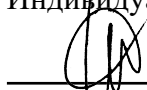


**Индивидуальный предприниматель Тимофеева Екатерина
Игоревна ИП Тимофеева Е.И.**

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель



Тимофеева Е.И.

« 01 » октября 2025 г.

М.П.

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
по английскому языку (игровой клуб Minecraft) для детей
«Minecraft на английском»

Уровень: разговорный, А1–А2 · Возраст: 8-13 лет · Форма: дистанционная · Срок: до 1 года

**г. Москва
2025 г.**

**Индивидуальный предприниматель Тимофеева Екатерина Игоревна
ИП Тимофеева Е.И.**

Лицензия на осуществление образовательной деятельности от 22.09.2025 г. № Л035-01298-77/03238927

П Р И К А З

«01» октября 2025 г. № 7-ОП

**Об утверждении дополнительной общеразвивающей программы
социально-педагогической направленности
по английскому языку (игровой клуб Minecraft) для детей**

В соответствии с Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»

ПРИКАЗЫВАЮ:

Утвердить дополнительную общеразвивающую программу социально-педагогической направленности по английскому языку (игровой клуб Minecraft) для детей (Приложение №1 к Приказу).

Контроль за исполнением настоящего Приказа оставляю за собой.

**Индивидуальный предприниматель
М.П.**



Тимофеева Е.И.

Уровень программы: разговорный, А1–А2

Возраст обучающихся: 8-13 лет

Форма обучения: дистанционная

Срок реализации: до 1 года

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовая основа программы

1.2. Актуальность и новизна программы

1.3. Направленность программы, ее цель и задачи

1.4. Требования к категории слушателей

1.5. Общая характеристика программы

1.6. Принципы обучения по программе

1.7. Организационно-педагогические условия реализации программы

1.8. Планируемые результаты освоения программы

1.9. Контроль освоения программы

2. Учебно-тематическое планирование

2.1. Календарный учебный график

Список литературы

Приложение 1. Пример дидактического материала

Приложение 2. Пример итогового задания

Введение

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа (далее — Программа) реализуется в игровом формате: обучающиеся совместно играют в компьютерную игру Minecraft, общаясь при этом только на английском языке. Игра служит естественной коммуникативной средой, в которой английский становится не целью, а инструментом решения увлекательных задач.

В основе Программы — задачно-ориентированный (task-based) и коммуникативный подходы: чтобы строить, добывать ресурсы и выполнять командные квесты, обучающиеся вынуждены давать и понимать инструкции, договариваться и описывать свои действия на английском языке. Это снимает языковой барьер и делает речь спонтанной и мотивированной.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа программы

Данная программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20»;
- иными локальными актами ИП Тимофеева Е.И.

1.2. Актуальность и новизна программы

Актуальность Программы обусловлена высокой вовлечённостью детей в игру Minecraft и их готовностью общаться в её контексте. Игровая среда снимает страх ошибки и стимулирует спонтанную речь.

Новизна — в использовании популярной песочницы Minecraft как коммуникативной платформы: язык осваивается через совместное строительство, кооперативные квесты и обсуждение игрового процесса на английском языке.

1.3. Направленность программы, ее цель и задачи

Программа имеет социально-педагогическую направленность. Цель — развитие навыков устной речи (говорения и аудирования) и командного взаимодействия на английском языке через совместную игру.

Задачи программы:

- формировать умение давать и понимать инструкции на английском языке (build, place, mine, craft, go to...);
- расширять активный словарь тематической и игровой лексики (материалы, блоки, инструменты, действия);
- развивать спонтанную речь и умение договариваться в команде;
- тренировать восприятие речи на слух в реальном времени;
- поддерживать мотивацию к изучению языка через любимый детьми формат игры.

1.4. Требования к категории слушателей

Программа рассчитана на детей 8-13 лет с базовым уровнем английского языка (A1 и выше) и опытом игры в Minecraft. Специальной языковой подготовки не требуется; уровень определяется коротким собеседованием.

1.5. Общая характеристика программы

Программа рассчитана на 72 часа аудиторной нагрузки и построена по тематическим модулям, каждый из которых связан с игровой механикой и соответствующей лексикой (строительство, добыча ресурсов, крафт, выживание, командные квесты, творческий проект).

Занятия проходят дистанционно: обучающиеся играют на общем сервере, преподаватель модераторствует игру и поддерживает англоязычное общение через голосовую связь и демонстрацию экрана.

1.6. Принципы обучения по программе

принцип «язык как инструмент» — английский используется для решения игровых задач, а не изучается изолированно;

принцип погружения — общение в игре ведётся на английском языке;

принцип кооперации — задания требуют командного взаимодействия и переговоров;

принцип посильности — сложность заданий и лексики растёт постепенно;

принцип безопасной среды — игра снимает страх ошибки и раскрепощает речь.

1.7. Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий.

Срок реализации: до 1 года, 36 учебных недель. Формы реализации и режим: дистанционные групповые занятия 2 раза в неделю по 60 минут.

Рекомендуемое количество обучающихся в группе — 4-6 человек. Материально-техническое обеспечение: у обучающегося — компьютер с установленной игрой Minecraft, микрофон, наушники и стабильный интернет; у преподавателя — сервер для совместной игры и подготовленные игровые сценарии и глоссарии.

1.8. Планируемые результаты освоения программы

По завершении курса обучающиеся будут:

- давать и понимать инструкции на английском языке в контексте игры;
- использовать тематическую лексику (материалы, блоки, инструменты, действия);
- общаться и договариваться с командой на английском языке в реальном времени;
- увереннее говорить и меньше бояться живой английской речи.

1.9. Контроль освоения программы

Контроль носит формирующий характер:

- текущий — участие в игровом общении и выполнение инструкций на английском языке;
- промежуточный — выполнение командного квеста с англоязычной коммуникацией;
- итоговый — творческий проект (совместная постройка) с презентацией на английском языке.

По итогам освоения программы по заявлению выдаётся сертификат об обучении.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование модуля / темы	Содержание	Объем часов
1	Знакомство и базовые команды	Лексика: направления, действия (go, place, break); инструкции в игре.	12
2	Материалы и добыча ресурсов	Лексика: блоки, руды, инструменты; описание действий (mine, collect).	12
3	Крафт и строительство	Лексика: рецепты, постройки; давать и понимать пошаговые инструкции.	12
4	Выживание и кооперация	Командные задачи; переговоры, распределение ролей на английском.	12
5	Квесты и приключения	Сюжетные командные квесты; спонтанная речь в реальном времени.	12

№ п/п	Наименование модуля / темы	Содержание	Объем часов
6	Творческий проект	Совместная постройка по замыслу группы и её презентация на английском.	12
	Итого:		72

2.1. Календарный учебный график

Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
02.09.2025	10.06.2026	36	72	72	2 раза в неделю по 60 минут

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Игровая среда Minecraft (Java / Bedrock Edition) — платформа реализации программы.
- Авторские материалы преподавателя: игровые сценарии, квесты, тематические глоссарии игровой лексики.
- Cambridge Dictionary (dictionary.cambridge.org) — онлайн-словарь.

Приложение 1

Пример дидактического материала

Приложение 2

Пример итогового задания