

Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение «Кингисеппский колледж технологии и сервиса»  
структурное подразделение Детский технопарк «Кванториум»

Рассмотрено педагогическим советом ГБПОУ ЛО «ККТ и С»

Протокол от «04» июня 2021 года № 124

Согласовано заместитель директора-руководитель ДТ «Кванториум»

«04»июня 2021 г.

Утверждено приказом №13-О

ГБПОУ ЛО «ККТ и С» от «04» июня 2021 г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
«Инженерные каникулы.ИТ.Robo.Cosmo.English»

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Инженерные каникулы. IT.Robo.Cosmo.English » разработана на основании Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.

### **Направленность программы**

Техническая

### **Актуальность программы**

Вовлечение детей в проектную деятельность, разработку и продвижение инженерных и исследовательских проектов в командах под руководством квалифицированных наставников «Кванториума», а также освоение базовых навыков работы на современном оборудовании в период каникул.

### **Педагогическая целесообразность программы**

Обучение по программе включает три основных направления деятельности:

1. Основы реализации проектов, включая методологию командной работы.
2. Получение навыков разработки программного обеспечения, на основе современных и актуальных на сегодняшний день технологий.
3. Получение компетенций в области конструирования устройств, управляемых микроэлектроникой.

Данная программа формирует компетенции, которые позволяют обучающимся успешно создавать собственные электронные устройства, заниматься разработкой программного обеспечения, программированием микроконтроллеров, роботов при помощи конструктора Lego.

Программа направлена, в том числе, на решение профориентационных задач, обеспечивая возможность приобретения обучающимися знаний в сфере IT и умения применять их при решении различных инженерных задач.

Методологической основой программы является системно-деятельностный подход, сочетающийся с различными современными образовательными технологиями, такими как технология развития понятийного мышления, технология исследовательской и проектной деятельности. Применение системно-деятельностного подхода наиболее эффективно способствует формированию универсальных учебных действий.

## **Цель программы**

содействие формированию интереса к инженерному творчеству посредством реализации небольших собственных технических проектов.

## **Задачи программы**

### **Образовательные**

- познакомить с простейшими основами механики, правилами техники безопасности;
- развить навыки в области информационных технологий, ознакомить с устройством современных роботизированных систем, базовыми понятиями сферы космических технологий.
- развивать умение использовать иностранный язык в ситуациях речевого общения, приближенных к реальным, развивать говорение и аудирование.

### **Развивающие**

- способствовать развитию образного, технического, логического мышления воспитанников;
- развивать творческие способности воспитанников;
- научить детей излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

### **Воспитательные**

- развивать аккуратность, силу воли, самостоятельность, внимательность, усидчивость, стремление доводить начатое дело до конца;
- формировать навык сохранения порядка на рабочем месте.

## **Адресат программы:**

учащиеся в возрасте 10-18 лет, интересующиеся инженерным творчеством, информационными технологиями, техническим английским языком.

## **Количество обучающихся в группе:**

до 15 человек.

## **Формы обучения и виды занятий**

Используются три основные формы работы:

- демонстрационная (обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах);

- фронтальная (обучающиеся синхронно работают под управлением педагога);

- самостоятельная (обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий),

в том числе интерактивные проблемные лекции, практическая работа, проведение эксперимента, исследовательская и проектная работа.

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися, при реализации программ используются личностно-ориентированные технологии обучения (технологии проектной и исследовательской деятельности).

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий, реализующихся через создание безопасных условий, таких как включение в занятие динамических пауз, периодическая смена деятельности обучающихся; контроль соблюдения обучающимися правил работы на ПК; создание благоприятного психологического климата в группе.

## **Отличительная особенность программы**

Представляемая программа имеет модульную структуру. Модули построены на практико-ориентированных инженерных и исследовательских проектах, направленных на решение задач прикладного и фундаментального характера.

## **Организационно-педагогические условия**

При реализации дополнительной общеразвивающей программы используется форма, основанная на модульном принципе представления содержания образовательной программы и построения учебного плана (IT, Промробоквантум, Космоквантум, английский язык).

Реализация программы может быть осуществлена как на собственных ресурсах кванториума, так и при поддержке сетевых партнеров через сетевое взаимодействие.

**Форма обучения** - очная, возможно использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Занятия проводятся по группам. При реализации программы, могут быть организованы и проведены

массовые мероприятия для совместной деятельности обучающихся и родителей (законных представителей).

**Срок освоения** общеразвивающей программы определяется в учебном плане, который является приложением и может обновляться по мере необходимости.

### **Режим занятий**

Продолжительность одного занятия – 45 минут. Количество занятий в день, неделю определяется в соответствии с учебным планом (являющимся обновляемым приложением №1), календарным графиком (являющимся обновляемым приложением №2).

### **Формы аттестации**

**Основной аттестации** является проектная деятельность учащихся по направлению общеобразовательной программы и участием в различных соревнованиях инженерной направленности.

**Промежуточная аттестация** – представление проекта по итогам выполнения кейсов.

**Итоговая аттестация** - представление проекта по итогам выполнения кейсов.

### **Системы оценки результатов освоения образовательной программы**

Освоение программы на каждом уровне заканчивается презентацией проектов.

Критерии оценки публичной презентации проекта:

#### **Теоретическая подготовка**

«1 балл»– учащийся освоил на 80-100% объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием, проект выполнен при поддержке педагога на высоком уровне самостоятельности;

«2 балла» – объём усвоенных знаний составляет 50-80%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

«3 балла»– учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой, как правило, избегает употреблять специальные термины

#### **Практическая подготовка**

«1 балл» - ученик проявил высокий уровень заинтересованности и мотивированности при выполнении проекта, с оборудованием работает

самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

«2 балла» - учащийся работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

«3 балла» - учащийся испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием, в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

### **Социальная активность**

«1 балл» - учащийся принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях различного уровня (80-100%) и занимает призовые места

«2 балла» - учащийся принимает участие в 50-80% предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях различного уровня и занимает призовые места;

«3 балла» - учащийся принимает участие менее чем в 50% предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях различного уровня и не занимает призовые места.

Ученикам, набравшим по итогам защиты проекта на вводном (углублённом) уровне от 8 до 9 баллов, рекомендуется попробовать свои силы по другой дополнительной общеобразовательной программе.

## **Методическое обеспечение реализации программы**

### **Используемые педагогические технологии:**

- обучение в сотрудничестве;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология проектов;
- кейсовая технология.

### **Используемые методы обучения:**

- словесные методы обучения (рассуждение, диалог, обсуждение);
- практические методы обучения (работа в среде разработки, работа с программами);
- проектные методы обучения (дизайн-концепция).

Формы работы, используемые на занятиях:

- беседа;
- проектирование;
- презентация.

### **Ожидаемые результаты**

Участие в программе «Инженерные каникулы» будет способствовать интеллектуальному развитию детей, динамичному развитию творческого мышления, познавательных процессов, коммуникативных и организаторских навыков, повышению уровня технических знаний и информационной культуры.

Использование и реализация предложенных форм работы послужит созданию условий для реализации способностей и задатков детей, что окажет существенное влияние на формирование интереса к различным видам технического творчества, к созидательной деятельности.

Программа обеспечивает достижение результатов по следующим компонентам:

#### **1. Образовательный компонент**

- предоставление дополнительных образовательных возможностей обучающимся, интересующимся техникой;
- формирование в среде обучающихся ценности интеллектуального творчества и мотивации к развитию;
- ознакомление обучающихся с проектной деятельностью;
- ознакомление с актуальными проблемами науки и техники;
- привлечение специалистов к проведению занятий и мастер-классов, выходящих за рамки стандартной школьной программы;
- формирование преемственности в подготовке инженерно-технических кадров.

#### **2. Адаптация и социализация подростков**

- социализация обучающихся;

- отработка новых педагогических и социальных технологий, обеспечивающих эффективную социализацию подростков;
- создание среды, способствующей продуктивному общению подростков;
- организация коммуникативного пространства технического мышления.

### 3. Профориентационная работа

- проведение профориентационной работы среди школьников;
- обучение основам проектной деятельности посредством проведения мозгового штурма; индивидуальной и групповой работы над проектами, демонстрации лучших проектов.
- овладение необходимыми навыками работы с инструментами;
- подготовка к самостоятельной работе над проектами по актуальным вопросам.

### 4. Развитие личности подростка

- создание условий для полноценного и всестороннего развития личности подростка и реализации собственных возможностей;
- появление и усиление таких качеств личности, как независимость, открытость новому опыту, чувствительность к проблемам, высокая потребность в творчестве
- создание среды, обеспечивающей условия для гармоничного развития и совершенствования интеллектуально-креативных способностей;
- активное проявление своих индивидуальных способностей в работе над общим делом – создание с прототипа современного экоориентированного мобильного модуля для проживания вне условий городской среды.

### Учебный план (1)

№ п/п	Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
1	Космоквантум	7	28



2	Промробоквантум	4,5	18
3	Айतिकвантум	4.5	18
4	Английский язык	1,5	6
		Итого	70

**Форма промежуточной аттестации** – представление проекта по итогам выполнения кейсов.

**Форма итоговой аттестации** - представление проекта по итогам выполнения кейсов.

### Учебный план (2)

№ п/п	Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
1	Космоквантум	7.5	30
2	Промробоквантум	4,5	18
3	Айतिकвантум	3.5	14
4	Английский язык	1,5	6
		Итого	68

**Форма промежуточной аттестации** – представление проекта по итогам выполнения кейсов.

**Форма итоговой аттестации** - представление проекта по итогам выполнения кейсов.

### Учебный план (3)

№ п/п	Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
1	Космоквантум	5,5	22
2	Промробоквантум	5	20
4	Английский язык	1,5	6
		Итого	48

### Учебный план (айти)

№ п/п	Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
4	айतिकвантум	9	36
		Итого	36

**Форма промежуточной аттестации** – представление проекта по итогам выполнения кейсов.

**Форма итоговой аттестации** - представление проекта по итогам выполнения кейсов.

### **Календарный график**

Начало обучения- 09.08.2021

Окончание обучения 31.08.2021

Дата промежуточной аттестации- 25.08.21

Дата итоговой аттестации – 31.08.21

Каникулы не предусмотрены.

### **Модуль Космо (1)**

#### **Содержание**

1. Польза астрономии. Космос и мы
2. Солнечная система
3. Работа в программе Solar System
4. Звездное небо. Созвездия
5. Программа Stellarium. Задания
6. Небесная механика
7. Реактивное движение
8. Основы космонавтики

#### **Учебно-тематическое планирование**

##### **Раздел 1. Введение**

Тема занятия	Теория	Практика
1. Польза астрономии. Космос и мы (3 ч)	1 ч	2 ч

##### **Раздел 2. Основы**

2. Солнечная система (3 ч)	1 ч	2 ч
----------------------------	-----	-----

3. Работа в программе Solar System (4 ч)	2ч	2ч
4. Звездное небо. Созвездия(4 ч)	2 ч	2 ч
5. Программа Stellarium. Задания(3)	1 ч	2 ч
6. Небесная механика (3 ч)	1 ч	2 ч

### Раздел 3. Проектная деятельность

7. Реактивное движение (4 ч)	1 ч	3 ч
8. Основы космонавтики (4 ч)	1 ч	3ч
	28 часов	

### Планируемые результаты:

- Понимание учащимися основных законов физики, действующих в природе и оказывающих влияние на деятельность человека;
- Погружение в тематику космоса и ракетостроения;
- Участие в обсуждении событий, связанных с космической тематикой;
- Прикладная деятельность в группах
- Изучение принципов программирования
- Творческая деятельность по созданию проекта

### Модуль Космо ( 2)

#### Содержание

1. Функции программной среды Scratch
2. Програмируем персонажа
3. Условия и переменные
4. Создание анимации
5. Координаты. Сцена.
6. Алгоритм. Циклы. Типы данных
7. Создание проекта.
8. Завершение проекта.

#### Учебно-тематическое планирование

##### Раздел 1. Основы

Тема занятия	Теория	Практика
1. Функции программной среды Scratch (4 ч)	1	3
1 Програмируем персонажа (3 ч)	1	2 ч
2 Условия и переменные (4 ч)	1ч	3ч

1	Создание анимации (4ч)	1ч	3ч
1	Координаты. Сцена. (4ч)	1ч	3ч
1	Алгоритм. Циклы. Типы данных (3 ч)	1 ч	3ч

## Раздел 2. Проектная деятельность

2	Создание проекта (4ч)	1 ч	3 ч
3	Завершение проекта (4 ч)	1ч	3 ч
		30 часов	

### Планируемые результаты:

- развитие алгоритмического мышления;
- изучение основ программирования;
- понимание принципов, управляющих процессами и устройствами;
- прикладная деятельность в группах
- реализация собственных творческих идей (мультфильмы, анимации, игры);
- творческая деятельность по созданию проекта

## Модуль Космо ( 3)

### Содержание

- 1 Функции программной среды Scratch
- 2 Условия и переменные
- 3 Создание анимации
- 4 Координаты. Сцена.
- 5 Алгоритм. Циклы. Типы данных
- 6 Создание проекта.

### Учебно-тематическое планирование

#### Раздел 1. Основы

Тема занятия	Теория	Практика
1. Функции программной среды Scratch (3 ч)	1 ч	2 ч
2. Условия и переменные (4ч)	2 ч	3 ч
3. Создание анимации (3 ч)	1 ч	2 ч
4. Координаты. Сцена. (4ч)	1 ч	3 ч
5. Алгоритм. Циклы. Типы данных (4ч)	1 ч	3 ч

## Раздел 2. Проектная деятельность

6. Создание проекта (4 ч)	1 ч	3 ч
	22 часа	

### Планируемые результаты:

- развитие алгоритмического мышления;
  - изучение основ программирования;
  - понимание принципов, управляющих процессами и устройствами;
  - прикладная деятельность в группах
  - реализация собственных творческих идей (мультфильмы, анимации, игры);
  - творческая деятельность по созданию проекта
1. “железе” (Arduino)
  2. Выработать у учащихся понимание связи действий кода с физическими процессами.

### Модуль IT (1 )

#### Содержание

1. Введение в алгоритмы и базовое знакомство с языками программирования
2. Код на практике. Реализация простого проекта «Светофор на Arduino» с целью объяснения влияния кода на работу компонентов

#### Учебно-тематическое планирование

##### Раздел 1. Введение

1. Вводный урок. Техника безопасности. Викторина	1 час	Теоретическое занятие
---	-------	--------------------------

##### Раздел 2. Введение в алгоритмы

Введение в алгоритмы и базовое знакомство с языками программирования. Объяснение схемы работы кода. Понятие блок-схемы.	2 час	Теоретическое занятие
Введение в алгоритмы и базовое знакомство с языками программирования. Знакомство с синтаксисом языка. Знакомство с Arduino IDE.	6 часа	Практическое занятие

### Раздел 3. Проектная деятельность

1. Код на практике.Проработка проекта «Светофор»	3 часа	Практическое занятие
2. Физическая реализация на базе платы Arduino с микроконтроллером	3 час	Практическое занятие
3. Написание кода под проекты и защита проекта	3 час	Практическое и теоретическое
	18 часов	

#### Планируемые результаты:

- Понимание основ языков программирования.
- Умение написать простейший код
- Способность написать код под конкретные цели (простой проект) и заставить его работать на предлагаемом “железе” (Arduino)
- Понимание связи действий кода с физическими процессами.

## Модуль IT (2 )

### Содержание

1. Языки программирования, их отличие и схожесть.
2. Язык программирования Processing. Первое знакомство и сфера применения
3. Создание простой анимации и графического интерфейса.

### Учебно-тематическое планирование

#### Раздел 1. Введение

1. Вводный урок. Техника безопасности и проведение викторины.	1 часа	Теоретическое занятие
---	--------	-----------------------

#### Раздел 2. Языки программирования

1. Введение в языки программирования их типы и назначение. В чем они похожи друг на друга и чем отличаются.	1 час	Теоретическое занятие
2. Processing. Знакомство с языком и реализация первого проекта на нем	4 часа	Практическое занятие

#### Раздел 3. Проектная деятельность на языке Processing

1. Обсуждение и подготовка к личным проектам на Processing от простейшей анимации до графического интерфейса.	4 часа	Теоретическое занятие
2. Реализация выбранных проектов	5 часа	Практическое занятие

3. Заключительное занятие. Представление проектов.	3 час	Практическое и теоретическое
	18 часов	

#### 4. Планируемые результаты:

- понимание учащимися основных задач и возможностей языков программирования на примере языка Processing
  - Работа как в группе так и самостоятельно
  - научить обучающихся самостоятельно создавать простейшие интерфейсы и анимации с помощью программирования

### Модуль IT (3)

#### Содержание

1. Введение в языки программирования. Парадигмы программирования.
2. Объектно-ориентированное программирование. Что такое ООП? Какие языки относятся к ООП.
3. Функциональное программирование.
4. Процедурное программирование
5. Мультипарадигмальный язык программирования
6. Паттерны программирования. Фабричный метод, Одиночка/Singleton, Прототип.

#### Учебно-тематическое планирование

##### Раздел 1. Введение

1. Знакомство. Техника безопасности и викторина. Введение в языки программирования. Парадигмы программирования.	4 часа	Теоретическое занятие
---	--------	-----------------------

##### Раздел 2. Основы – 4 занятия



1. Введение в ООП. Объектно-ориентированное программирование. Что такое ООП? Какие языки относятся к ООП.	4 часа	Теоретическое и практическое
2. Функциональное программирование. Какие языки относятся к функциональному программированию.	3 часа	Теоретическое и практическое
3. Процедурное программирование. Какие языки относятся к процедурному программированию.	4 часа	Теоретическое и практическое
4. Мультипарадигмальный язык программирования. Что это такое? Сферы применения перспективы.	3 часа	Теоретическое и практическое

### Раздел 3. Проектная деятельность

1. Паттерны программирования	4 часа	Теоретическое занятие
2. Паттерны программирования. Фабричный метод	4 часа	Теоретическое и практическое
3. Паттерны программирования. Одиночка/Singleton	3 час	Теоретическое и практическое
4. Паттерны программирования. Прототип	4 часа	Теоретическое и практическое
5. Самостоятельная реализация кода с использованием одного из паттернов программирования	3 часа	Практическое занятие
	36 часов	

### Планируемые результаты:

- Понимание специфики языков программирования и их применение;
- Понимание базовых шаблонов (паттернов) программирования;
- Умение применять их на практике;
- Умение работать как в команде так и самостоятельно.

## Содержание

1. Техника безопасности.
2. Введение в робототехнику.
3. Знакомство с конструктором Lego.
4. Знакомство с моторами и датчиками.
5. Практические работы.

## Учебно-тематическое планирование

### Раздел 1. Введение

1. Вводный урок. Техника безопасности. Введение в робототехнику. Игра на карточках «Робот или нет?»	1 час
---	-------

### Раздел 2. Основы конструирования

2. Знакомство с конструктором (правила работы, способы крепления). Строим высокую башню.	2 часа
--	--------

### Раздел 3. Основы программирования

3. Знакомство с программой. Робот-улитка. Робот-вентилятор.	6 часов
4. Знакомство с датчиками. Робот-шпион.	3 часа

### Раздел 4. Практические работы

5. Практическая работа «Собери своего робота» (из бумаги или конструктора).	6 часов
	18 часов

## Планируемые результаты:

- понимание основных терминов: «робот», «робототехника», «конструктор», «управляющая система», «исполнительная система», «сенсорная система», «алгоритм»;
- умение работать с инструкцией;
- умение собирать простейших роботов;
- умение использовать датчики.

## Модуль Робо (2)

## Содержание

1. Техника безопасности.
2. Введение в робототехнику.
3. Знакомство с конструктором Lego.
4. Программирование хаба. Знакомство с моторами и датчиками.
5. Практические работы.

### **Учебно-тематическое планирование**

#### Раздел 1. Введение

1. Вводный урок. Техника безопасности. Введение в робототехнику. Игра на карточках «Робот или нет?»	1 часа
---	--------

#### Раздел 2. Основы конструирования

1. Знакомство с конструктором (правила работы, способы крепления). Строим высокую башню.	2 час
--	-------

#### Раздел 3. Основы программирования

1. Знакомство с программой. Программирование хаба.	1 часа
2. Знакомство с моторами и датчиками.	3 часа

#### Раздел 4. Практическая работа

1. Первый двигающийся робот. Перемещение на заданное расстояние.	4 час
2. Практическая работа «Передай кубик».	3 час
	14 часов

#### **Планируемые результаты:**

- понимание основных терминов: «робот», «робототехника», «конструктор», «управляющая система», «исполнительная система», «сенсорная система», «алгоритм»;
- умение работать с инструкцией;
- умение конструировать простейших роботов;
- способность запрограммировать передвижение робота.

### **Модуль Робо (Второй уровень )**

#### **Содержание**

1. Техника безопасности.
2. Повторение пройденного.
3. Управляемое движение робота.
4. Проектно-конструкторская деятельность.

### **Учебно-тематическое планирование**

#### Раздел 1. Основы конструирования и управления

1. Вводный урок. Техника безопасности. Проверочная работа (повторение пройденного).	1 час
2. Практическая работа «Передай кубик».	2 часа
3. Робот Носорог. Перемещение робота с использованием разных датчиков.	4 часа

#### Раздел 2. Основы программирования

1. Управляемое движение робота. Движение по линии.	3 часа
2. Управляемое движение робота. Движение по заданному маршруту.	3 часа

#### Раздел 3. Проектно-конструкторская деятельность

1. Свободное моделирование.	4 часа
2. Свободное моделирование.	3 часа
	20 часов

### **Планируемые результаты:**

- закрепление полученных навыков I уровня;
- умение управлять движением робота;
- проектирование и программирование собственного робота.

### **Модуль Робо (Второй уровень (11-13 лет))**

#### **Содержание**

1. Техника безопасности.
2. Повторение пройденного.
3. Управляемое движение робота.
4. Проектно-конструкторская деятельность.

## Учебно-тематическое планирование

### Раздел 1. Основы конструирования и управления

1. Вводный урок. Техника безопасности. Проверочная работа (повторение пройденного).	1 час
2. Перемещение предметов.	3 часа
3. Робот-доставщик грузов.	3 часа

### Раздел 2. Основы программирования

1. Устранение неисправностей. Поиск ошибки в программе.	3 часа
---	--------

### Раздел 3. Проектно-конструкторская деятельность

1. Свободное моделирование на тему — робот-художник.	4 часа
2. Свободное моделирование на тему — робот-музыкант.	3 часа
3. Свободное моделирование.	3 часа
	20 часов

### Планируемые результаты:

- закрепление полученных навыков II уровня;
- умение управлять движением робота;
- проектирование и программирование робота на заданную тему.

## Модуль «Технический английский язык»

### Первый уровень

#### Содержание

1. Гаджеты: их названия и функции.

2. Проблемы современных гаджетов. Характеристика гаджетов.
3. Работа с диалогом. Тренировка практических разговорных навыков.

### **Учебно-тематическое планирование**

#### Раздел 1. Основной

1. Знакомство. Лексика по теме «Гаджеты». Утвердительное и отрицательное предложение в Present Simple.	2 часа
2. Текст «Times of Smartphones». Работа с текстом. Лексика по теме «Характеристики гаджетов».	2 часа
3. Образование абсолютной степени прилагательных. Образование вопросов в Present Simple. Работа с диалогом «В магазине».	2 часа
	6 часов

#### **Планируемые результаты:**

- ознакомить учащихся с названием гаджетов и их функциями;
- вести и поддерживать беседу в магазине;
- повторить материал перед началом учебного года.

### **Второй уровень**

#### **Содержание**

1. Инструменты: их названия и функции в английском языке.
2. Работа с текстом. Образование глаголов.
3. Тренировка практических разговорных навыков. Положение вещей в пространстве.

### **Учебно-тематическое планирование**

#### Раздел 1. Основной

1. Работа с текстом «Repair of Notre-Dame». Лексика «Строительство, глаголы». Притяжательные местоимения. Утвердительные и отрицательные предложения в Past Simple.	2 часа
2. Лексика по теме «Инструменты». Образование общих и	2 часа

специальных вопросов. Работа с глаголом «get».	
3.Работы с глаголом «use». Работа со структурой «There is/are». Английские предлоги. Диалог «Помощь в гараже».	2 часа
	6 часов

**Планируемые результаты:**

- ознакомить учащихся с названием инструментов и их функциями;
- описывать положение инструментов;
- повторение разговорной лексики;
- повторить материал перед началом учебного года.