенности традиционных ярмарок в деревнях и городах Англии. Ярмарочные игры. Связь ярмарок с традиционными праздниками Англии.

Практика: Комплекс игр и упражнений на развитие фантазии, воображения, творческого мышления, коллективного взаимодействия. Викторина что мы знаем о традициях Англии? Конкурс рисунков: «My favorite fairground scene» («Моя любимая ярмарочная сцена»). Мини-театр: «Organization of a mini-market» («Организация мини-рынка»). Упражнения – диалоги: «Trade and exchange» («Торговля и обмен»). Мастер-класс по изготовлению ярмарочных игрушек. Творческое задание: «Posters and flags decorated with symbols of medieval fairs in a modern way» («Постеры и флаги украшенные символикой средневековых ярмарок на современный лад»).

5.3. «Письмо шерифу» - сравнение староанглийской и современной английской лексики (6 ч.)

Теория: Что такое староанглийский язык? Сходства и различия старых английских слов с современными словами. Понятия изменения английской лексики: Древнеанглийский

период (Old English), среднеанглийский период (Middle English), современный английский период (Modern English). Стили выражения написания писем.

Практика: Развитие фантазии, мышления, творческого воображения, лингвистических навыков на английском языке. Упражнения: «Conversation of the ancestors» («Разговор предков»), «Guess the era» («Угадай эпоху»), «One-Actor Theater» («Театр одного актера»), пишем письмо на староанглийском языке. Творческие задания: «Creating your own dialect» («Создание собственного диалекта»), «Illustrations-crosswords» («Иллюстрации-кроссворды»), «Correspondence of the century» («Переписка века»).

5.4. «Стрела правды» - изучение вечных ценностей: справедливость, честь, благородство, дружба, свобода, умение прощать (6 ч.)

Теория: Важные человеческие качества: справедливость, честь, благородство, дружба, свобода, умение прощать. Что такое человеческие ценности и их значение в повседневной жизни. Процесс воспитания и понимания вечных ценностей на практике.

Практика: Комплекс игр и упражнений на развитие чувства взаимовыручки, сопереживания, благодарности и др. Игра: «The fabulous role of honor» («Сказочная роль чести»), «What would a free man do» («Что бы сделал свободный человек»), «Lynching Trial» («Суд Линча»), «The Pathfinders of Robin Hood» («Следопыты Робин Гуда»), «Lock protection» («Защита замков»). Игровые ситуации: «Arrows of Justice» («Стрелы справедливости»). Творческое задание: «The Book of Robin Hood's Heroic Stories» («Книга героических историй Робин Гуда»). Дискуссия: «What Robin Hood would do» («Что бы сделал Робин Гуд»).

5.5. Дебаты «Суд над Робином Гудом» (4 ч.)

Теория: Противоречия и моральные дилеммы, аргументированное выражение мыслей и понимание важности различных точек зрения. Что такое суд? Проведение судебного процесса. Оценивание результатов. Понятие правосудия, значение справедливости и различными взглядами на одну проблему.

Практика: Развитие навыков публичного выступления и критического мышления. Упражнение: «Cross-poll» («Перекрестный опрос»). Игровые дебаты на английском языке: «The Trial of Robin Hood» («Суд над Робин Гудом»). Выбор ролей, подготовка аргументов, проведение игрового судебного процесса, итоги заседания, определение позиций участников, публичное выступление.

Раздел 6. «Мэри Поппинс» (Mary Poppins) – Памела Трэверс (32 ч.)

6.1. «Приглашение в дом №17 по Вишневой улице» - знакомство с автором и сказкой (8 ч.)

Теория: Биография автора, роль детства и детских впечатлений автора в создании образа волшебной няни. Фигура няни - символ мудрости и волшебства. Знакомство с главными героями сказки и ее сюжетом. Значимость образов в произведении.

Практика: Комплекс игр и упражнений на развитие творческого мышления, фантазии, воображения. Виртуальное путешествие по дому номер 17. Игры: «The magic of the umbrella» («Магия зонтика»), «Flying lesson» («Летающий урок»). Совместное творчество: «Collage with Mary Poppins quotes» («Коллаж с цитатами Мери Поппинс»). Творческие задания: «Portrait of Mary Poppins» («Портрет Мери Поппинс»), «The magical world of Mary Poppins through the eyes of children, what is it like?» («Волшебный мир Мери Поппинс глазами детей какой он?»), «A spacious children's room» («Просторная детская комната»).

6.2. «Super califragilisticexpialidocious» - блок с языковыми играми (6 ч.)

Теория: Знакомство со знаменитой песней Мэри Поппинс «Super califragilisticexpialidocious». Что такое игры со словами, артикуляционные игры. Сочетание игр с развитием артикуляции, памяти, внимания

Практика: Комплекс игр и упражнений на повышение словарного запаса, тренировку произношения и зрительной памяти. Игры: «Sing a song with us», «Спой песню вместе с нами», «Tongue twisters» («Скороговорки»), «Mary's Magic Word» («Магическое слово Мэри»), «Creating your own words» («Создание собственных слов»), «Super pronunciation» («Суперпроизношение»), «English puzzles» («Английские ребусы»), «Language puzzles» («Языковые пазлы»). Музыкальные игры: «Language relay race» («Языковая эстафета»), «Creative rhyme» («Творческая рифма»).

Творческое задание: «Collective song drawing» («Коллективное рисование песни»).

6.3. «Удивительные манеры» - изучение английского этикета (8 ч.)

Теория: Этапы изучения правильного поведения и хороших манер, как увлекательное погружение в мир английской культуры и традиций. Английский этикет, как символ изысканности и воспитанности. Правила хорошего тона. Поведенческий кодекс Мери Поппинс.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке на развитие хороших манер, дружеских отношений, эффективного взаимодействия. Упражнения:

«Etiquette narrative» («Этикет-нarrатив»), «Useful rituals» («Полезные ритуалы»). Игры: «Who is the polite person» («Кто такой вежливый человек»), «Etiquette in the kitchen» («Этикет на кухне»). Ролевая игра: «Day of Good Deeds» («День добрых дел»). Мастер-класс по изготовлению визитных карточек. Творческая работа: «Creating an etiquette card» («Создание этикет карты»).

6.4. Фото-квест «Лондон 1930-х» (4 ч.)

Теория: Онлайн-путешествие по Лондону начала XX века вместе с няней Мери Поппинс. Знакомство с историей Лондона 1930-х годов, особенностями архитектуры, моды тех времен, ключевыми значениями терминов и традиций, связанных с английским бытом и культурой.

Практика: Погружение в мир английской литературы и истории, расширение кругозора обучающихся, развитие внимания, наблюдательности, творческого мышления и воображения через квест-игру. Этапы фото-квеста: «Street search» («Поиск улиц»), «Sights» («Достопримечательности»), «Hat Shop» («Магазин шляп»), «Old England Pub» («Паб старой Англии»), «The Palace of Childhood» («Дворец детства»), «Photo collage» («Фотоколлаж»).

6.5. Творческий проект «Особые виды волшебства» (6 ч.)

Теория: Что такое волшебство? Магия в повседневной жизни. Понятие магии, как умение творчески подходить к жизни, создавать необычные ситуации и удивлять окружающих своей фантазией и оригинальностью.

Практика: Стимулирование фантазии и развитие творческих способностей. Серия увлекательных заданий, направленных на погружение детей в удивительный мир волшебства Мери Поппинс. Перечень заданий проекта: «The Magic Umbrella» («Магический зонтик»), «The Wizard – Converter» («Волшебник – преобразователь»), «Mary Poppins' Mysterious Chest» («Загадочный сундук Мери Поппинс»). «Fantasy in action» («Фантазия в действии»), «Magic spells» («Магические заклинания»), «Clouds of desires» («Облака желаний»). Создание собственного волшебного персонажа и его магического заклинания.

Раздел 7. Кейс-игра «Карта фентезийного мира» (8 ч.)

Теория: Обзор ключевых понятий пройденных сказок. Различия и сходства культур, анализ образов главных героев и пространства их обитания.

Практика: Формирование ассоциативного мышления, развитие коммуникативных навыков, навыков командной работы, фантазийного мышления через творческие задания. Создание карты «Фентези – миров» («Fantasy worlds»), определение границ территории, нанесение графических объектов, расположение значимых точек, описание маршрутов перемещения, на которую, наносятся ключевые места сказочного мира: «The Land of the Absurd» («Страна Абсурда») (Алиса в стране чудес); «Freedom Forest – Sherwood Forest» («Лес свободы – Шервудский лес»);

The «Island of Youth» («Остров молодости»), (Нетландия Питера Пена); «Flight space» («Пространство полета») - (мир Мери Поппинс). Представление карты на английском языке. Викторина по зонам.

Раздел 8. Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Творческий вечер: «The magic inside us» («Волшебство внутри нас»), закрепление полученных знаний о сказочных мирах: Итоговая диагностика. Подведение итогов работы за учебный год.

Планируемые результаты к концу первого года обучения:

Предметные результаты:

- владение элементарными навыками устного и письменного общения на английском языке;
- способность использовать английский язык для решения коммуникативных задач, участия в обсуждениях и совместных проектах;
- владение культурными аспектами англоговорящих стран.

Метапредметные результаты:

- способность взаимодействовать в группе, выслушивать различные точки зрения и находить компромиссные решения;
- умение анализировать информацию, предлагать творческие решения и вырабатывать нестандартные подходы на основе обсуждений;
- стимуляция творческого потенциала через разработку собственных персонажей, сценариев, проектов.

Личностные результаты:

- формирование ответственности за результаты групповой работы и собственный вклад в общий процесс;
- формирование ценностного отношения к творческой деятельности, ее продуктам;
- формирование навыков творческого мышления, умения мыслить нестандартно и находить оригинальные решения.

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Входящий контроль
2.	Обзор на самые популярные фантастические вселенные английских литературных авторов	4	2	2	Текущий контроль
3.	«Хроники Нарнии» (The Chronicles Of Narnia) - Клайв С. Льюис	32	6	26	Педагогическое наблюдение
3.1.	«Дверь в Нарнию» - знакомство с автором и обзор цикла произведений	8	2	6	Творческие задания
3.2.	«Геральдика Нарнии» - изучение истории английской символики, создание семейных гербов	6	1	5	Защита творческих проектов
3.3.	«Посвящение в рыцари» - изучение истории и традиций рыцарства прошлого и современности	6	1	5	Квест-игра
3.4.	«Королевский английский» - блок с языковыми ролевыми играми	6	1	5	Ролевые игры
3.5.	Проект «Костюмированный бал в Кэр-Паравале»	6	1	5	Контрольные упражнения
4.	«Гарри Поттер» (Harry Potter) – Джоан К. Роулинг	32	6	26	Устный опрос
4.1.	«Платформа 9 $\frac{3}{4}$ » - знакомство с автором и обзор цикла произведений	8	2	6	Текущий контроль
4.2.	«Распределяющая шляпа» - сравнение Хогвартса и реальных британских образовательных учреждений (Кембридж, Оксфорд и др.)	6	1	5	Творческий проект
4.3.	«Карта мародёров» - виртуальное посещение уроков школы волшебства, творческие мастер-классы	6	1	5	Квест-книга
4.4.	Проект «Фантастические существа и где они обитают»	6	1	5	Защита творческих проектов
4.5.	«Письмо из Хогвартса» - написание писем, аудирование	4	1	3	Выставка
4.6.	Командные соревнования «Кубок огня»	2	-	2	Турнир
5.	«Хоббит» (The hobbit) - Джон Р.Р. Толкин	32	6	26	Текущий контроль
5.1.	«Тайны Средиземья» - знакомство с автором и обзор цикла произведений	8	2	6	Педагогическое наблюдение
5.2.	«Две крепости» – изучение истории развития замковой архитектуры, в том числе Англии	6	1	5	Устный опрос
5.3.	«Песни гномов» - изучение английского народного фольклора	6	1	5	Коллективная работа
5.4.	Арт-проект «Тайные тропы Шира»	8	1	7	

5.5.	Тимбилдинг «Охота за драконами»	4	1	3	Контрольные упражнения
6.	Проект «Создатели миров» по созданию собственной фантастической вселенной	32	4	28	Текущий контроль
6.1	«Worldbuilding Workshop» - изучение основ создания уникальных миров и формирования центральной концепции фантастического мира	8	1	7	Педагогическое наблюдение
6.2.	«Character Creation Lab» - изучение и разработка персонажей и аспектов межличностных взаимоотношений	8	1	7	Защита творческих проектов
6.3.	«Plot Twist Factory» - работа с сюжетными арками, ключевыми конфликтами и поворотными моментами	8	1	7	Коллективная работа
6.4.	«Roleplaying Adventure Club» - блоксровлевыми играми по мотивам придуманных вселенных	8	1	7	Устный опрос
7.	Проект «Show case Your Universe» (презентация своих вселенных)	8	1	7	Контрольные упражнения
8.	Итоговое занятие	2	-	2	Анализ
Итого		144	26	118	Итоговый контроль

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория. Введение в образовательную программу, знакомство. Правила поведения на учебном занятии, инструктаж по технике безопасности.

Практика: Входное тестирование. Игры на знакомство и самопрезентацию: «My precious!», «Show me what you are», «Speed interview», «Magic Envelope», «Who am I?».

Раздел 2. Обзор на самые популярные фантастические вселенные английских литературных авторов (4 ч.)

Теория: Фантастика, как жанр литературы. Обзор наиболее фантастических вселенных, созданных популярными английскими авторами. Терри Пратчетт «Плоский мир», Филипп Рив «Вселенная Дюнкерка», Клайв Льюис «Космическая трилогия», Беатрис Поттер «Сказка о кролике Питере».

Практика: Комплекс творческих заданий на английском языке, направленных на развитие креативности, нестандартного мышления и открытость к новым идеям.

Творческие задания: «What would my story be like compared to...» («Какой была бы моя

история, в сравнении с...»), «Heroes of the fantasy universe» («Герои фэнтези-вселенной»), «Creating a map of a mobile civilization» («Создание карты мобильной цивилизации»).

Раздел 3. «Хроники Нарнии» (The Chronicles Of Narnia) - Клайв С. Льюис (32 ч.)

3.1. «Дверь в Нарнию» - знакомство с автором и обзор цикла произведений (8 ч.)

Теория: Знакомство с автором и онлайн-обзор цикла произведений. Дух приключений. Удивительный мир Нарнии, какой он? Описание серии книг, каждая из которой, открывает дверь в другой мир, полный магии, добрых и злых сил, разговорчивых животных и великих приключений.

Практика: Комплекс игр и упражнений направленных на развитие творческого мышления, креативности, воображения. Квест-игра: «Journey to Narnia» («Путешествие в Нарнию»). Коллективная работа: «Creating a personal Portal to Narnia» («Создание личного Портала в Нарнию»), «Narnia Home Museum» («Домашний музей Нарнии»).

Практический эксперимент: «Creating a miracle» («Создание чуда»). Творческий проект: «Creating a map of Narnia» («Создание карты Нарнии»), «The New Heroes of Narnia» («Новые герои Нарнии»).

3.2. «Геральдика Нарнии» - изучение истории английской символики, создание семейных гербов (6 ч.)

Теория: Что такое геральдика? Основные компоненты гербов. История английской символики, геральдики. Основные значения терминов: гербодержатели, корона, мантия, щиты, декоративные мотивы. Важные символы Нарнии и их значение. Культурное наследие Нарнии.

Практика: Комплекс творческих заданий на английском языке направленных на развитие творческого потенциала и укрепление семейных связей. Просмотр и исследование и анализ известных гербов Англии. Исследование и анализ геральдики Нарнии. Семинар: «The Coats of Arms of Narnia» («Гербы Нарнии»). Игра: «Collect the coat of arms» («Собери герб»). Коллективная работа: «The group's coat of arms» («Гербовой щит группы»). Творческий проект: «Family Coat of Arms» («Семейный гербовой щит»).

3.3. «Посвящение в рыцари» - изучение истории и традиций рыцарства прошлого и современности (6 ч.)

Теория: Исторические корни посвящения в рыцарство. Рыцарские ордена. Ритуалы посвящения в рыцари. Рыцарские испытания. Традиционные этапы посвящения в рыцарство. Современные подходы к проведению посвящений в рыцарство: подготовка и воспитание юных героев, игры-посвящения, церемония посвящения. «Принц Каспиан», как пример посвящений рыцарей.

Практика: Комплекс игр на эффективное взаимодействие, коллективную работу и командный дух. Ролевая игра: «The Court of the Narnian Council» («Суд Нарнийского Совета»). Игра: «King Feather's Helmet» («Шлем короля Фезера»). Соревнования: «Duels of knights» («Дуэли рыцарей»). Импровизационная игра: «The Knighthood ceremony of Narnia» («Церемония посвящения в рыцари Нарнии»). Квест: «Secrets of an ancient castle» («Тайны древнего замка»).

3.4. «Королевский английский» - блок с языковыми ролевыми играми (6 ч.)

Теория: Ролевые игры и живое общение, распределение ролей согласно сюжету игры.

Практика: Комплекс языковых ролевых игр и упражнений на английском языке, на развитие коммуникативных способностей: Игра: «Invented lines» («Придуманные реплики»), «Reincarnation» («Перевоплощение»). Игровая ситуация: «Negotiations with the residents of the Nifelheim country» («Переговоры с жителями страны Нифельхейм»).

3.5. Проект «Костюмированный бал в Кэр-Паравале» (6 ч.)

Теория: История балов. Культура праздника и традиционные формы отдыха средневековых обществ. Основные понятия: бал, этикет на балу, танцы, традиционная одежда.

Практика: Комплекс игр и творческих заданий, направленных на развитие творческого и фентезийного мышления, взаимодействие в группе, развитие навыков монологической и диалогической речи. Игра: «Hidden Jewels» («Спрятанные драгоценности»). Ролевая игра: «Casting of characters and distribution of roles» («Кастинг героев и распределение ролей»). Творческие задания: «Making an invitation card» («Оформление пригласительного билета»), «The program of the ballroom evening» («Программа бального вечера»). Костюмированный вечер: «The ball at Cair Paraval» («Бал в Кэр-Паравале»).

Раздел 4. «Гарри Поттер» (Harry Potter) – Джоан К. Роулинг (32 ч.)

4.1. «Платформа 9 $\frac{3}{4}$ » - знакомство с автором и обзор цикла произведений (8 ч.)

Теория: История создания книг и погружение в Мир магии и приключений Гарри Поттера. Знакомство с автором и циклом произведений. Школа чародейства и волшебства. Виртуальное знакомство с платформой 9 $\frac{3}{4}$. Волшебники и колдуны вокруг нас. Главные герои и события.

Практика: Комплекс игр и упражнений направленных на развитие фантазии, воображения, творческих способностей, коммуникативных навыков. Игры: «Secrets of Hogwarts» («Тайны Хогвартса»), «Search for forbidden spells» («Поиск запрещенных

заклинаний»). Игры пазлы: «Assemble the book cover» («Собери обложку книги»), «Come up with your own book cover» («Придумай свою обложку к книгам»). Проект: Квест-книга: «The Adventures of Harry Potter» («Приключения Гарри Поттера»).

4.2. «Распределяющая шляпа» - сравнение Хогвартса и реальных британских образовательных учреждений (Кембридж, Оксфорд и др.) (6 ч.)

Теория: Мир магии и школа Хогвартс. Распределяющая шляпа – факультеты и аспекты британской образовательной системы. Сходства и различия между школой волшебства Хогвартс и известными британскими университетами. Роль традиций и социальной принадлежности в образовании.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке, направленных на развитие творческого мышления, фантазии и коммуникативных навыков. Игра: «Historical University Quest» («Исторический квест по университету»). Онлайн-путешествие по волшебной школе Хогвартс. Творческое задание: «Creation of our own colleges and faculties» («Создание собственных колледжей, факультетов»). Ролевая игра: «Faculty selection» («Выбор факультета»). Творческий проект: «Coat of arms and flag of the Faculty» («Герб и флаг факультета»). Ролевая-игра: «Graduation ceremony» («Выпускная церемония»).

4.3. «Карта мародёров» - виртуальное посещение уроков школы волшебства, творческие мастер-классы (6 ч.)

Теория: «Карта мародеров» из вселенной Гарри Поттера. История и легенды карты. Виртуальные экскурсии с картой по тайным уголкам и урокам школы волшебства.

Практика: Комплекс игр и упражнений на английском языке на развитие творческого потенциала и познавательной активности. Эксперименты: «The magic is all around us» («Волшебство вокруг нас»), «We draw with invisible ink» («Рисуем невидимыми чернилами»), «Experimenting with the portal» («Экспериментируем с порталом»), «Your own magic wand» («Собственная волшебная палочка»). Творческие задания: «The Marauders' own version of the map» («Собственная версия карты мародеров»), «The theory of magic and the legends of the Marauder's Map» («Теория магии и легенды о карте мародеров»).

4.4. Проект «Фантастические существа и где они обитают» (6 ч.)

Теория: Мифологические и фантастические существа. Мир фантастических существ Гарри Поттера. Фантазия и реальность.

Практика: Стимулирование исследовательской деятельности и коллективного взаимодействия. Развитие творческого потенциала. Творческие задания проекта: «The story of a single being» («История одного существа»), «Classification of fantastic creatures» («Классификация фантастических существ»), «Names of creatures» («Имена существ»), «The

story of meeting a fantastic creature» («История встречи с фантастическим существом»). Представление и защита проекта.

4.5. «Письмо из Хогвартса» - написание писем, аудирование (4 ч.)

Теория: Письменная магия и понимание устной речи в заклинаниях. История почтовой службы Хогвартса. Типичные элементы письма. Особенности оформления письма и стили написания. Типичные выражения и стандартные фразы письма.

Практика: Комплекс творческих упражнений на английском языке, на развитие навыков письменной речи и слушания, фантазии и воображения. Игры: «Mailbox» («Почтовый ящик»), «The Owl Postal Service» («Почтовая служба Сов»), «Exchange of letters» («Обмен письмами»), заполнение официальной анкеты, чтобы поступить в Хогвартс. Прослушивание писем из Хогвартса. Коллективная работа: «Letter to Headmaster Dumbledore» («Письмо директору Дамблдору»), «Official letter to the Ministry of Magic» («Официальное письмо в министерство магии»). Выставка писем.

4.6. Командные соревнование «Кубок огня» (2 ч.)

Практика: Стратегия и командная работа. Настольная игра: «The Quidditch Tournament» («Турнир по квиддичу»), квест-игра: «Турнир - Кубок огня»: «Swimming with mermaids» («Заплыv с русалками»), «The Labyrinth of Horrors» («Лабиринт ужасов»), «Fighting the Dragon» («Борьба с драконом»), «The Ring of Fire» («Огненное кольцо»).

Раздел 5. «Хоббит» (The hobbit) - Джон Р.Р. Толкин (32 ч.)

5.1. «Тайны Средиземья» - знакомство с автором и обзор цикла произведений (8 ч.)

Теория: Современный жанр фэнтези. Вселенная Средиземья, ее историческое прошлое, уникальная география и разные народы. Новый мир Средиземья. Главные герои. Добро и зло, дружба, и вражда, свобода. Неизведанные земли и героические подвиги. Сюжет Хоббита. Серия книг «Средиземье».

Практика: Комплекс игр и упражнений на развитие творческого мышления, фантазии, воображения. Игра: «Legendarium» («Легендариум»), виртуальная игра «Solve the mystery of Middle-earth» («Разгадай тайну Средиземья»). Творческое задание: «Create your own hobbit» («Создай своего хоббита»), Творческий проект: «Map of Middle-Earth» («Карта Средиземья»).

5.2. «Две крепости» – изучение истории развития замковой архитектуры, в том числе Англии (6 ч.)

Теория: Знаменитые английские замки: Уорикский замок, Виндзорский замок, тауэр Лондона и тд. Эволюция замковых конструкций: деревянные фортификации, каменные

башни, стены и рвы, фортификационные сооружения. Мир крепостей и замков реальный и фентезийный. Замки Средиземья: Минас Тирит, Эребор, Хельмова Падь.

Практика: Виртуальное путешествие в средневековую Англию мира Средиземья. Рисование фортификаций Средиземья. Создание макета крепости. Творческое задание: «Map - Plan of the castle» («Карта - План замка»).

5.3. «Песни гномов» - изучение английского народного фольклора (6 ч.)

Теория: Английские народные песни: баллады, колыбельные, рабочие песни, песни-пословицы. Песни, как передача традиций, историй и моральных уроков. Песни гномов. Анализ текста песен.

Практика: Комплекс творческих заданий на английском языке, направленных на развитие чувства ритма и рифмы у детей, развитие фантазии, воображения, творческого мышления. Прослушивание народных мелодий. Творческие задания: «Own Song» («Собственная песня»), «Illustrations for the song» («Иллюстрации к песне»), «Shadow Theater based on gnome songs» («Театр теней по мотивам песен гномов»), «The musical battle» («Музыкальная битва»), «The Singing Relay Race» («Поющая эстафета»).

5.4. Арт-проект «Тайные тропы Шира» (8 ч.)

Теория: История и культура Шира. Исследование живописных уголков Шира. Кто такие хоббиты и чем они отличаются от других народов Средиземья? Знаменитые персонажи Шира. Жизнь и культура хоббитов.

Практика: Практические задания проекта на английском языке, направленные на развитие коллективного взаимодействия, творчества, фантазии, воображения, создание творческого пространства: «Contour drawings of landscapes of the Shire» («Контурные рисунки пейзажей Шира»), «Hobbit Figurines» («Фигурки хоббитов»), «Models of Hobbit houses» («Макеты домов хоббитов»), коллективная картина «The Secret Trails of the Shire» («Тайные тропы Шира»).

5.5. Тимбилдинг «Охота за драконами» (4 ч.)

Практика: Игра на повышение уровня доверия внутри коллектива, умение действовать сообща, развитие лидерских качеств и коммуникативных навыков: «Search for treasures hidden by the dragon» («Поиск сокровищ, спрятанных драконом»). Задания игры: «Riddles of the Wise Elf» («Загадки мудрого Эльфа»), «Passing through the forest» («Прохождение леса»), «The Cave Puzzle» («Головоломка пещеры»), «Overcoming the Fire» («Преодоление огня»), «The treasury» («Сокровищница»), «Dragon Egg Hunt» («Охота за яйцом дракона»).

Раздел 6. Проект «Создатели миров» по созданию собственной фантастической вселенной (32 ч.)

6.1. «Worldbuilding Workshop» - изучение основ создания уникальных миров и формирования центральной концепции фантастического мира (8 ч.)

Теория: Жанр мира: фэнтези, научная фантастика, альтернативная история, смесь нескольких жанров. Атмосфера мира: яркая, мрачная, загадочная, приключенческая и тд. История и мифология: легенды, сказания, исторические события. Детализация мира. Ключевые места. Центральные концепции: противостояние света и тьмы, исследования неизведанного, эволюция человечества, экологическая катастрофа и тд.

Практика: Комплекс творческих заданий на английском языке, направленный на развитие творческого, мышления, фантазии, воображения, коммуникации. Творческие задания: «Layouts of the universe terrain» («Макеты местности вселенной»), «The mosaic of the rules of the universe» («Мозаика правил вселенной»), «Designing a unique technology or a creature from the universe» («Проектирование уникальной технологии или существа из вселенной»), «The history of the universe and legendary personalities» («История вселенной и легендарные личности»), «Key places of the universe» («Ключевые места вселенной»).

6.2. «Character Creation Lab» - изучение и разработка персонажей и аспектов межличностных взаимоотношений (8 ч.)

Теория: Типы персонажей. Центральный персонаж, антагонисты, второстепенные персонажи. Основные характеристики персонажей: имя, внешность, характер, история жизни, роль в сюжете. Межличностные взаимоотношения: дружба, любовь, ненависть, конфликт, семейные связи.

Практика: Комплекс творческих заданий на английском языке на развитие фантазии и умение создавать увлекательные истории. Творческие задания: «My team of heroes and superheroes» («Моя команда героев и супергероев»), «A magical role swap» («Волшебный обмен ролями»), «Secrets of the past» («Тайны прошлого»), «Family in another reality» («Семья в другой реальности»), «The Tree of Friends» («Дерево друзей»), «Who offended whom?» («Кто кого обидел?»), «Secrets of the name» («Тайны имени»).

6.3. «Plot Twist Factory» - работа с сюжетными арками, ключевыми конфликтами и поворотными моментами (8 ч.)

Теория: построение ключевых конфликтов, определение поворотных моментов, управление развитием сюжета. Этапы развития сюжета: экспозиция, завязка, кульминация, развязка. Ключевой конфликт, неожиданность, интрига. Инструкция продвижения сюжета через этапы.

Практика: Комплекс творческих заданий, игр на английском языке, на развитие умений связывать идеи и строить интригу, развитие фантазии, воображения. Игры: «Cross-

exchange of ideas» («Перекрестный обмен идеями»), «Three questions, five actions» («Три вопроса, пять действий»). Творческие задания: «Изменяй и развивай», «Logline and synopsis» («Логлайн и синопсис»), «The mosaic plot» («Сюжет мозаика»), «Fantasy World: An Inverted Scenario» («Мир фантазии: Перевернутый сценарий»).

6.4. «Roleplaying Adventure Club» - блок с ролевыми играми по мотивам придуманных вселенных (8 ч.)

Теория: Я - часть фантастического мира. Жизнь персонажей и участие в событиях, происходящих во вселенной. Выбор игр, расстановка целей, подготовительные мероприятия, игры. Правила взаимодействия.

Практика: Комплекс игр на английском языке, направленных на развитие коммуникации, эффективного сотрудничества, творческого мышления. Игры: «The role of the inhabitant of the universe» («Роль жителя вселенной»), «Random hints» («Случайные подсказки»), «The Wheel of Fate» («Колесо судьбы»), «Fabulous duels» («Сказочные дуэли»), «The five-why rule» («Правило пяти «почему»»), «A fight with...» («Схватка с...»), «Mysteries of the Universe» («Загадки вселенной»), «A day in a fantasy world» («День в фантастическом мире»), «Travel Magazine» («Журнал путешествия»), «The Da Vinci Code» («Код да Винчи»).

Раздел 7. Проект «Show case Your Universe» (презентация своих вселенных) (8 ч.)

Теория: Современных технологий для презентации проектов. Форматы презентации. Правила представления презентации. Концепт-арт презентации. Правила выступления. Анализ проекта.

Практика: Вечер презентаций «The Magic of Worlds» («Магия миров»), проведение презентации своих фантастических вселенных.

Раздел 8. Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Игра «Fantasy space» («Пространство фантазии»), закрепление полученных знаний. Итоговая диагностика. Подведение итогов работы за учебный год.

Планируемые результаты к концу второго года обучения:

Предметные результаты:

- владение базовыми навыками устного и письменного общения на английском языке;
- умение классифицировать, сравнивать, анализировать языковые средства при решении творческих задач;
- владение культурными и литературными аспектами англоговорящих стран.

Метапредметные результаты:

- способность взаимодействовать в группе, применять нормы речевого поведения, известных клише в процессе общения;
- умение критически анализировать информацию, предлагать и вырабатывать нестандартные подходы решения творческих задач на основе обсуждений;
- навыки планирования и выполнения задач, анализа и рефлексии.

Личностные результаты:

- развитие уверенности в себе при общении на иностранном языке;
- формирование ответственности за результаты групповой работы и собственный вклад в общий процесс;
- развитие толерантности, дружелюбного отношения к культуре и традициям других стран, познавательной, творческой активности и готовности действия в нестандартных ситуациях.

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Продолжительность учебного года	Продолжительность учебного периода			Сроки каникул:
Начало уч. года: 01.09.2025 Конец уч. года: 31.05.2025	1 полугодие	01.09.2025.- по 31.12.2025	кол-во недель: 17	Зимние: 01.01.-08.01.
	2 полугодие	09.01.2026- по 31.05.2026	кол-во недель: 19	Летние: 01.06.-31.08
Итого за уч. год	9 месяцев – 36 учебных недель			

Организация педагогического процесса предполагает создание такой развивающей среды, которая раскрывает внутренний мир ребенка и ощущение комфортного и естественного обучения. В программе описан весь комплекс методов, форм и средств образовательного процесса, отвечающий общим принципам развивающей педагогики.

Основными методами обучения являются:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ);
- объяснительно-иллюстративный (показ презентаций, иллюстраций, видеороликов);
- практический (письменные и устные упражнения);
- частично-поисковый (коллективный поиск решения поставленной задачи);
- исследовательский проблемный (самостоятельная творческая работа обучающихся);
- игровой (создание игровых ситуаций);
- дискуссионный (вовлечение группы обучающихся в дискуссию).

Основными методами воспитания являются:

- убеждение;
- поощрение;
- стимулирование;
- мотивация.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- индивидуальная;
- индивидуально-групповая;
- групповая;

- фронтальная.
- Основными формами организации учебного занятия являются:
- беседа;
- лекция;
- практическое занятие;
- проектная работа;
- дискуссия;
- мастер-класс;
- открытое занятие;
- творческая мастерская.

Педагогические технологии:

- технология личностно-ориентированного обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология проблемного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология группового обучения;
- информационно-коммуникативная технология;
- технология игровой деятельности;
- технология коллективной творческой деятельности;
- коммуникативная технология;
- здоровьесберегающая технология.

Структура занятия:

1. Организационный этап (мотивация к деятельности и положительный настрой).
2. Этап постановки целей и задач занятия.
3. Этап изучения новых знаний (закрепление материала) и способов деятельности.
4. Этап деятельностный – коллективная, командная, творческая работа.
5. Этап рефлексии.
6. Заключительный этап.

Принципы, лежащие в основе программы:

Принципы обучения:

- принцип индивидуального подхода;
- принцип доступности при необходимой степени трудности;
- принцип сознательности и активности;

- принцип последовательности и систематичности;
- принцип заинтересованности и мобильности;
- принцип сотрудничества, непринуждённой обстановки, атмосферы доброжелательности, эмоционального настроя;
- принцип создание ситуации успеха, стимулирование деятельности обучающихся; поощрения.
- принцип коммуникативной направленности;
- принцип опоры на родной язык (с учетом того, что дети не знают многих терминов);
- принцип комплексной реализации целей: развивающей, воспитательной, учебно-образовательной;
- принцип коллективно-индивидуального взаимодействия (возможности для самовыражения);
- Принципы работы:
 - обязательно использовать различные средства поощрения, как вербальные, так и материальные;
 - формировать у детей положительный образ педагога, что повышает рефлексивные способности ребенка;
 - лимитировать речь педагога на русском языке до 5-10%. (речь ребенка на английском языке - 90%);
 - отдавать преимущественное предпочтение парному, групповому и коллективному обучению, т.к. это помогает установить благоприятный психологический климат в группе и снимает языковые барьеры;

Материально-техническое обеспечение:

Оборудование: просторный светлый кабинет, столы и стулья ученические регулируемые, шкафы для хранения пособий.

Техническое обеспечение: компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор, стерео-колонки, магнитная доска для крепления таблиц и схем.

Методическое и дидактическое обеспечение: тесты, дополнительный текстовой и иллюстративный материалы, карточки с дополнительной познавательной информацией, тематические наглядные пособия, карты-схемы, таблицы, игровые памятки

Информационное обеспечение: аудио и видеотека, интернет-источники.

Педагогические кадры:

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми среднего и старшего школьного возраста.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы:

Для отслеживания результативности программы используются следующие виды контроля: входной, текущий, итоговый контроль по окончанию каждого учебного года и целой программы.

Входной контроль проводится в форме теста на вводных занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, контрольные испытания, учебно-тренировочные занятия, где учащиеся могут применить свои знания на практике, выполняя задания коллективно и индивидуально. По окончании раздела проводится выполнение практических заданий, в форме игровых тренингов, творческих проектов, презентаций и т.д.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года в виде игровой программы, включающую в себя задания и умения использовать гибкие навыки посредством иностранного языка.

Цель контроля – выявление результатов обучения, определение качества приобретенных знаний, сформированных умений, навыков.

Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы:

Уровень, год обучения	Вид аттестации	Показатели	Используемые методики	Уровни	Сроки	Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов
	Входной контроль	Проверка начальных знаний «Инструктаж по технике безопасности»	Входное тестирование	Высокий Средний Низкий	Сентябрь	Протокол аттестации Материал проверочной работы
	Текущий контроль	Определение уровня практических умений и навыков обучающихся	Контрольные задания Критерии оценки работ в практике	Высокий Средний Низкий	Декабрь-апрель	Аналитический материал Личная карточка обучающегося
	Итоговый контроль	Уровень освоения теоретических и практических знаний программного материала	Творческая работа Итоговое тестирование	Высокий Средний Низкий	Май	Материал проверочной работы

Для отслеживания результативности используется педагогический наблюдение и мониторинг, включающий контрольные задания и тесты, диагностику продвижения и личностного роста, анкетирование, ведение балльной системы.

Требования к организации контроля:

- индивидуальный характер контроля, требующий осуществления контроля результатов учебной работы каждого ребенка;
- систематичность, регулярность проведения контроля на всех этапах процесса обучения;
- разнообразие форм контроля, обеспечивающее выполнение его обучающей, развивающей и воспитывающей функции;
- объективность;
- дифференцированный подход, учитывающий специфические особенности учебной программы.

Педагогический контроль знаний, умений и навыков обучающихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней. В процессе проведения итоговой

аттестации оценивается результативность освоения программы. Критерии оценивания приведены в приложении. К программе прилагается пакет диагностических методик, позволяющих определить достижения обучающимися планируемых результатов.

Список литературы.

1. Барри, Дж.М. Питер Пен / Дж.М. Барри; перевод с англ. Н. Демурова. – Москва: Росмэн-Пресс, 2003. – 256 с.
2. Кэрролл, Л. Алиса в стране чудес / Л. Кэрролл; перевод с англ. Б. Заходера. – Москва: АСТ, 2019. – 288 с.
3. Льюис, К.С. Хроники Нарнии / К.С. Льюис; перевод с англ. Н.Л. Трауберг. – Москва: Махаон, 2016. – 864 с.
4. Роулинг, Дж.К. Гарри Поттер и философский камень / Дж.К. Роулинг; перевод с англ. М.Д. Литвиновой. – Москва: Росмэн, 2004. – 448 с.
5. Толкин, Дж.Р.Р. Хоббит, или Туда и обратно / Дж.Р.Р. Толкин; перевод с англ. Н. Рахмановой. – Москва: Азбука-Аттикус, 2018. – 352 с.
6. Флеминг, П.Т. Робин Гуд / П.Т. Флеминг; сост. Г.В. Яровой; перевод с англ. О.И. Ивановской. – Ленинград: Детская литература, 1976. – 288 с.
7. Трэверс, П. Мэри Поппинс / П. Трэверс; перевод с англ. Б. Заходера. – Москва: Самокат, 2019. – 352 с.
8. Астафьева, М.Д. Игры для детей, изучающих английский язык / М.Д. Астафьева. – Москва: Мозайка-Синтез, 2010. – 128 с.
9. Биржакова, Л.Б. Английская фонетика через музыку (для детей 6-7 лет) / Л.Б. Биржакова. – Санкт-Петербург: КАРО, 2010. – 134 с.
10. Бычковская, Е.В.; Гондаренко, А.Л. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников / Е.В. Бычковская, А.Л. Гондаренко. – Москва: Просвещение, 2019.
11. Верхогляд, В.А. Английские народные сказки: Книга для чтения на английском языке / В.А. Верхогляд. – Москва: Просвещение, 1986. – 128 с., ил.
12. Григорьев, Д.В.; Степанов, П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – Москва: Просвещение, 2020. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
13. Копылова, В.В. Методика проектной работы на уроках английского языка: методическое пособие / В.В. Копылова. – Москва: Дрофа, 2020.
14. Кулиш, В.Г. Занимательный английский для детей. Сказки, загадки, увлекательные истории / В.Г. Кулиш. – Донецк: Сталкер, 2017. – 320 с., ил.
15. Пучкова, Ю.Я. Игры на уроках английского языка: методическое пособие / Ю.Я. Пучкова. – Москва: Изд-во Астрель, 2019. – 78 с.
16. Рыжих, Н.И. Успешные шаги к овладению современным английским языком / Н.И. Рыжих. – Москва: Бао-Пресс, 2005.

17. Стихи и пьесы для детей: Сборник на английском языке / сост. К.А. Родкин, Т.А. Соловьёва. – Москва: Просвещение, 1989. – 176 с.

18. Шутюк, Н. Английский язык в сказках / Н. Шутюк. – Москва: Лабиринт-Пресс, 2007. – 12 с., ил.

Интернет-ресурсы:

1. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.englishhobby.ru> (дата обращения: 20.03.2025).

2. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://englishforkids.ru> (дата обращения: 18.01.2025).

3. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.storyplace.org/preschool/other.asp> (дата обращения: 03.04.2025).

4. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.preschoolrainbow.org/preschool-rhymes.htm> (дата обращения: 15.03.2025).

5. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.freeabcsongs.com/> (дата обращения: 18.03.2025).

6. Электронный ресурс: Режим доступа: <http://www.kidsknowit.com/educ> (дата обращения: 13.04.2025).

Основные понятия

Креативное мышление. Умение человека использовать своё воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

Творческий проект — форма итоговой самостоятельной работы, которая призвана продемонстрировать полученные знания и навыки. Проект может включать в себя пояснительную записку, творческое изделие (работу) и защиту.

Актуальность проекта — степень важности работы в определённый момент и в конкретной ситуации для решения определённой проблемы, задачи или вопроса.

Цель проекта — модель желаемого конечного результата (продукта), которого нужно достичь в итоге проведения творческой работы.

Задачи проекта — последовательные этапы организации и изготовления изделия от начала до конца. Их может быть несколько, они могут делиться на теоретические и практические.

Заключение проекта — часть, в которой подводят итог проделанной работы. Здесь делают краткие выводы, рассказывают, к каким результатам удалось прийти, удалось ли достигнуть решения поставленных задач.

Креативность (от английского слова creative — творческий) — способность человека мыслить и действовать оригинально, создавать новые идеи и находить инновационные решения. Креативность проявляется в способности генерировать новые идеи, находить необычные решения проблем, создавать что-то уникальное и инновационное.

Инновационность — применение креативных идей для создания чего-то полезного и значимого.

Оригинальность — создание чего-то уникального, чего раньше не существовало.

Гибкость мышления — способность переключаться между различными идеями и подходами.

Приспособляемость — умение адаптировать идеи и концепции к различным ситуациям.

Решение проблем — использование творческого подхода для нахождения эффективных решений.

Фантазийное мышление. Тип мышления, который участвует в создании ментальных, мнимых, воображаемых, виртуальных, возможных миров или картин мира, существующих только в голове человека и не связанных с объектами и явлениями действительного мира.

Фантазийное воображение. Имеет место, если человек не видит возможности воплощения создаваемых образов. Фантастическое воображение присутствует в сюжетно-ролевых играх детей, лежит в основе литературных произведений определённого жанра — сказок, научной фантастики, фэнтези.

Фантазия. Психологическая деятельность, которая создаёт несуществующее и тем самым в какой-то мере противостоит реальности.

Фэнтезийный мир — это вымышленная реальность, основанная на авторской мифологизации, в которой присутствует магия.

Местоположение такого мира относительно нашей реальности не оговаривается: это может быть как параллельный мир, так и другая планета, а его физические законы могут отличаться от земных.

Приложение 1

«Тестовый материала для входного контроля для первого года обучения»

Цель тестирования:

Основная цель тестирования — определение начального уровня владения английским языком, оценка готовности ребёнка проявлять инициативу, гибкость мышления и фантазию в различных игровых и учебных ситуациях.

Тестирование также направлено на выявление индивидуальных особенностей ребёнка, таких как склонность к абстрактному мышлению, внимание к деталям и способность выстраивать логически обоснованные последовательности действий.

Критерии оценивания:

1. Оригинальность идей и решений: (1-5 баллов)

Оценивается степень новизны предлагаемых ребёнком идей, наличие уникальных подходов к решению поставленных задач.

2. Логическая последовательность: (1-5 баллов)

Важен порядок следования аргументов и этапов выполнения заданий, соблюдение определённой внутренней логики и связности повествования.

3. Образность и яркость выражаемых идей: (1-5 баллов)

Степень детализированности рисунков, сила воображаемого образа персонажа или сюжета. Проявляется способность ребёнка ярко представить ситуацию визуально.

4. Пространственная ориентация и конструктивные навыки: (1-5 баллов)

Способность понимать отношения объектов друг относительно друга, грамотно располагать элементы рисунка или схемы.

5. Самостоятельность и инициативность: (1-5 баллов)

Проявляемая инициатива в выборе методов решения проблем, желание внести собственный вклад в процесс игры.

6. Уровень владения аспектами английского языка, страноведческим материалом.

Баллы выставляются по каждому критерию индивидуально, суммарный итог

отражает общий уровень развития ребёнка.

Максимальная сумма баллов — 30. Оценивание проводится следующим образом:

- Высокий уровень (28–30 баллов): ребёнок демонстрирует отличные творческие способности, развитое логическое мышление, высокую степень самостоятельности и инициативности.

- Средний уровень (20–27 баллов): большинство показателей соответствуют норме, возможны небольшие трудности в отдельных областях.

- Низкий уровень (менее 20 баллов): требуются дополнительные занятия и поддержка педагогов для полноценного раскрытия потенциала ребёнка.

Эти критерии позволяют комплексно подойти к оценке талантов и возможностей каждого обучающегося при изучении английского языка совместно с творчеством.

Тест:

Дорогой начинающий путешественник, добро пожаловать в волшебную страну! Перед тобой несколько захватывающих испытаний, каждое из которых проверяет твоё знание английского языка, воображение и смекалку. Вперед к приключениям!

ЧАСТЬ 1. (Language Base) (Communicative Practice) (Culture & Country Knowledge)

Задание 1. Укажите правильное слово, чтобы завершить предложение.

1. This is _____ cat.

- a) my
- b) he
- c) she

2. He _____ football every day.

- a) play
- b) plays
- c) playing

3. My sister can _____.

- a) swim
- b) swims
- c) swimming

4. We have got three _____.

- a) apple
 - b) apples
 - c) an apple
5. The children are watching TV in the _____.
- a) living room
 - b) kitchen
 - c) bathroom
6. Какое выражение лучше всего подходит для завершения знакомства?
- a) Goodbye!
 - b) See you later!
 - c) Nice to meet you too!

Задание 2. Выберите правильный ответ на вопрос собеседника.

- 1. What's your favorite animal?
 - a) It's green.
 - b) It lives in Africa.
 - c) A tiger.
- 2. Do you like pizza?
 - a) Yes, it is delicious!
 - b) No, it's too spicy.
 - c) I don't know what it tastes like.
- 3. Where do you live?
 - a) In Moscow.
 - b) On the second floor.
 - c) Next to school.
- 4. How old are you?
 - a) I'm ten years old.
 - b) I was born yesterday.
 - c) I'm from Russia.

Задание 3. Прочитайте диалог и выберите подходящий ответ на реплику собеседника.

- 1. Алиса встречает Фею и здоровается:
 - Hello, Alice!
 - What do you say?
- a) Goodbye! b) Hi! c) No, thanks!

2. Ваш друг хочет поиграть вместе:

- Do you want to play with me?

- Что вы скажете?

→ a) Yes, let's go! b) I'm busy now. c) Sorry, not today.

Задание 4. Что является символом Англии?

- a) Тюльпан
- b) Красный дракон
- c) Розовый бутон
- d) Роза

Задание 5. Ответь на вопросы.

Какое традиционное блюдо англичане любят подавать на Рождество?

- a) Пицца
- b) Индейка с гарниром
- c) Макароны с сыром
- d) Жареная рыба

Страна известна своими красочными фестивалями и чудесными сказаниями о драконах и рыцарях.

→ a) Англия b) Китай c) Австралия

Эта страна знаменита своими уникальными традициями чаепития.

→ a) Россия b) Англия c) Индия

Название столицы Великобритании?

- a) Paris
- b) London
- c) Berlin

Какие традиционные блюда Англии известны всему миру?

- a) пицца
- b) fish and chips
- c) суши

Дополнительная задача: Аудиослушание (Listening Comprehension)

Инструкция: Послушайте запись (не предоставляется в данном материале). После прослушивания выберите правильные утверждения.

What did the speaker say about his favorite hobby?

- a) He likes playing football.
- b) He enjoys reading books.
- c) He loves drawing pictures.

ЧАСТЬ 2. Fantasy thinking

Задание 1. Сказочный персонаж

Придумай название для нового волшебного существа, которое могло бы жить в волшебном мире. Напиши пару предложений о его особенностях и способностях.

Задание 2. Волшебный артефакт

Вообрази самый необычный волшебный предмет, который мог бы существовать в вашем мире. Поясни, что он делает и почему он важен?

Задание №3. Магическое заклинание

Напиши своё уникальное заклинание и поясни, какой эффект оно оказывает.

Например, какое-то особенное заклинание для путешествия, защиты или помощи друзьям.

Например: Пустое заклинание («Abracadabra»), Заклинание с эффектом («Lumos Maxima — создает яркий свет вокруг владельца»), Изобретательное и сложное заклинание («Fulgur Umbra — превращает ночь в день, рассеивая тьму и освещая путь»).

Задание 4. Карта сокровищ

Представь себя исследователем, отправляющимся на поиски сокровища. Нарисуй карту волшебного острова и пометьте места, куда обязательно нужно заглянуть. Какие загадки ждут вас впереди?

Задание 5. Волшебная страна

Представь свою собственную страну чудес. Какой она должна быть? Кто её жители? Опиши несколько достопримечательностей твоей страны.

ЧАСТЬ 3. Personal skills

1. Представься своему другу волшебнику по имени Гарри.

- a) Hello! My name is... I'm a wizard too!
- b) Goodbye! What's your name?
- c) Where are you from?

2. Что бы ты сказал/сказала своей новой знакомой эльфийке Луне, если хочешь спросить её любимое занятие?

- a) Do you like reading books?
- b) What do you like to do in your free time?
- c) Are you an elf?

3. Ты встретил дракона и хочешь попросить разрешения посмотреть его сокровища. Как вежливо обратиться?

- a) Hey dragon, show me your treasure now!
- b) Excuse me, may I look at your treasures please?

c) Give me all the gold!

4. Если твой друг маг предлагает вместе отправиться исследовать заколдованный лес, какой ответ покажет твоё согласие?

- a) No way! That sounds scary!
- b) Yes, let's go on this adventure together!
- c) Maybe later...

5. Твой педагог попросил всех учеников представить свою идею проекта на тему сказочных существ. Какой ответ показывает инициативу ученика?

- a) "I have no idea what to create."
- b) "Can someone else present first?"
- c) "I want to make a presentation about unicorns."

6. Тебе поручили задание создать плакат о магии огня. Как проявишь инициативу?

- a) Wait for teacher's instructions before starting anything.
- b) Ask classmates if they will help with design ideas.
- c) Immediately start drawing fire creatures without waiting for others' input.

7. Во время занятия группа делится на команды для игры. Один ребенок сидит отдельно и выглядит грустным. Как показать заботу и вовлечь его?

- a) Ignore him because he looks busy thinking alone.
- b) Invite him into your team saying that everyone should play together.
- c) Tell him that playing games isn't important anyway.

8. Педагог просит вас рассказать историю своего путешествия в страну фей.

Чем заинтересует рассказ ребёнка, увлечённого темой?

- a) He quickly finishes his story and sits down quietly.
- b) She adds details of magical encounters and vividly describes the feyland scenery.
- c) They simply say: "It was fun."

Поздравляем с успешным завершением первого шага в волшебный мир фантазии!

Теперь, вооружившись воображением и новыми мыслями, вперед к следующим увлекательным приключениям!

«Тестовый материала для итогового контроля для первого года обучения»

Цель тестирования:

Основная цель теста заключается в проверке стартовых знаний английского языка и оценке прогресса в развитии детской фантазии.

Критерии оценивания

Оценивание осуществляется по трем основным направлениям:

1.Уровень владения английским языком (часть 1)

Здесь оценивается правильность выбора ответа. Каждый правильный ответ получает 1 балл. Максимальная оценка: 5 баллов

2.Фантазийное мышление (часть 2)

Данная часть направлена на проверку способности учеников творчески мыслить и сочетать творчество с освоением иностранного языка. За выполнение каждого задания присуждается баллы следующим образом:

- За описание здания на английском языке (задание 6) — до 2 баллов.
- За рисование и присвоение имени волшебному существу (задание 7) — до 2 баллов.
- За произнесение волшебного заклинания вслух (задание 8) — до 1 балла.

Максимальная оценка: 5 баллов

3.Личностные навыки (часть 3)

За развитие личностных качеств, способности к коммуникации и сотрудничеству, собственную инициативу выставляется оценка от 0 до 3 баллов.

Максимальная оценка: 3 балла

Дополнительно:

- За раскрашивание рисунка и придумывание названия — дополнительно до 2 баллов.

Общая максимальная оценка: 15 баллов

Интерпретация итоговой оценки:

- 13–15 баллов: Отличный результат! Ребенок отлично справляется с материалом, показывает хорошие знания и развитую фантазию.
- 9–12 баллов: Хороший результат! Есть небольшие погрешности, но ребенок вполне подготовлен.
- 5–8 баллов: Требуется дополнительная работа над материалами программы и развитием фантазии.
- Менее 5 баллов: Необходимо уделить особое внимание закреплению пройденного

материала и повторению ключевых моментов курса.

Итоговая оценка должна служить инструментом мотивации, поддержки и направляющим фактором дальнейшего обучения.

Тест:

Поздравляем с прохождением увлекательного путешествия по волшебному миру английского языка! Пришла пора проверить, чему ты научился благодаря историям Алисы в Стране Чудес, Питера Пэна, Робина Гуда и Мэри Поппинс.

Для каждого задания выбирай нужный ответ или выполни творческое задание.

Часть1. Уровень владения английским языком

1. Выберите слово, подходящее по смыслу:

Alice saw a _____ in Wonderland.

- a) pirate ship
- b) crocodile
- c) white rabbit
- d) bank robber

2. Peter Pan lives on an island called _____.

- a) Neverland
- b) Treasure Island
- c) Camelot
- d) Narnia

3. Robin Hood lived in _____.

- a) Sherwood Forest
- b) Hundred Acre Wood
- c) Sleepy Hollow
- d) Oz Land

4. Mary Poppins is known for her magical _____.

- a) umbrella
- b) wand
- c) hat
- d) broomstick

5. Alice found herself shrinking after drinking from a bottle labeled _____.

- a) "Eat Me"
- b) "Drink Me"
- c) "Poison"
- d) "Warning!"

6. Choose the correct form of the verb:

Peter Pan doesn't _____ his shadow.

- a) lose
- b) lost
- c) loses
- d) losing

7. Complete the sentence using the past simple tense:

Robin Hood _____ arrows at the target during the archery contest.

- a) shoots
- b) shot
- c) shooting
- d) will shoot

8. Which option correctly completes the sentence below?

Mary Poppins always comes back when she is needed, but nobody knows exactly

_____.

- a) why
- b) how
- c) what
- d) when

9. Use the correct preposition:

In the story of 'Alice's Adventures', there was a Cheshire Cat who could disappear leaving only its smile behind. It did so by _____ into thin air.

- a) melting
- b) flying
- c) floating
- d) fading

10. Fill in the blank with the appropriate word:

The Lost Boys followed Captain Hook's orders, though they were scared of him because he had a _____ hand.

- a) golden
- b) silver
- c) iron
- d) wooden

11. Прочитай диалоги и дай правильные ответы.

1. Alise meets Cheshire Cat again after long journey. She asks him:

- "How have you been?"

- Answer:

- a) I've missed you too.

- b) Fine, thank you. And how are you doing?

- c) Let's play hide-and-seek!

2. Captain Hook tries to frighten Peter Pan by saying:

- "I'll catch you one day!"

- Answer:

- a) No way! I'm faster than you.

- b) Haha! You can't catch me ever!

- c) Oh no! Help me, Wendy!

3. Tinker Bell wants to cheer up Peter but he feels sad today. She tells him:

- "What makes you happy?"

- Answer:

- a) Flying over Neverland.

- b) Eating sweets all day.

- c) Sleeping late mornings.

12. Разыграй мини-диалоги.

Диалог №1

Представьте встречу Питера Пэна и Робин Гуда. Напишите короткий диалог длиной минимум три реплики каждого персонажа.

Диалог №2

Представьте, что Мерри Поппинс встречает Алису в Стране Чудес. Что бы они сказали друг другу?

Ответьте на следующие вопросы письменно на английском языке. Обрати внимание: Эти вопросы проверяют знания о странах, традициях и культуре героев наших историй.

. Where does Peter Pan live?

- a) London

- b) Neverland

- c) Sherwood Forest

2. Who wrote the story of "Alice's Adventures in Wonderland"?

- a) J.K. Rowling

- b) Lewis Carroll

- c) Roald Dahl

3. What is the famous sport associated with England?

- a) Football
- b) Baseball
- c) Basketball

4. Why did Robin Hood steal from rich people?

- a) To become wealthy himself
- b) To give money to poor people
- c) Because he was bored

5. What instrument does Mary Poppins use to entertain children?

- a) Piano
- b) Violin
- c) Umbrella (musical notes come out when she opens it)

1. Назовите два известных символа Великобритании и объясните почему они известны.

2. Кратко расскажите о традициях чаепития в Англии.

3. Расскажите коротко о роли театральных представлений и театра в жизни англичан.

4. Перечислите пять достопримечательностей Лондона, связанных с литературными произведениями, которые вы изучали.

Дополнительное задание: Творческое письмо

Напиши короткое сочинение на тему: "If I could visit any fantasy land, I'd choose...".

Объясни почему именно этот мир привлекает тебя и какие приключения ждут тебя там.

Часть 2. Фантазийное мышление

1. Испытание с Мерри Поппинс

Задача: Закончи стихотворение вместе с Мэри Поппинс, дополнив рифмы.

Mary Poppins sings:

Supercalifragilisticexpialidocious,

Even though the sound is quite ridiculous,

It means something lovely and delicious,

So let us sing it together musically:

Дополни строчку рифму:

It's supercali-fragili-stici-expi-alido-cious,

What would you call this word so luscious?

It's fun to say and really not abusive,

But it's just too hard for those who feel precarious.

2.Рассказы о волшебниках (часть 3)

Пришло время проявить фантазию и рассказать свою небольшую волшебную историю на английском языке:

1. Опиши свой идеальный волшебный мир.

Где он расположен? Какие чудеса происходят там ежедневно?

2. Придумай волшебное существо, которое станет твоим помощником.

Как его зовут? Что он умеет делать?

Часть 3. Личностные навыки.

1. Выберите наиболее подходящий вариант поведения в каждой ситуации:

1. Ваша команда застряла в лабиринте Волшебного леса. Кто-то из команды нашёл карту выхода, но растерялся. Ваши действия:

- А) Скажу: «Давай разберемся вместе!» и помогу разобраться в карте.
 - В) Предложу попробовать другие пути и забыть о карте.
 - С) Оставлю товарища разбираться самому, потому что хочу быстрее выбраться.
2. Вместе с друзьями собираетесь построить домик мечты в Сказочном городе.

Один товарищ хочет сделать замок, другой — ферму, третий — воздушный корабль. Ваше решение:

- А) Начну переговоры, выслушаю каждого и найду компромисс.
- В) Буду настаивать исключительно на своем варианте.
- С) Откажусь строить, если не смогу реализовать свою идею.

2. Решите творческую задачу:

1. Нарисуйте иллюстрацию, отображающую ваше собственное представление о встрече персонажей из разных миров. Можно использовать краски, карандаши или компьютерные инструменты.

2. Расскажите небольшую историю (примерно 5–7 предложений), основанную на одном из сказочных сюжетов, которую вы придумали сами. Важно раскрыть следующие аспекты:

- Чем эта история привлекла ваше внимание?
- Какие новые приключения ожидают главных героев?
- Почему эта идея интересна лично вам?

Поздравляем! Ты прошёл волшебный тест и совершил настоящие путешествия по фэнтезийным мирам! Теперь ты настоящий волшебник, владеющий английскими словами и богатством фантазии! Завершив этот тест, вы получите сертификат о завершении курса, который подтвердит вашу готовность стать настоящим исследователем магии общения и творчества.

Приложение 3

«Тестовый материал входного контроля для второго года обучения».

Цель тестирования:

Оценка готовности обучающегося к гибкости мышления и применение фантазии в различных игровых и учебных ситуациях на английском языке, выявление индивидуальных особенностей, таких как склонность к абстрактному мышлению, внимание к деталям и способность выстраивать логически обоснованные последовательности действий. Оценить способности ребенка выражать свои мысли образно, развивать воображение и творческий потенциал посредством знакомства с известными сказочными произведениями на английском языке.

Критерии оценивания

Каждое задание оценивается отдельно по шкале от 1 до 5 баллов согласно следующим критериям:

- 1 балл — минимально приемлемый уровень, проявляющийся в серьезных затруднениях при выполнении задания;
- 2 балла — частичное выполнение задания, наличие существенных трудностей, требующих дополнительной поддержки со стороны педагога;
- 3 балла — средний уровень выполнения, ребенок показывает достаточное знание, однако нуждается в некоторой поддержке и коррекции;
- 4 балла — хорошее исполнение задания, ребенок демонстрирует уверенное владение материалами, делает единичные ошибки;
- 5 баллов — высокий уровень исполнения, ребенок свободно ориентируется в материале, демонстрирует отличные навыки общения и обработки информации.

При подведении итогов учитываются суммарные баллы, что позволяет составить целостную картину уровня владения языком каждым ребенком.

Тест:

Приветствуем учеников второго года изучения английского языка в программе «Путешествие по фэнтезийным мирам». Данный тест позволит оценить начальные умения учащихся в языковой базе, коммуникативной практике, страноведении и культуре на основе знакомого материала (Алиса в Стране Чудес, Питер Пен, Робин Гуд, Мэри Поппинс). Инструкция:

Выполняйте задания последовательно, старайтесь отвечать грамотно и ясно. Успехов в прохождении теста и приятного погружения в волшебство английского языка!

Часть 1: Уровень владения английским языком

Напишите пропущенные слова:

1. Alice met the Mad Hatter at the party.
2. Peter Pan lived in, an enchanted place where kids never grow up.
3. Robin Hood stole from the and gave to the poor.
4. Mary Poppins used her magical to fly across London.
5. When Alice fell into the rabbit hole, she found herself in a strange new.

Дополните реплики собеседника в указанных ситуациях:

1. Alise: Hello, Mr. Rabbit! How are you?

Mr. Rabbit:

2. Peter Pan: Hi, Wendy! Let's fly together tonight!

Wendy:

3. Robin Hood: We must help those who cannot defend themselves.

Maid Marian:

4. Mary Poppins: Bert, what will we do next?

Bert:

Переведите на английский язык.

1. Где находится ключ от замка?

- _____

2. Давай полетим вместе в Небывалию!

- _____

3. Моя мама любит читать сказки перед сном.

- _____

4. Мне кажется, я потерял мою любимую книгу.

5. Робин Гуд помогал беднякам, защищая их от несправедливости.

Вопросы:

1. Где происходят приключения Питера Пэна?

- a) Лондон
- b) Шервудский лес
- c) Неверленд

2. Назовите автора книги «Приключения Алисы в Стране Чудес».

- a) Льюис Кэрролл
- b) Джоан Роулинг
- c) Чарльз Диккенс

3. Какой праздник отмечают англичане ежегодно 5 ноября?

- a) День независимости
- b) Хэллоуин
- c) Ночь костров (Bonfire Night)

4. Из какого города родом Мэри Поппинс?

- a) Нью-Йорк
- b) Париж
- c) Лондон

5. Какой знаменитый фруктовый пирог любят готовить жители Англии?

- a) яблочный пирог
- b) вишневый пирог
- c) черничный пирог

Напишите коротенькое письмо своему другу на английском языке, пригласив его посетить мир любой из сказок, изученных вами ранее. Используйте интересные подробности из рассказов, чтобы заинтересовать вашего друга присоединиться к вашему новому приключению.

Часть 2: Фантазийное мышление

Задача 1:

Дополнить фразу следующим образом:

Книга	Ассоциации	
«Alice in Wonderland» 		
«Peter Pan» 		
«Robin Hood» 		
«Mary Poppins» 		

Примеры ассоциаций: «Странные существа», «Веселые приключения», «Щедрость и справедливость», «Магия и чудеса». ("Strange Creatures", "Funny adventures", "Generosity and Justice", "Magic and Miracles").

Задача 2:

При помощи кубиков LEGO ребенок строит любую сцену из известной сказки. Затем описывает построенную конструкцию на английском языке.

Например:

"I built a scene from 'Peter Pan'. Here we see Peter flying above the city."

Задача 3:

Создать и оформить книжку-картинку (мини-книжку) размером около 3-5 страниц, посвящённую одному из героев или событию из сказок. Оформлять можно красками, рисунками, аппликациями. На первой странице написать название книжки и имя автора (ребенка).

Каждая страница должна включать небольшие подписи-подписи на английском языке, отражающие содержание страницы.

Например:

Page 1.

Title: The Adventure Begins

Text: Once upon a time, Alice fell into a deep hole...

Часть 3: Личностные навыки

Choose the best answer.

1. Which phrase helps make new friends?

- a) Hi, what's your name? Want to play together?
- b) These toys are mine, don't touch them.
- c) Get away, nobody needs you here.

2. Why is it important to cooperate with others?

- a) Working together solves problems more easily.
- b) Blaming someone else for mistakes is easier.
- c) Adults say we should copy their behavior.

3. Who demonstrates good communication skills among our fairy-tale characters?

- a) Captain Hook who constantly fights against Peter Pan.
- b) Alice who finds solutions through talking to different creatures.
- c) Red Queen whose orders force everyone to move forward.

4. You lost your toy in an unfamiliar place. Nearby kids are laughing and having fun.

What would you do?

- a) Stand quietly nearby hoping they'll notice something missing.
- b) Approach the group and ask if they've seen your toy.
- c) Start crying immediately and call for parents' help.

5. A friend got hurt during a game. What do you do first?

- a) Run to tell the teacher or adult right away.
- b) Wait for another kid to react first.
- c) Continue playing without paying attention.

6. What encourages you to learn better?

- a) Interesting topics, creativity, independence.
- b) Good grades and praise from teachers.
- c) Strict schedule and discipline.

7. Is recognition from peers and teachers important to you?

- a) Very much, it motivates further development.
- b) Average importance, try to avoid peer pressure.
- c) Completely unimportant, focus solely on personal satisfaction.

8. Imagine being given a task related to a favorite book or movie. Would you be excited?

- a) Extremely enthusiastic, looking forward to creating something special.
- b) Indifferent, depends on...

Приложение 4

«Тестовый материал для итогового контроля для второго года обучения».

Цель тестирования:

Оценка теоретических знаний и практических навыков: проверка понимания базовых понятий, терминов и принципов и оценка способности применять знания на практике, решать конкретные задачи и проблемы. Определение динамики результатов по окончании программы.

Критерии оценивания:

Оценивание осуществляется по трем основным направлениям:

1.Уровень владения английским языком (часть 1)

Здесь оценивается правильность выбора ответа. Каждый правильный ответ получает 1 балл. Максимальная оценка: 5 баллов

2.Фантазийное мышление (часть 2)

Данная часть направлена на проверку способности учеников творчески мыслить и сочетать творчество с освоением иностранного языка. За выполнение каждого задания присуждается баллы следующим образом:

- За описание здания на английском языке (задание 6) — до 2 баллов.
- За рисование и присвоение имени волшебному существу (задание 7) — до 2 баллов.

- За произнесение волшебного заклинания вслух (задание 8) — до 1 балла.

Максимальная оценка: 5 баллов

3.Личностные навыки (часть 3)

За развитие личностных качеств, способности к коммуникации и сотрудничеству, собственную инициативу выставляется оценка от 0 до 3 баллов.

Максимальная оценка: 3 балла

Дополнительно:

- За раскрашивание рисунка и придумывание названия — дополнительно до 2 баллов.

Общая максимальная оценка: 15 баллов

Интерпретация итоговой оценки:

- 13–15 баллов: Отличный результат! Ребенок отлично справляется с материалом, показывает хорошие знания и развитую фантазию.
- 9–12 баллов: Хороший результат! Есть небольшие погрешности, но ребенок

вполне подготовлен.

- 5–8 баллов: Требуется дополнительная работа над материалами программы и развитием фантазии.

- Менее 5 баллов: Необходимо уделить особое внимание закреплению пройденного материала и повторению ключевых моментов курса.

Итоговая оценка должна служить инструментом мотивации, поддержки и направляющим фактором дальнейшего обучения.

Тест:

Уважаемые ученики, настало время проверить прогресс, достигнутый вами за второй год изучения английского языка на программе. Тематика вопросов основана на материалах изучаемых нами сказок: «Хроники Нарнии», «Гарри Поттер», «Хоббит». Уверены, что вы прекрасно справитесь с заданиями!

Запиши правильные ответы на вопросы ниже.

Часть 1. Уровень владения английским языком.

1. Прочитайте тексты и выполните задания.

Text 1: "Harry Potter and the Philosopher's Stone"

Answer the questions below:

1. What did Harry discover under his bed at Hogwarts School?

- a) His magic wand
- b) An invisibility cloak
- c) A golden snitch

2. Name the school subject taught by Professor McGonagall.

- a) Defense Against the Dark Arts
- b) Transfiguration
- c) Herbology

3. Fill in the blank: " is the password to open the door to the Gryffindor common room."

- a) Pigfingers
- b) Caput Draconis
- c) Pine fresh

Text 2: "The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe"

Choose the correct answers:

1. Lucy found which creature inside Mr. Tumnus' house?

- a) Centaur
- b) Faun
- c) Minotaur

2. Aslan is known as which type of mythological creature?

- a) Dragon
- b) Griffin
- c) Lion

3. Match the character with their description:

- Edmund: a) Brave explorer
- Susan: b) Treacherous brother
- Peter: c) Wise archer

Text 3: "The Hobbit"

Complete the sentences:

1. Bilbo Baggins embarked on a quest to retrieve treasure stolen by .

- a) dwarves
- b) elves
- c) dragon

2. Gandalf gave Thorin's company the map and the key to .

- a) Moria
- b) Lonely Mountain
- c) Mirkwood

3. Write down two main characters from "The Hobbit": , .

2 . Дополните предложения подходящими предлогами.

1. Aslan walked proudly ____ the stone table.
2. Harry Potter studied magic spells ____ Hogwarts School.
3. Bilbo Baggins discovered a mysterious ring ____ his adventure.
4. Narnia exists ____ another dimension beyond our world.
5. Gandalf traveled ____ Middle Earth searching for allies.

3. Создайте короткий диалог (около 5 реплик) на английском языке, представив встречу двух любых персонажей из перечисленных книг/сериалов. Обязательно используйте приветствия, вопросы и выражения благодарности.

Пример:

- Hello, Harry! Are you enjoying your summer holidays?
- Hey, Ron! Not really, actually. I've had some trouble with Dudley again.
- That's unfortunate. Maybe we'll meet soon and have some fun together.
- That sounds great! Thanks for asking.
- You're welcome! See you later!

4. Прочитай и выполни задание. Read the dialogue between Frodo and Samwise Gamgee. Then complete the gaps.

Frodo: We're going to Mordor, aren't we?

Sam: Yes, sir. But there's something I wanted to talk to you about.

Frodo: Go ahead, Sam.

Sam: Well, I've heard some stories about places called, and I wonder whether we'll pass through them.

Frodo: Yes, we're likely to cross those lands. They're dangerous though.

Sam: I know, but I've always dreamed of seeing them.

Fill in the gap: Rohan / Shire / Dead Marshes

5. Напиши. Writing Practice.

Write a short letter (5-7 sentences) to your friend describing your favourite moment from any of the books studied this year. Use appropriate vocabulary and grammar structures.

4. Ответь на вопросы о культурных особенностях Великобритании и Соединенных Штатов Америки.

1. Name the four houses of Hogwarts School:

- a) Ravenclaw, Gryffindor, Hufflepuff, Slytherin
- b) Durmstrang, Beauxbatons, Ilvermorny, Castelobruxo
- c) Sunnydale High, Forks High, Beacon Hills High, Mystic Falls High

2. Match the cultural fact with its country:

- Tea drinking tradition: Britain / USA
- Halloween celebrations: Britain / USA
- Traditional Thanksgiving meal: Britain / USA

3. Where is Oxford University located?

- a) United States
- b) United Kingdom
- c) Australia

Часть 2. Фантазийное мышление.

Section I: Visual Perception of Fantasy Worlds

Create a list of nouns representing various characteristics of the fantasy worlds you've encountered in the books. Then select three items from the list and write short narratives (3-5 sentences each) illustrating the atmosphere and essence of each element.

List of Items:

- Portal
- Ancient Artifact
- Magical Mirror
- Spirit Forest
- Flying Book
- Enchanted Sword
- Frozen Heart of a Dragon
- Hidden Cave
- Elven Valley

Section II: Expressive Imagination

Imagine you were chosen as director for a film adaptation of a well-known fantasy novel. Describe visually significant moments (e.g., Harry Potter arriving at Hogwarts, Lucy fighting alongside Aslan, Bilbo meeting Gollum in the cave). Explain in several sentences how your visual representation captures the spirit of the original narrative.

Section III: Flexible Thinking

Combine two characters from the three selected works (Chronicles of Narnia, Harry Potter, The Hobbit) and place them in a completely different setting (urban landscape, underwater realm, outer space). Tell a brief tale (approximately 5-7 sentences) of their encounter and joint adventure.

Section IV: Creative Activity

Design your own mythological race (like elves, gnomes, orcs, etc.). Provide detailed information on their appearance, lifestyle, customs, and culture. Include at least two specific details about their daily life and personality traits.

Часть 3. Личностные навыки.

Задание 1: Ролевая игра

Представь, что ты находишься в группе героев (Гарри Поттер, Люси Певенси, Бильбо Бэггинс или свой персонаж). Обсудите стратегию преодоления препятствий в неизвестной местности (лес, руины замка, подземелье и т.п.).

Рекомендации:

Ваш диалог должен показывать ясное выражение мыслей, уважение к мнению других,

умение договариваться и стремление к совместным действиям.

Пример начала диалога:

Lucy: The forest looks creepy. Maybe we should stay close to each other.

Harry: Perhaps the separation will speed up the search?

Bilbo: I agree, but we need a clear plan on how to meet again.

Задание 2: Рефлексия

Поделись опытом совместного труда с одноклассниками за прошедший учебный год.

Назови одно испытание и один успешный результат групповой работы.

Задание 3: Принятие решений

Предположим, вы исследуете заброшенный храм и находите светящийся камень, излучающий мощную энергию. Что будете делать дальше?

Варианты действий:

- I'll ignore it and move on cautiously.
- I'll take the stone and try to study its properties.
- I'll inform my companions and confer.

Объясните причины выбора конкретного варианта.

Задание 4: Постановка целей

Подумай, что движет тобой в изучении английского языка. Заверши предложение:

«English is of interest to me because...»

Приложение 5

Текущая диагностика для стартового и базового уровня

Диагностическая карта

«Творческие способности и стартовые навыки»

Программа «MagicEnglish: Путешествие по фэнтезийным мирам», группа №__

№	ФИ обучающегося	Уровень владения английским языком			Фантазийное мышление			Личностные навыки		
		Языковая база	Коммуникативная практика	Страноведение и культура	Образное восприятие мира выразительность фантазии	Гибкость мышления и воображения	Творческая активность	Коммуникация и сотрудничество	Собственная инициатива	Мотивация и вовлеченность

Критерии оценок:

«-» - низкий уровень

«+» - средний уровень

«++» - высокий уровень

Языковая база

Высокий уровень: Свободное словесное выражение эмоций и мнений, самостоятельное формирование сложных грамматических конструкций, углубленная фентезийная терминология, детальное описание при помощи сложных грамматических конструкций. Пользуется богатым словарем и разнообразием простых грамматических конструкций, активно экспериментирует с новыми словами и выражениями.

Свободное понимание сказочных произведений, мультиков и фильмов среднего уровня сложности.

Средний уровень: Активный словарный запас, фэнтезийные термины, эмоции, вещи, объекты. Простые грамматические структуры.

Постепенное усложнение грамматических структур, увеличение объёма активной лексики, простая коммуникация в игровых условиях.

Низкий уровень: Базовый вокабуляр, волшебные предметы, имена персонажей. Простые грамматические структуры строго по образцу.

Коммуникативная практика

Высокий уровень:

Уверенно применяет английский язык в различных жизненных ситуациях, свободно поддерживает беседу на темы, ранее изученные в рамках программы. Легко вступает в коммуникацию с педагогом и ровесниками, инициативен в поддержании разговора.

Выполняет задания творческого характера самостоятельно (создает собственные истории, озвучивает персонажей из книг, фильмов).

Выражает свое мнение ясно и понятно даже при наличии ошибок в произношении или построении предложений.

Средний уровень:

Уверенное владение базовыми элементами английского языка, активно участвует в учебных ситуациях общения, используя знакомые лексические единицы и грамматические конструкции. Отвечает на общие вопросы развернутыми короткими предложениями. Использует доступные средства коммуникации (речь, мимику, движения), стремясь преодолеть барьеры понимания. Обладает достаточным уровнем уверенности в устной речи, делает незначительные паузы перед ответом. Проявляет инициативу в инициировании простейших диалогов с одногруппниками.

Низкий уровень

Отвечает на элементарные вопросы педагога простыми односложными предложениями («Yes/No», «I like...»). Понимает простые инструкции при помощи наглядных подсказок и жестов. Имеет ограниченный словарный запас по изученным темам. Говорит медленно, неуверенно, часто прибегает к родному языку.

Страноведение и культура

Высокий уровень:

Свободно ориентируется в культурной среде Англии и её влиянии на мировую культуру. Запоминает важную историческую и

культурную информацию о жизни жителей Великобритании (география, история, искусство). Рассказывает подробно о значимых событиях британской истории, национальных героях, легендах и мифах. Хорошо ориентируется в значениях идиоматических выражений и пословиц, связанных с особенностями культурного фона и фольклора. Участвует в ролевых играх, инсценировках сценок из знаменитых произведений английской литературы и народного творчества. Применяет полученные знания в повседневной жизни, осмысленно интерпретируя события и явления сквозь призму культурного опыта англичан.

Средний уровень:

Владеет основными знаниями о стране изучаемого языка, способен сравнивать различные аспекты культур. Узнаёт национальные символы страны (флаг, герб), ассоциирует их с Великобританией. - Имеет представление о британских традициях и праздниках. Способен рассказывать о себе и семье, сравнивая бытовые привычки своей семьи с британскими обычаями. Знает историю известных героев британского фольклора.

Низкий уровень:

Проявляет минимальные знания о культуре Великобритании и других англоязычных странах. Имеет общее представление о названиях некоторых городов и достопримечательностей Великобритании. Знает отдельные элементы британской культуры (названия блюд, популярных праздников, персонажей фольклора). Осознаёт существование разных культур и традиций, однако его знания фрагментарны и поверхностны. Изредка употребляет имена собственные и некоторые географические термины в английской речи, допускает значительные ошибки в произношении.

Минимально осведомлён о различиях между своей культурой и культурами англоязычных стран.

Образное восприятие мира, выразительность фантазии

Высокий уровень:

Ярко и эмоционально передает своё видение мира, обладает развитым чувством художественного вкуса и свободой самовыражения. Продуктивно воспринимает разнообразие художественных форм, создают индивидуальные интерпретации литературных и кинематографических произведений.

Совершенствует мастерство рассказчика, умеет увлекательно изложить собственную версию сюжета, раскрывая глубину чувств и

переживаний персонажей. Использует широкий спектр синонимов, антонимов, метафор и сравнений, создавая яркие образы на английском языке. Без труда придумывает разнообразные магические существа, места обитания, события и приключения, оживляя повествование живостью деталей. Лёгкость комбинирования элементов реальных и фантастических миров, высокий уровень абстрактного мышления и креативности.

Средний уровень:

Рассматривает произведения искусства, распознавая символический подтекст, связывая художественные образы с личным опытом. Описывает сцены и ситуации собственными словами, стараясь выразить личные впечатления и эмоции. Создает короткие рассказы, сочиняет сказки с участием волшебных существ и объектов, заимствуя идеи из прочитанных книг и просмотренных мультфильмов. Активно применяет новую лексику, обогащающую их речь, способен передать характер персонажа несколькими ключевыми словами. Придумывает оригинальные сюжетные линии, персонажи, окружающие предметы, делая это осознанно и целенаправленно.

Низкий уровень:

Демонстрирует начальные умения воспринимать мир образно и творчески применять свою фантазию. Воспринимает визуальную информацию (картины, иллюстрации, рисунки) лишь буквально, слабо понимают символическое значение образов. Имеет ограниченную возможность создавать образы и ассоциации, используют стандартный набор знакомых терминов. Может воспроизводить только заданные сюжеты, испытывает сложности с самостоятельным созданием историй и сценариев, сказочных существ.

Гибкость мышления и воображения

Высокий уровень:

Яркое и нестандартное мышление, легко переключается между различными идеями и находит оригинальные решения. Быстро генерирует необычные связи и сочетания понятий, включая предметы, явления и свойства, встречающиеся в реальной жизни и фантастике. Творчески переосмысливает классическую литературу и фильмы, дополняя известными персонажами и объектами оригинальный авторский замысел. Эффективно решает проблемы методом проб и ошибок, вырабатывая инновационные стратегии и приёмы поведения. Регулярно предлагает совершенно новые идеи, отражающие богатство личного восприятия и богатый внутренний мир.

Средний уровень:

Начинает замечать взаимосвязи между предметами и явлениями, строит ассоциации на знакомом материале. Смело высказывается о своем видении событий и персонажей, предлагая варианты продолжения сказочной истории. Создает новые объекты и персонажей на основе услышанной информации, хотя и остаются зависимыми от существующих примеров. Решает творческие задачи небольшими изменениями имеющихся схем, слегка варьируют привычные подходы. Привлекает внимание оригинальностью отдельных моментов в своих произведениях, сочетая известные факты и собственное творчество.

Низкий уровень:

Трудности в формировании ассоциаций и восприятии скрытых смыслов сказочных ситуаций. Неспособность видеть альтернативные решения проблем, застревает на одном варианте ответа. Недостаточная изобретательность в описании новых персонажей и обстоятельств. Пассивность в творческой деятельности, предпочтение стандартных шаблонов и готовых решений. Склонность действовать шаблонно, без проявления инициативы и самостоятельного выбора вариантов действий.

Творческая активность

Высокий уровень:

Любознателен, активен, изобретателен в деятельности, в играх, в использовании материалов и идей. Задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые, оригинальные способы решения заданий.

Средний уровень:

Недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок.

Низкий уровень:

Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, интерес к внешнему миру не обнаруживается, любознательность не проявляется.

Коммуникация и сотрудничество

Высокий уровень:

Всегда готов поддержать инициативу, активно сотрудничает с разными членами группы. Предлагает конструктивные идеи, помогает

находить оптимальные пути решения поставленных задач. Быстрота реакции, энергичность и целеустремленность. Ведёт себя доброжелательно, ответственно относится к общим интересам и целям. Обладает лидерскими качествами, способен брать на себя ответственность за успешное завершение проекта.

Средний уровень:

Устанавливает контакт с большинством членов группы, активнее включается в совместные мероприятия. Готов делиться своими успехами и помогать товарищам решать общие задачи. Эмоционально откликается на высказывания окружающих, адекватно воспринимает критику и похвалы.

Показывает заинтересованность в развитии групповых проектов, охотно делится мнениями и мыслями. Проявляет уважение к чужому мнению, учится учитывать интересы других участников коллектива.

Низкий уровень:

Общается преимущественно одним-двумя обучающимися, избегает активного участия в коллективных занятиях. Редко предлагает помочь другим участникам, предпочитает индивидуальное выполнение заданий. Медленно адаптируется к новым условиям, долго приспосабливается к смене обстановки. Часто отвлекается на посторонние дела, недостаточно сосредоточен на выполнении общей задачи.

Собственная инициатива

Высокий уровень:

Легко включается в любую деятельность, проявляет творческое мышление и предприимчивость. Постоянно предлагает новые проекты, вовлекает других ребят в активное взаимодействие. Работает над достижением поставленной цели, не боясь рисковать и сталкиваться с трудностями. Четко осознает последствия своих поступков, действует решительно и последовательно.

Средний уровень:

Постепенно осваивается с новой деятельностью, пытается внести вклад в решение творческих задач. Реагирует позитивно на похвалу и поощрение, стремится повысить самооценку. Повышается уверенность в себе, появляется желание заниматься любимым делом независимо от внешних факторов.

Низкий уровень:

Пассивен в принятии решений, ждут чётких указаний взрослого. Неохотно участвует в проектной работе, уступает роль лидера другим детям.

Боится ошибаться, опасается критики со стороны сверстников и педагогов. Стесняется предлагать свои идеи, чувствует дискомфорт, выступая инициаторами обсуждения.

Мотивация и вовлеченность

Высокий уровень:

Проявляет постоянный энтузиазм, самостоятельно ищет дополнительную информацию, задаёт уточняющие вопросы, охотно принимает участие в различных видах деятельности. Самостоятельно придумывает идеи, свободно фантазирует, создаёт оригинальные сюжеты и персонажей, легко переходит границы привычного опыта.

Средний уровень:

Активно работает над большинством заданий, однако иногда демонстрирует снижение интереса и требует дополнительной поддержки от педагога. Активно включается в задания, готов экспериментировать, хотя ещё недостаточно уверенно действует вне рамок инструкций педагога.

Низкий уровень:

Редко проявляет инициативу, слабо вовлекается в занятия, быстро теряет интерес к заданиям и требует постоянного внешнего стимулирования. Предпочитает пассивную роль наблюдателя, испытывает трудности с проявлением самостоятельности и инициативы, затрудняется в воображении фантастических ситуаций.

Приложение 6

ПРОТОКОЛ ОЦЕНИВАНИЯ
уровня и качества образованности обучающихся в области английского языка

№ п/п	Фамилия и имя обучающегося	ТЕОРИЯ			ПРАКТИКА			
		Предметная компетентность		Метапредметная компетентность		Личностная компетентность		
Группа №		Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана	Владение навыками устного и письменного общения	Владение базовыми навыками устного и письменного общения на английском языке	Средний балл	Способность взаимодействовать в группе, находить компромисс	Умение критически анализировать информацию, предлагать нестандартные творческие решения	Средний балл
1.						Умение планирования и применения полученных знаний на практике.	Развитие уверенности в себе при общении на иностранном языке	Формирование ответственности за результаты групповой работы и собственный вклад в общий процесс
2.								Средний балл

Критерии оценивания

Оценивание результатов теоретической самостоятельной работы и практической работы осуществляется по трем составляющим и критериям, разработанным в соответствии с требованиями Программы и предусмотренным Положением о проведении промежуточной итоговой аттестации в объединении на основании Положению о промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МАОУ ДО «ДДТ».

- *Высокий уровень* - от 85% до 100% (обучающийся усвоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой; словарный запас соответствует программным требованиям, называет все слова (словосочетания) по каждой теме, не испытывая при этом затруднений; задания выполняет самостоятельно; в диалоге дает четкие ответы, используя полные и краткие предложения; все звуки произносит четко и правильно, не испытывая при этом затруднений).
- *Средний уровень* - от 50% до 84% (обучающийся усвоил более половины объема знаний, предусмотренных программой; называет более 50% слов (словосочетаний) по каждой теме, испытывает при этом затруднения; задания выполняет самостоятельно или с помощью педагога; в диалоге ответы нечеткие, но не нарушающие смысла, содержащие ошибки; не все звуки произносит четко и правильно, испытывая при этом затруднения).
- *Низкий уровень* - 49% и менее (обучающийся усвоил менее половины объема знаний, предусмотренных программой; называет менее половины слов (словосочетаний) по каждой теме, испытывает при этом серьезные затруднения; часто ошибается, выполняет задания с подсказкой детей и педагога).

Приложение 7

Шкала выраженности учебно-познавательного интереса

(по Г.Ю. Ксензовой)

Цель: определение уровня сформированности учебно-познавательного интереса учащегося.

Оцениваемые универсальные учебные действия: действие смыслообразования, установление связи между содержанием учебных предметов и познавательными интересами учащихся. Возраст: 7—12 лет.

Метод оценивания: наблюдение педагога.

Описание задания: методика представляет собой шкалу с описанием поведенческих признаков, характеризующих отношение учащегося к учебным задачам и выраженность его учебно-познавательного интереса. Педагогу необходимо отметить наиболее характерные особенности поведения каждого учащегося при решении учебных задач.

Оценка уровня учебно-познавательного интереса

Уровень интереса	Критерий оценки поведения
1. Отсутствие интереса	Интерес практически не обнаруживается. Исключение составляет реакция на яркий, смешной, забавный материал. Безразличное или негативное отношение к решению любых учебных задач. Более охотно выполняет привычные действия, чем осваивает новые.
2. Реакция на новизну	Интерес возникает лишь к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но не теории. Оживляется, задает вопросы о новом фактическом материале, включается в выполнение задания, связанного с ним, но длительной устойчивой активности не проявляет.
3. Любопытство	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения. Проявляет интерес и задает вопросы достаточно часто, включается в выполнение задания, но интерес быстро иссякает.
4. Ситуативный учебный интерес	Интерес возникает к способам решения новой частной единичной задачи (но не к системам задач). Включается в процесс решения задачи, пытается самостоятельно найти способ решения и довести задание до конца, после решения задачи интерес исчерпывается.

5. Устойчивый учебно-познавательный интерес	Интерес возникает к общему способу решения задач, но не выходит за пределы изучаемого материала. Охотно включается в процесс выполнения заданий, работает длительно и устойчиво, принимает предложения найти новые применения найденному способу.
6. Обобщенный учебно-познавательный интерес	<p>Интерес возникает независимо от внешних требований и выходит за рамки изучаемого материала. Ориентируется на общие способы решения системы задач.</p> <p>Интерес — постоянная характеристика, проявляется выраженное творческое отношение к общему способу решения задач, стремится получить дополнительную информацию. Имеется мотивированная избирательность интересов.</p>

Уровень 1 может быть квалифицирован как несформированность учебно-познавательного интереса; уровни 2 и 3 — как низкий познавательный интерес; уровень 4 — удовлетворительный; уровень 5 — высокий; уровень 6 — очень высокий

Критерии оценки творческого задания

Творческие работы оцениваются по пяти критериям:

1. Содержание (соблюдение объема работы, соответствие теме, отражены ли все указанные в задании аспекты, стилевое оформление речи соответствует типу задания, аргументация на соответствующем уровне, соблюдение норм вежливости).
2. Организация работы (логичность высказывания, использование средств логической связи на соответствующем уровне, соблюдение формата высказывания);
3. Лексика (словарный запас соответствует поставленной задаче и требованиям данного года обучения языку);
4. Грамматика (использование разнообразных грамматических конструкций в соответствии с поставленной задачей и требованиям данного года обучения языку);

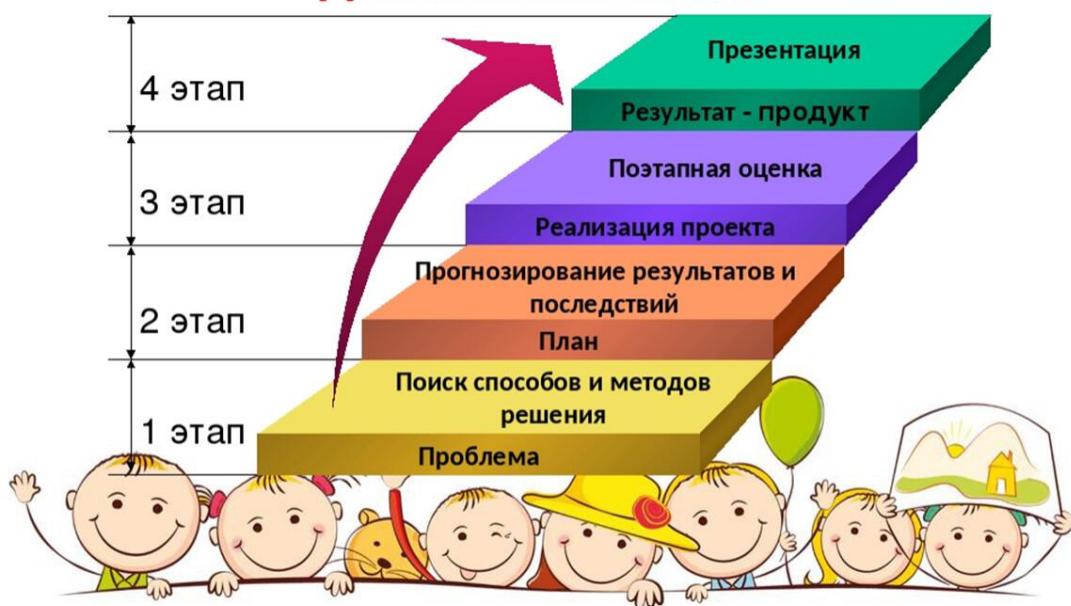
Высокий уровень: соблюдены все требования, предъявленные к творческому заданию, автор проявил самостоятельность и творческий подход при изложении материала, использовал необходимую литературу.

Средний уровень: соблюдены не все требования, предъявленные к оформлению творческого задания, при этом автор проявил самостоятельность и творческий подход, использовал необходимую литературу.

Низкий уровень: соблюдены не все требования, предъявленные к заданию, изложенный материал недостаточно аргументирован. Творческое задание не выполнено.

Этапы проектной деятельности

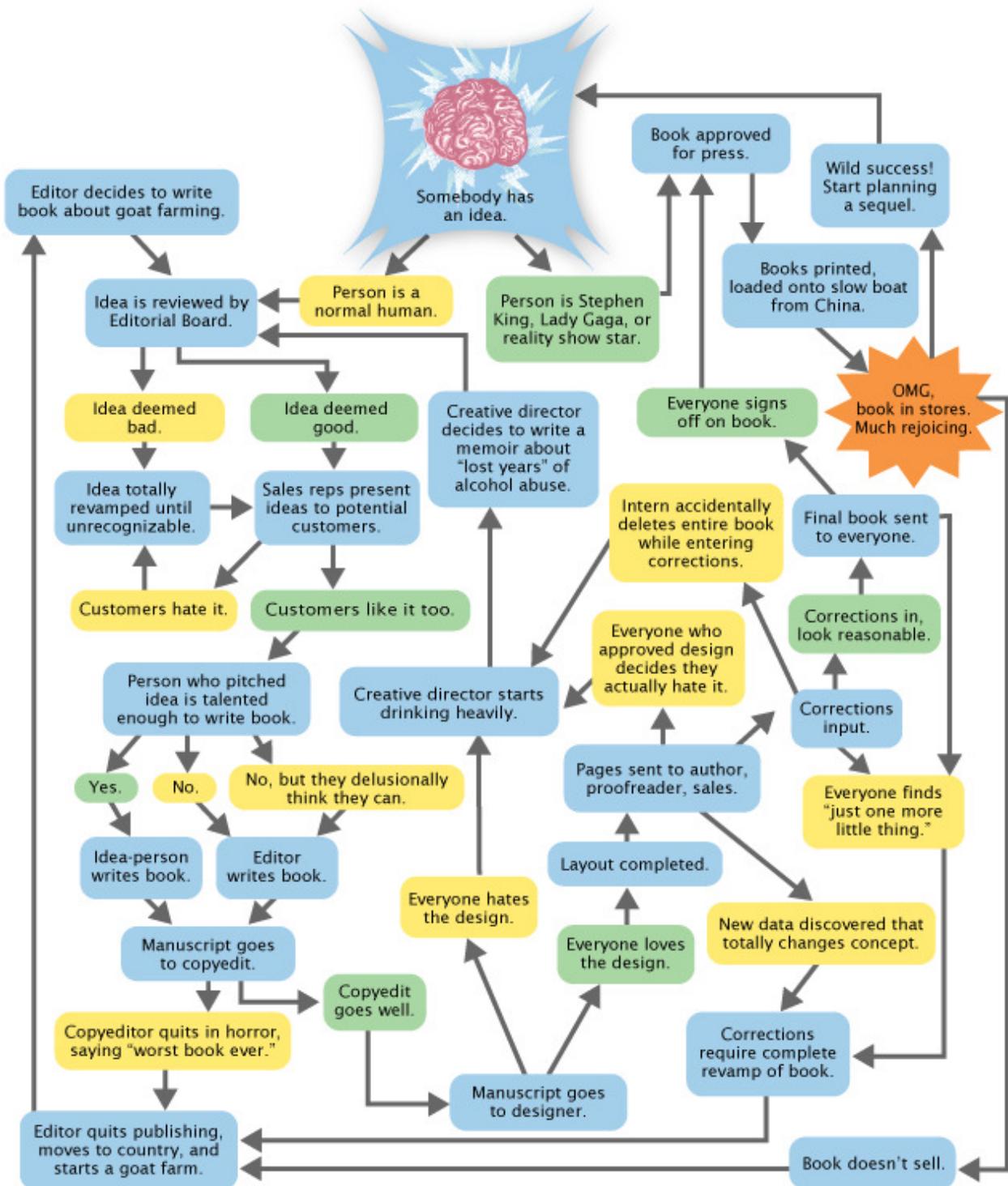
Этапы проектной деятельности



Отличительные черты волшебной сказки



Этапы создания фентезийных миров.



Как создать свой фэнтези мир. Путеводитель.

Настало время, что бы построить ваш мир с нуля. На самом деле «созданием из ничего» заниматься не придется, ведь любой мир, даже не похожий на наш самым коренным образом, несет в себе ряд черт, по которым его можно описать. Чтобы облегчить этот процесс, пройдемся по основным пунктам.

Законы мира

В первую очередь важно подумать, будет ли отличаться фэнтези мир от обычного в плане законов физики. Будут ли люди летать на коврах-самолетах, станет ли герой обладателем какой-нибудь сверхсилы или скорости. Помните, что обосновывать научно такие вещи совсем не потребуется, ведь это не научная фантастика. Однако важно подчеркнуть для себя такое отличие и помнить о нем, чтобы не попасть впросак при построении сюжета (будет довольно странно, если умеющий левитировать герой окажется пойманым в яму или в мире с чтением мыслей кто-то будет теряться в догадках о чужих мотивах).

Мироустройство

Будет ли ваш фэнтези-мир делиться на разные страны или области? Может быть, вы предпочтете общинный строй, не формирующий ничего крупнее родового поселка? Что предпочтительнее для вашей истории: монархия или демократия? Об этом аспекте мира стоит поразмышлять заранее, особенно если планируется несколько различных по этому пункту областей, взаимодействующих друг с другом.

Магия и сверхъестественное

Это любимейший аспект фэнтези, его прекрасная отличительная особенность. Ни один другой жанр, кроме фэнтези и сказки, не пишет о магии. Не обязательно вводить ее в свой фэнтези-мир, если она вам чужда, конечно. Но стоит рассмотреть разные ее возможности для сюжета, ведь она дает возможность обосновать практически что угодно.

Расы и народности

Подумайте, будут ли встречаться вашем мире представители разных рас? Будут ли они только антропоморфными, или же вы захотите населить мир еще и говорящими насекомыми, к примеру? Придумайте название для каждой расы или народности и затем – легенду или реальный факт о возникновении этого названия. Это поможет вам сразу задуматься над культурой придуманного народа, о его мифах, мечтах и героях.

Существа, населяющие мир

Даже если в мире фэнтези предполагаются говорящие животные (то есть, по сути, представители других рас в пункте выше), все же в нем могут быть и обыкновенные или

же мифические звери. Также растительность может совершенно отличаться от привычной. Попробуйте составить небольшой их перечень, как если бы составляли справочник: придумать названия, описать отличительные особенности растений, внешний вид животных, их повадки.

Создайте раздел с опасными и ядовитыми существами, а также с целебными травами и противоядиями. Возможно, этот справочник и не понадобится вам в основных поворотах сюжета (если только кого-нибудь не укусит ядовитая змея и не придется срочно искать противоядие), но зато вы легко сможете описать поход по лесу, прогулку на природе так, что это будет действительно волшебный фантастический мир, а не копия земного.

Карта



Очень многие писатели фэнтези вообще начинают именно с нее. Начните рисовать на чистом листе бумаги очертания обитаемых земель вашего мира. Что будет его границами? Что окружает населенные земли? Нарисуйте основные природные локации (леса, горы, а также моря, реки и озера). Выберите для каждой описанной страны или расы место для жизни на этой карте. Обоснуйте, почему они обитают именно там. Может быть, им действительно нравятся условия, а может, их потеснили более активные соседи? Это может легко стать отправной точкой во всем сюжете.

Обычная жизнь

Теперь попробуйте взять любую из точек на карте, населенную обитателями, и расскажите о них как можно подробнее. Что они видят, когда открывают глаза утром? О чем думают и мечтают? Что им приходится делать каждый день, чтобы просто продолжать

существовать, а что они совершают ради удовольствия? Что для них совершенно обыденное, а что – чудесное?

Попробуйте описать как можно больше вариантов таких биографий. Допустим, на вашей карте оказались горные поселки, большой город у моря и множество жителей лесов, которые строят временные убежища. Опишите быт нескольких представителей этих природных зон, причем придумайте и то, как будет жить правитель (если он есть), и то, как живет изгой и чудак при таких условиях. Конечно, не забывайте описывать биографии представителей разных рас, если они имеются.

Такие короткие биографии не только помогут создавать второстепенных персонажей, но и позволяют выявить явные нестыковки вроде слабых и изнеженных обитателей пустынь.

Всегда помните, что не существует универсальных советов, как придумать свой мир фэнтези, есть только небольшие подсказки, которые могут натолкнуть вас на верный путь.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240793

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 22.10.2025 по 22.10.2026