

МИНИСТРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра методики преподавания иностранных языков

**СОЗДАНИЕ ПРОЕКТОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 4
КЛАССЕ НА ОСНОВЕ ТЕКСТОВ СКАЗОК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ПРОГРАММЫ MOVIE MAKER**

Выпускная квалификационная работа

студентки группы 742

Направление 44.03.01

«Педагогическое образование»

профиль «Иностранный язык»,

Балдиной Натальи Владимировны

(подпись)

«Допущена к защите в ГЭК» Зав.кафедрой

(подпись)

«___»_____2017

Научный руководитель -
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры методики
преподавания иностранных языков

Нельзина Елена Николаевна

(подпись)

ПЕРМЬ 2017

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Роль проектной деятельности с применением ТСО на уроках иностранного языка.....	6
1.1. Психолого-педагогическая характеристика учащихся 4-го класса.....	6
1.2. Проектная задача как способ подготовки к проектной деятельности.....	9
1.3. Требования ФГОС относительно проектной деятельности и работы с ТСО учащихся 4-го класса.....	14
1.4. Возможности использования сказок в проектной деятельности младших школьников.....	20
Выводы по главе 1.....	28
Глава 2. Организация проектной деятельности с использованием программы Movie Maker	29
2.1. Описание программы Movie Maker, её возможностей и способов применения.....	29
2.2. Создание проекта на основе текстов сказок на уроках АЯ.....	32
Выводы по главе 2.....	44
Заключение.....	46
Библиографический список.....	49
Приложение к работе:	
Приложение 1. Тексты сказок на АЯ.....	51
Приложение 2. Видеоролики учащихся (CDRW).....	(конверт)

Введение

Наше общество и его потребности изменяются практически ежедневно, поэтому современная система образования вынуждена находиться в постоянном режиме модернизации для удовлетворения потребности общества в квалифицированных специалистах и добропорядочных гражданах. Постепенно отпадают вопросы о необходимости введения изучения ИЯ на раннем этапе обучения, но возникают новые, касающиеся методики преподавания. Наиболее эффективной технологией является введение проектной деятельности с использованием компьютерных программ. Анализ практики показывает, что некоторые учителя не осознают в полной мере полезность данного вида деятельности, а, следовательно, не желают отступать от консервативных методов образования и воспитания, что может привести к различного рода проблемам, начиная со снижения мотивации учащихся к обучению и заканчивая отсталостью уровня знаний учащихся от современных требований.

Что касается раннего освещения данной темы в педагогической литературе, то впервые о возможности представления проектной деятельности как средства обучения ИЯ писали в своих работах такие известные авторы, как Дж. Дьюи, У.Х. Килпатрик, Е.С. Полат. Авторы более современных статей (С.М. Варламова, О.В. Веремеева, Г.Д. Ткачук) отмечают исключительно положительные стороны проектной деятельности младших школьников: самостоятельное создание проекта на основе сказки позволяет ребёнку развиваться, получать бесценные навыки коммуникации и кооперации, а также помогает осознавать практическую пользу использования ИЯ как инструмента получения знаний. Для учителя метод проектов позволяет решить основные педагогические задачи: воспитательную (толерантность и уважение к иностранной культуре), развивающую (развитие творческого мышления, усидчивости и развитие

других УУД), образовательную (самостоятельное приобретение новых знаний, взаимообмен опытом среди учащихся и т.п.).

Для более полного и красочного оформления конечной итоговой проектной работы учащихся предлагается использование компьютерной программы Movie Maker, которая является доступным для приобретения и простым в управлении видеоредактором из продуктов системы Windows.

Однако здесь мы впервые сталкиваемся с противоречиями. Во-первых, несмотря на ряд преимуществ, введение проектной деятельности в качестве средства обучения ИЯ происходит в основном в среднем и старшем звене. Во-вторых, сказка рассматривается в основном как жанр текста и используется исключительно для обучения чтению на РЯ и ИЯ. Другими словами, наблюдается нехватка практических разработок, направленных на применение сказки как вида проектной деятельности, направленного на развитие УУД, а также на использование сказки как средства обучения другим видам речевой деятельности (говорение, аудирование, письмо) при обучении ИЯ на раннем этапе. В-третьих, некоторые учителя предполагают, что совмещение собственно проектной работы и изучение принципов работы в определённой компьютерной программе может оказаться серьёзной нагрузкой для младших школьников, что в свою очередь нарушит педагогические принципы посильности и доступности.

Таким образом, вопрос о возможности и эффективности введения проектной деятельности с использованием программы Movie Maker на уроках ИЯ на начальном этапе обучения остаётся открытым и **актуальным** для исследования.

Объектом данного исследования является процесс обучения ИЯ в начальной школе. Под **предметом исследования** подразумевается организация проектной деятельности на основе текстов сказок на раннем

этапе обучения ИЯ с использованием программы Movie Maker. **Цель исследования** – апробировать проект на основе иноязычного текста сказки с применением программы Movie Maker и составить рекомендации по его организации для учителей.

В качестве **задач исследования** определим следующие пункты:

- Рассмотреть психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста;
- Определить роль сказок на раннем этапе обучения иностранному языку;
- Описать особенности проектной деятельности в начальной школе;
- Рассмотреть возможности программы Movie Maker для создания проектов на основе сказок;
- Подобрать и разработать материалы, необходимые для реализации проектной деятельности.

Практическая значимость исследования заключается в представлении примера проекта на основе сказок, готового к применению учителем при обучении младших школьников ИЯ.

Во время работы были использованы такие **методы исследования** как наблюдение, пробное обучение, анализ методической литературы и обобщение педагогического опыта, наблюдение.

Всё вышесказанное определило **структуру курсовой работы**, которая состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы. В первой главе рассматривается теоретический материал относительно возможностей и необходимости в реализации проектной деятельности в начальной школе с применением ТСО на уроках иностранного языка на примере учащихся 4-х классов. Вторая глава посвящена особенностям и возможностям применения программы Movie Maker при реализации цели исследования.

Глава 1. Роль проектной деятельности с применением ТСО на уроках иностранного языка

1.1. Психолого-педагогическая характеристика учащихся 4-го класса

Физическое и духовное развитие человека происходит в течение всей его жизни, однако процесс этот неравномерен. Психологи утверждают, что развитие человека происходит «рывками» - небольшими временными отрезками, границей между которыми выступают возрастные кризисы.

Учащиеся четвёртых классов находятся в возрастной группе 9-11 лет. Согласно последним исследованиям в области психологии, данный возраст находится в периоде развития ребёнка, ограниченном «кризисом 7 лет» и «кризисом 13 лет». Это означает, что организм среднестатистического четвероклассника не подвержен экстремальному влиянию собственных гормонов, однако детская психика остаётся достаточно уязвимой для пагубного влияния окружающей среды. Именно поэтому дети-четвероклассники, не смотря на их нахождение вне кризисной возрастной группы, нуждаются в постоянном внимании и уходе для поддержания их стабильного развития [15].

Четвёртый класс является переходным звеном развития интеллектуальных и физиологических способностей ребёнка, следовательно, четвероклассники достойны поддержки и внимания взрослых не меньше детей других возрастных групп. Они обладают своим особым набором психологических характеристик и, следовательно, требуют особого подхода в воспитании и обучении.

Рассмотрим основные отличия четвероклассников от предшествующей возрастной группы 8-9 лет: первоклассников, второклассников и третьеклассников. Во-первых, учебная деятельность наиболее полно выходит на первый план и закрепляется в качестве ведущей. Игровая деятельность

почти полностью отходит на задний план, однако её элементы успешно применяются при выполнении некоторых учебных задач [15].

Во-вторых, начинают проявляться черты общения как вида деятельности: согласно исследованиям Л.И. Божович, более младшие школьники не придают особого значения факту, получили ли они замечание наедине с учителем или в присутствии одноклассников в классе. Что касается третьеклассников и четвероклассников, они обращают большее внимание на замечания товарищей. Проявляется эмоциональная зависимость от мнения не только взрослых, но и ровесников [16].

В-третьих, начинается формирование новых психических функций. Память улучшается и приобретает познавательный характер благодаря освоению новых приёмов запоминания. Непроизвольное восприятие уступает место целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемуся определённой задаче. Формируется произвольность внимания, т.е. способность сосредоточиться на мало интересных вещах. Значительные изменения претерпевает мышление третьеклассника, которое становится более абстрактным и обобщённым: ребёнок способен находить взаимосвязь некоторых явлений и объектов действительности, проводить параллели между событиями и вычислять закономерность, а также синтезировать и анализировать информацию, преобразовывать и выдавать на её основе новый продукт. Происходит вербализация мышления – ребёнок учится оперировать понятиями. В тот же период активно формируется характер четвероклассника. Учебная деятельность способствует развитию воли и произвольности. Ребёнок становится более коммуникабельным, учится строить и поддерживать взаимоотношения внутри коллектива класса и более мелких групп, а значит, становится способен к сотрудничеству.

Исследования показывают: учащиеся третьих-четвёртых классов уже умеют видеть не только отдельные черты личности, но и их комплексы; дети

осторожны при оценке отрицательных качеств сверстника. Они принимают во внимание мнение других людей, умеют аргументировать и отстаивать своё мнение. Но эти возможности сформированы у разных учащихся неодинаково: у одних - представлены максимально и на высоком уровне, у других - только начинают складываться (М.Е. Боцманова, А.В. Захарова, 1976).

Согласно наблюдениям Н.М. Труновой, Н.Э. Фокиной, Н.С. Евлановой, поведение младших школьников с возрастом становится всё, более осознанным - они всё чаще совершают поступки, продиктованные осознанным решением и реализуемые собственным волевым усилием. В то же время существенно возрастает роль нравственных представлений и нравственных образцов, с которыми дети соотносят свои действия: начинается наиболее активная фаза усвоения и закрепления моральных ценностей личности.

Таким образом, между третьим и четвёртым классами наблюдается серьёзный скачок в умственном развитии учащихся, что многократно подтверждается психологическими исследованиями. Учебная деятельность окончательно становится ведущей, а благодаря новым возможностям мышления активно развиваются такие познавательные процессы, как восприятие, память, внимание.

Четвероклассник чувствует необходимость во всестороннем своём развитии, круг его интересов стремительно растёт, в то время как способности их реализации остаются минимальными. Для того чтобы наиболее полно раскрыть и развить способности учащегося, необходимы особые приёмы обучения, сочетающие в себе игровую, познавательную и учебную виды деятельности. Наиболее удачным примером работы с учебным материалом, соответствующим вышеописанным требованиям, является проектная деятельность.

1.2. Проектная задача как способ подготовки к проектной деятельности

Большинство источников определяют проектную деятельность как форму организации совместной деятельности обучающихся, а также совокупность приёмов и действий в их определённой последовательности, направленной на достижение поставленной цели.

Целью проектной деятельности является создание и реализация определённого проекта. Под проектом может пониматься [10]:

- конечный продукт, решение проблемы материального, социального, нравственного, исторического, научно-исследовательского и другого характера;
- форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению конкретной продукции за заданный промежуток времени;
- дидактическое средство активизации познавательной деятельности, развития креативности и формирования определенных личностных качеств.

Исследователи не могут прийти к единому и универсальному определению проекта. Например, А.В. Хуторской понимал под проектом особую форму организации занятий, при которой все участники включаются в деятельность по получению конкретной продукции за небольшой промежуток времени [1].

Евдокимова Е.С. называет проектом комплексную деятельность детей, которые с помощью взрослых осваивают новые понятия и представления о различных сферах жизни: производственной, личной, социально-политической. Иначе говоря, это интегрированная деятельность детей, в

результате которой предполагается получение определенного продукта и его дальнейшее использование.

Проектная деятельность характеризуется следующими факторами [10]:

- наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности;
- наличие чёткой структуры и выделения этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта);
- реализация проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности.

Проектная деятельность включает в себя такие этапы работы, как:

- анализ проблемы;
- постановка цели;
- выбор средств ее достижения;
- поиск и обработка информации, ее анализ и синтез;
- оценка полученных результатов и выводов.

К сожалению, организация полноценной проектной деятельности в начальной школе не соответствует возрастным возможностям младших школьников. Это обуславливает особую актуальность и перспективы использования несколько иного подхода к организации работы - метода проектных задач – относительно новой базовой образовательной технологии формирования УУД в начальных классах [20].

В данном случае проектная деятельность младших школьников на практике называется проектной задачей, поскольку учащиеся только начинают осваивать азы проектной деятельности и не могут полностью

самостоятельно справляться с заданием. Главное отличие проектной задачи от полноценного проекта заключается в том, что для её решения младшим школьникам предлагаются все необходимые средства и материалы в виде набора заданий и требуемых для их выполнения данных. Применяя систему проектных задач, можно подготовить ученика начальной школы к полноценной проектной деятельности в среднем и старшем звене [20].

Определяя понятие «проектная задача», согласимся с точкой зрения А. Б. Воронцова, что проектная задача – это набор заданий, стимулирующих систему действий учащихся, направленных на получение «продукта», и одновременно качественное обучение учащихся [21].

Концептуальную основу метода работы с проектными задачами составляет задачный подход, сущность которого состоит в том, чтобы «...построить учебное познание как систему задач и разработать средства (предписания, приемы) для того, чтобы, во-первых, помочь учащимся в осознании проблемности предъявляемых задач (сделать проблемность наглядной), во-вторых, найти способы сделать решение проблемных ситуаций (заклученных в задачах) личностно-значимыми для учеников и, в-третьих, научить их видеть и анализировать проблемные ситуации, вычленять проблемы и задачи» [21].

Очень важно подчеркнуть роль учителя при организации работы с проектными задачами. Рассмотрим его роль на примере работы с иноязычным текстом. Учитель обязан самостоятельно подготовить необходимые для работы учащихся материалы, проверить их актуальность и соответствие принципу посильности и доступности. Кроме того, материалы должны быть предоставлены в количестве, достаточном для создания ситуации выбора, что значительно повысит их личную ответственность за результат работы (например, предложить учащимся самим выбрать текст для

разбора и чтения). Учитель должен поощрять творчество учащихся, но ограничивать его критериями оценки работы, которые также должны быть заранее представлены, чтобы мотивировать учащихся и помочь им сформировать цели и задачи собственной работы с текстом.

Таким образом, проектная задача – это прекрасная возможность подготовить младших школьников к проектной деятельности в старших классах, поскольку она учит детей размышлять и находить нужную информацию, решать сложные задачи, принимать решения, организовывать сотрудничество с одноклассниками и учителем.

Основной целью проектной задачи является понимание и применение детьми знаний, умений и навыков (см. таблицу 1), приобретенных при изучении различных предметов [19]. Более формальные основания возможности и необходимости введения проектной деятельности в начальной школе прописаны в нормативных документах, таких как ФГОС и учебная программа [10].

Таблица 1. Цели и результаты проектной деятельности в начальной школе

Учащийся умеет...	Цель проекта	Учащийся научится...
Составлять план работы, расставлять приоритеты времени и качества её исполнения	Обучение планированию	Четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы
Прибегать к разным источникам информации	Формирование навыков сбора и обработки информации	Выбирать подходящую информацию и правильно ее использовать
Сравнивать явления между собой, выявлять различия и проводить аналогии	Умение анализировать	Развивать креативность и критическое мышление
Фиксировать ход мыслей на бумаге в виде схемы либо рисунка	Формирование навыков структуризации информации	Составлять план работы, презентовать четко информацию, оформлять сноски, иметь понятие о библиографии

Работа в парах, в группах. Умение идти на компромисс	Формирование позитивного отношения к работе	Проявлять инициативу, энтузиазм, стараться выполнить работу в срок в соответствии с установленным планом и графиком работы
---	--	---

В качестве результатов можно ожидать реализацию следующих утверждений:

1. Обучение планированию (ребенок должен уметь четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы);

2. Формирование навыков сбора и обработки информации, материалов (учащийся должен уметь выбрать подходящую информацию и правильно ее использовать);

3. Умение анализировать (креативность и критическое мышление);

4. Умение составлять письменный отчет (учащийся должен уметь составлять план работы, презентовать четко информацию, оформлять сноски, иметь понятие о библиографии);

5. Формировать позитивное отношение к работе (учащийся должен проявлять инициативу, энтузиазм, стараться выполнить работу в срок в соответствии с установленным планом и графиком работы).

Существуют принципы организации проектной деятельности:

- Проект должен быть посильным для выполнения;
- Создавать необходимые условия для успешного выполнения проектов;

- Вести подготовку детей к выполнению проектов (проведение специальной ориентации для того, чтобы у учащихся было время для выбора).

1.3. Требования ФГОС относительно проектной деятельности и работы с ТСО учащихся 4-го класса

Чтобы соответствовать новым тенденциям в области общего образования и повышать уровень его качества, школы стремятся полностью обеспечить своих учащихся необходимым оборудованием и специалистами в области информационных технологий.

Согласно ФГОС, образовательный процесс должен быть полностью оснащён в материально-техническом и информационном плане, что помогло бы обеспечить возможность:

- реализовать все возможные виды работы с информацией (создание, получение, передача, хранение, преобразование, обмен)
- организовать эксперименты и лабораторные работы с использованием специального учебного оборудования, вещественных и виртуально-наглядных моделей и коллекций основных математических и естественнонаучных объектов и явлений; цифрового (электронного) и традиционного измерения;
- создания материальных объектов, в том числе произведений искусства;
- обработки материалов и информации с использованием технологических инструментов;
- проектирования, моделирования и конструирования;
- размещения своих материалов и работ в информационной среде образовательного учреждения;

- проведения массовых мероприятий, собраний, представлений.

Для осуществления любого проекта крайне важен уровень развития информационно-образовательной среды образовательного учреждения, которая должна включать в себя:

- совокупность технологических средств (компьютеры, базы данных, коммуникационные каналы, программные продукты и др.),
- культурные и организационные формы информационного взаимодействия,
- компетентность участников образовательного процесса в решении учебно-познавательных и профессиональных задач с применением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ),
- наличие служб поддержки применения ИКТ.

В ФГОС указано, что информационно-образовательная среда прежде всего должна обеспечивать возможность осуществлять в электронной (цифровой) форме следующие виды деятельности [18]:

- планирование образовательного процесса;
- размещение и сохранение материалов образовательного процесса, в том числе – работ обучающихся и педагогов, используемых участниками образовательного процесса информационных ресурсов;
- фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования;
- взаимодействие между участниками образовательного процесса, в том числе – дистанционное посредством сети Интернет, возможность использования данных, формируемых в ходе образовательного процесса для решения задач управления образовательной деятельностью;
- контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет (ограничение

доступа к информации, несовместимой с задачами духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся);

- взаимодействие образовательного учреждения с органами, осуществляющими управление в сфере образования и с другими образовательными учреждениями, организациями.

Более формальные основания возможности и необходимости введения проектной деятельности в начальной школе прописаны в нормативных документах, таких как ФГОС (см. таблицу 2) и учебная программа [18].

Таблица 2. ФГОС о проектной деятельности

Раздел ФГОС	Требования, соответствующие целям проектной деятельности
Личностные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования	• формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов; • овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; • принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; • развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования	• овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; • освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; • формирование умения планировать,

	контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; • формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; • освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;. • использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета; • определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; • готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества; • овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и
--	---

	явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; • овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами; • умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.
Предметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования (Английский язык)	Иностранный язык (как профильное направление проектной деятельности): 1) приобретение начальных навыков общения в устной и письменной форме с носителями иностранного языка на основе своих речевых возможностей и потребностей; освоение правил речевого и неречевого поведения; 2) освоение начальных лингвистических представлений, необходимых для овладения на элементарном уровне устной и письменной речью на иностранном языке, расширение лингвистического кругозора; 3) сформированность дружелюбного отношения и толерантности к носителям другого языка на основе знакомства с жизнью своих сверстников в других странах, с детским фольклором и доступными образцами детской художественной литературы. Математика и информатика (как прикладное направление проектной деятельности при работе с ПК): 1) использование начальных математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и

	пространственных отношений; 2) овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов; 3) приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач; 4) умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные; 5) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.
--	---

Функционирование информационной образовательной среды обеспечивается средствами ИКТ и квалификацией работников ее использующих и поддерживающих. Функционирование информационной образовательной среды должно соответствовать законодательству Российской Федерации. Приведённые выше выдержки из современного ФГОС подтверждают необходимость введения основ проектной деятельности уже в начальной школе, а также эффективность её применения при обучении УУД и, в нашем случае, развитии ИКК.

Не смотря на тесную взаимосвязь целей проектной и учебной видов деятельности, крайне важно показать всю многогранность возможностей и пользы применения данной технологии на примерах, связанных с жизнью. В современном мире сложно добиться успеха без знаний и умений пользования

ПК и простейшими программами. Грамотное совмещение обучения АЯ и работе в определённой компьютерной программе при помощи организации проектной деятельности способствует стимулированию целого ряда навыков и умений.

1.4. Возможности использования сказок в проектной деятельности младших школьников

Любая сказка, сюжет которой взят за основу занятия, станет не только отличным мотиватором для учащихся, но и поможет учителю правильно структурировать материал. Наиболее увлекательной и полезной в этом плане будет сказка-приключение, в которой учащимся предлагается ряд заданий на определённую тему в порядке от простого к сложному, но обыграны эти задания так, что, не выполнив их, мы не узнаем продолжения истории.

Применение сказки на уроках ИЯ можно рассматривать с двух позиций – сказка может выступать основой для всего урока, то есть сюжет сказки предполагает смену заданий согласно плану урока, или сказка является частью урока и используется как инструмент для пояснения нового учебного материала:

1. Сказка как сюжет урока. В этом случае все этапы урока, а также набор и последовательность упражнений, связаны единой сюжетной линией. Проходя вместе с главными героями сказки через все необходимые трудности, ребята незаметно для себя усваивают необходимые лексические и грамматические минимумы. В то же время у ребёнка формируются устойчивые ассоциативные связи использования какой-либо конструкции ИЯ в определённой речевой ситуации.

2. Сказка как часть урока – или «сказка-помощник», «сказка-правило». К этой группе сказок относятся небольшие истории, связанные с конкретным правилом, исключением или особенностью изучаемого языка.

Яркие и логичные ассоциации, используемые в данных сказках, помогают ребятам без особых усилий освоить изучаемый материал.

Сказки второй группы можно подразделить на 3 вида: фонетические, лексические и грамматические. Их можно также назвать базовыми сказками, так как сказки первой группы (сказки-сюжеты) являются сочетанием сказок-правил или их элементов, структурированных согласно сюжету и плану занятия. Рассмотрим каждый из этих видов более подробно на соответствующих примерах.

Фонетическая сказка – это один из самых эффективных приёмов обучения ИЯ на начальном этапе. Учащиеся младших классов легко осваивают фонетическую сторону языка в процессе рассказывания и представления сказок. Такие сказки можно использовать при обучении артикуляции отдельных английских звуков с одновременным закреплением лексики.

Фонетические сказки можно подразделить на две группы: сказки-правила и сказки-применение. Фонетическая сказка-правило составлена на родном языке учащихся. Она представляется учителем в устной форме во время объяснения определённого правила ИЯ. Например, «Сказка про важного господина ТН-[ə] и бедняжку ТН-[ð]»:

«В сказочном городе жили существительные, прилагательные, глаголы, наречия. Без них никто не мог обойтись, и они стали значимыми и важными. Они никогда не заботились о том, чтобы их слышали. Ведь все жители ловили каждое их слово. Поэтому важные господа постоянно глухо бурчали: “th-[ə]”, “th-[ə]”, “th-[ə]”. А ещё в этом городе жили местоимения, частицы, междометия, артикли. Они были маленькие и беззащитные. Без них можно было обойтись, так как они были незначимые. Но эти слова делали жизнь радостной и весёлой. А, чтобы на них обращали внимание, им приходилось

громко и звонко кричать: “th-[ð]”, “th-[ð]”, “th-[ð]”. И с тех пор, если в значимом слове встречается буквосочетание “th”, мы читаем его глухо - [θ], а в незначимых словах звонко - [ð]. Прочтите: the theater. Видите разницу?»

Фонетическая сказка-применение правила предлагается учащимся в печатном виде на ИЯ. Читая текст такой сказки, и выполняя дополнительные задания к ней, учащиеся развивают навыки чтения, техники чтения, а также отрабатывают произношение определённых звуков. Например, «Сказка о Маме-Мышке»:

«Mother Mouse has got a big garden. Would you like to visit it? In the garden there are a lot of flowers and trees. There are three bees in the flowers. They live there. The bees say: [ʊ-ʊ-ʊ]. There are three snakes under the trees. They live there. The snakes say: [θ-θ-θ].

Mother Mouse and bees and snakes are friends. When Mother Mouse goes to the flowers, she hears [ʊ-ʊ-ʊ]. When Mother Mouse goes to the trees, she hears [θ-θ-θ].

Today is the birthday of Mother Mouse. Three bees and three snakes cook a big birthday cake. They cook it together. Mother Mouse is very happy! She says: “Thank you, bees! Thank you, snakes!” They eat the birthday cake all together.»

Лексические сказки направлены на обогащение активного и пассивного словарей учащихся в увлекательной наглядной форме. Речевые ситуации, представленные в таких сказках, наглядно демонстрируют возможность применения иноязычных слов в повседневной жизни, что является большим стимулом к дальнейшему изучению ИЯ.

Лексические сказки не подразделяются на дополнительные подгруппы, так как в этом нет необходимости. Текст сказки предоставляется на ИЯ в печатном виде. Заголовок или специальные задания, сопровождающие

сказку, помогают учащимся выделить тематику слов, встречающихся в тексте. Например, сказка «Mouse Family» направлена на усвоение слов по теме «семья»:

«This is Mother Mouse. She is clever and kind. She is a wife. This is Father Mouse. He is brave and strong. He is a husband. Mother Mouse and Father Mouse are parents. They have two children. They have a daughter, her name is Mia. They have a son, his name is George. Mia is a sister, George is a brother. There is Mother, Father, Sister and Brother. They are family.

Today the brother and the sister play bo-peep. Mia is the leading. She seeks her brother George but she cannot find him. She goes to her mother. Mother Mouse cooks dinner. Mia asks her mother: “Mother Mouse, where is George?” Mother Mouse says: “I’m sorry, Mia. I don’t know.”

Mia goes to her father. Father Mouse works in the garden. Mia asks him: “Father Mouse, where is my brother George?” Father Mouse answers: “I’m sorry, Mia. I’m very busy. Ask me later.” Mia is sad, she cannot find her brother George. Suddenly George laughs behind the sofa. Mia goes to the sofa and sees her brother. “Here are you!” – The sister says. Now she is happy!»

Грамматические сказки построены на многократном повторении и минимальных вариациях одной и той же конструкции или грамматического правила ИЯ. Логика правила объясняется при помощи сказочного сюжета, в котором герои, выполняя самые простые действия (тянут репку, взмахивают волшебной палочкой, делят пирог и т.п.), приходят к определённому результату – выведению грамматического правила.

Также грамматическая сказка должна быть лаконична. Это необходимо для поддержания нужного темпа урока. Грамматическая сказка не должна иметь избыточной наглядности, которая отвлекала бы учеников от

изучаемого явления, а также должна соответствовать конкретным условиям обучения [8].

Грамматические сказки могут быть также подразделены на две группы. Грамматические сказки-правила описывают принцип работы грамматического правила на родном языке учащихся. Например, «Сказка о будущем времени»:

«Давным-давно в грамматическом королевстве жили глаголы действия. Они рассказывали обо всем, что умели делать люди: читать, писать, бегать, прыгать, плавать и т.д. Они никогда не задумывались о будущем. И вот однажды в королевство приехал цирк. Всюду по городу были расклеены афиши: “Tomorrow... Next week... In a day...”. А что произойдет завтра, через неделю, через день, никто не мог узнать, ведь жители города не думали о будущем. И глаголы решили помочь горожанам. Они пошли к королю и попросили научить их рассказывать о том, что произойдет в будущем. Король загадал им загадку «Вам поможет волшебное слово, за которым вы всегда должны идти, чтобы попасть в будущее. Первая буква имеет самое длинное название. Вторая буква – это английское слово «я». А третья и четвертая – одинаковые. С них начинается английское слово «лев». Долго думали глаголы и нашли отгадку. А у вас, ребята, получилось? Правильно, это слово “will”. Чтобы сказать «буду читать», вы скажете “will read”, «буду плавать» - “will swim”».

Грамматические сказки-применения правила составлены на ИЯ. Они также описывают принципы действия грамматических правил, содержат в себе множество примеров и сопровождаются специальными заданиями. Например, грамматическая сказка «Как мышата заблудились» показывает принцип использования глагола would (см. приложение 2).

Рассмотрим конкретный пример и проанализируем УМК [7] на предмет наличия сказок, их типов и цели применения (см. таблицу 3).

Таблица 3. Анализ УМК на предмет наличия сказок и цели их применения

Названия сказок	Задание, что нужно сделать	Тип сказки
English. Student's Book, part 1		
Little Sad Horse	Ex 7 p 33. Read the tale to find out what new friend the Little Sad Horse has got. Ex 8 p 34. Answer the questions.	Грамматическая сказка (отработка Present Continuous tense)
A Good Friend	Ex 6 p 38. Read the tale and say how the dog helps the kittens. Ex 7 p 39. People can't live without friends. What about you? Answer the questions below. Ex 8 p 39. Do you know the story or a tale about good friends? Tell it to your classmates.	Лексическая сказка (Отработка ЛЕ по теме «Family»)
A tale about rabbit	Ex 9 p 74. Read the tale and think of a title for it.	Грамматическая сказка (отработка Past Simple)
The Funny Animal 1	Ex 11 p 113. There are a lot of tales about animals. Start reading this one. Who is this tale about? Ex 12 p 114. This tale is going to be interesting. Start telling it to your sister, brother or friend.	Лексическая сказка (отработка ЛЕ по теме «Food»)
The Funny Animal 2	Ex 6 p 117. Read the tale to the end to find out what funny animal Dob and Rover saw. Ex 7 p 118. Find and read aloud the sentences to illustrate the picture.	Грамматическая сказка (способы обозначения прямой речи в тексте)
English. Student's Book, part 2		
Why Rabbits Have Got Short Tails	Ex 6 p 42. Read the text and you'll know why rabbits have got short tails. Ex 7 p 77. Choose and read aloud the sentences to illustrate the pictures. Ex 8 p 44. Think of another end of the tale.	Грамматическая сказка (отработка степеней сравнения прилагательных)

A Good Idea	Ex 7 p 51. Can you choose more than 6-7 sentences to give the main idea of the tale? Read them aloud. Ex 8 p 53. Tell your classmates a summary of the tale.	Грамматическая сказка (отработка степеней сравнения прилагательных)
Pif	Ex 7 p 56. Read the text and say what you think of Pif.	Лексическая сказка (отработка ЛЕ по теме «Clothes»)
A tale about one family	Ex 11 p 83. Read the tale and think of a title of it. Ex 12 p 85. Agree or disagree?	Грамматическая сказка (отработка PastSimple)
The Big Banana And The Little Banana 1	Ex 10 p 90. Read and say why all the Big Banana's friends liked him. Ex 11 p 91. Choose and read aloud the sentences to describe the Big Banana.	Лексическая сказка (отработка ЛЕ по теме «Appearance»)
The Big Banana And The Little Banana 2	Ex 8 p 94. Read and say what you think of the Little Banana. Ex 9 p 95. Could you compare the Big Banana and the Little Banana? Which of them do you like best and why?	Лексическая сказка (отработка ЛЕ по теме «Appearance»)
A Clever Bird	Ex 7 p 132. Read the tale and prove that the bird is clever.	Грамматическая сказка (отработка предлогом местоположения)

Работа с текстом сказок позволит ребёнку расширить словарный запас, изучить устойчивые выражения. Сказки помогают адаптироваться к языку, пробуждают к нему интерес, а их увлекательный сюжет предоставляет огромные возможности относительно выбора формы работы с текстом, включая организацию проектной деятельности.

Любая из вышеперечисленных разновидностей сказок может стать основой проектной деятельности младших школьников, выбор зависит от преследуемых целей и задач проекта.

Важно отметить, что в первую очередь работа с текстом сказки подразумевает развитие умений чтения и техники чтения. Чтение иноязычных сказок во время занятия ИЯ вслух формирует интеллект учащихся, обостряет их чувства, способствуя развитию познавательных интересов, а также общей культуры школьников. В отличие от простого урока, организация проектной деятельности на основе сказки позволяет сбалансированно задействовать все каналы восприятия ребёнка: к навыкам чтения подключаются навыки говорения, аудирования и письма.

Во многих народных сказках встречается типичный для фольклора композиционный приём – повтор. Каждый эпизод, обогащаясь новой деталью, почти дословно повторяет предыдущий, что является своеобразным вариантом дрилла отдельных лексических единиц или целых грамматических конструкций [9]. Обычное чтение повторяющихся отрывков текста напоминает механическое заучивание, в то время как создание проекта на основе текста сказки значительно упростит и разнообразит процесс изучения лексики и грамматики благодаря параллельному развитию ассоциативного мышления учащихся. Другими словами, ребенок гораздо быстрее вспомнит и воспроизведет речевую ситуацию, сопровождаемую ярким кадром из собственного проекта, чем стандартную грамматическую формулу из старого учебника.

Выводы по главе 1

Согласно последним исследованиям в области психологии и физиологии, учащиеся 4-х классов вполне готовы к выполнению проектной деятельности, а работа с ПК при условии соблюдения установленных СанПиНов сделает любой урок увлекательным и продуктивным. Современный ритм жизни оказывает сильное влияние на ФГОС, которые в свою очередь подчёркивают не только возможность, но и необходимость начала работы с ПК на раннем этапе образования.

Совмещение работы с ПК и изучения ИЯ через выполнение проектной работы даёт положительные результаты в области усвоения учебного материала и развитии УУД.

Использование сказок на ИЯ в качестве основы для проектной деятельности учащихся повышает мотивацию к изучению ИЯ, а непринуждённая форма интерпретации сказочного сюжета повышает эффективность урока и общую степень усвоения учебного материала.

Правильно подобранные сказки и дидактические материалы для работы с их текстом позволяют более детально поработать над различными сторонами и видами РД каждого учащегося с учётом его уровня владения ИЯ, способностей и интересов.

Глава 2. Организация проектной деятельности на основе сказок с использованием программы Movie Maker

2.1. Описание программы Movie Maker, её возможностей и способов применения

В качестве примера реализации проектной деятельности в начальной школе рассмотрим возможности работы с программой Movie Maker. Данное приложение обладает такими положительными качествами, как доступность, простота интерфейса, множество функций и широкий спектр их применения. Для создания небольшого фильма в учебных целях юному пользователю не нужно профессиональное оборудование: ребёнок сделает несколько снимков или запишет пару коротких видеороликов при помощи обычного цифрового фотоаппарата или телефона.

Простота программы не является недостатком, напротив: ребёнок без труда сможет разобраться в интерфейсе программы, самостоятельно изучить способы добавления специальных эффектов, дикторского текста и музыки. Благодаря возможности сохранения готового продукта в разных файловых форматах, пользователь сможет без труда записать свой проект на диск, воспроизвести его в разных медиа проигрывателях, а также обменяться своим продуктом с другими учащимися на специальных обучающих Интернет-платформах или социальных сетях. В рамках данной утилиты учащиеся научатся создавать слайд-шоу и монтировать видеоролики, что отлично подходит для цели нашего проекта – экранизация англоязычной сказки.

Для создания видео в программе Movie Maker необходимо следовать следующему плану действий:

1. Выбрать материал для экранизации – определиться с текстом сказки, качественно его перевести

2. Продумать сюжет видеоролика, прописать план-сценарий и реплики главных героев
3. Определиться с техникой съёмки (слайд-шоу из фотографий или полноценное монтированное видео)
4. Выбрать исполнителей главных ролей (живые люди или куклы/игрушки)
5. Подобрать инвентарь (костюмы главных действующих лиц), подготовить место проведения съёмки
6. Провести съёмку
7. Тщательно отобрать и импортировать нужные компоненты: загрузить на компьютер изображения, аудио и видео. При этом нужно помнить, что загрузка объемных файлов может занимать много времени.

Далее часть работы программа Movie Maker берёт на себя: видео разбивается на отдельные фрагменты, которые пользователь может перемещать на полотно раскадровки, добавляя уникальные звуковые, текстовые и визуальные эффекты и переходы.

Сохранение готового проекта сопровождается выбором формата, а также кодеков и качества звука.

Проект, выполненный на базе данной программы, обладает рядом преимуществ. Во-первых, проектная деятельность предполагает коммуникацию и сотрудничество внутри рабочей группы. Поскольку предметом нашего проекта является АЯ, большая часть работы над продуктом проекта будет осуществляться непосредственно на АЯ, что подразумевает собой тренировку определённых грамматических и лексических единиц, а также создание условий для их применения.

Во-вторых, учащиеся обучатся основам работы в программе Movie Maker, обогатят свои знания в области информационных технологий.

Главное – показать ребятам, что ПК и его программы могут быть не только развлечением, но и инструментом для создания собственных продуктов. Movie Maker в этом плане выступает в качестве настоящей экспериментальной базы для творчества учащихся, что в свою очередь способствует решению таких развивающих задач, как: расширение кругозора, привитие художественного вкуса, получение навыков работы с ПК и его конкретными программами, применение знаний АЯ и пользования ПК в реальной жизни и т.п.

Работа в данной программе не занимает много времени: благодаря широкому набору инструментов на панели управления, видеоролик можно смонтировать в пределах 15-20 минут, что соответствует СанПиН по работе за компьютером детей младшего школьного возраста.

Воспитание ребёнка не остаётся в стороне: развитие усидчивости, навыки коммуникации и работы в команде, сотрудничество и умение идти на компромисс, толерантность и уважение товарища по проекту, и многое другое (см. таблицу 4).

Таблица 4. Преимущества программы Movie Maker в решении учебных задач

Тип задач	Решения задач в программе Movie Maker
Практические (коммуникативные):	Организовать ознакомление с информацией, представленной в тексте Организовать полноценную работу с текстом в виде чтения и аудирования Организовать интерпретацию текста, выделение его структуры и логики развития событий Организовать работу над исправлением произношения
Воспитательные:	Научить учащихся работать в группе, идти на компромисс Научить выражать уважение к собеседнику, его интересам и личному мнению
Развивающие:	Развивать память и воображение учащихся Развивать творческие способности учащихся в разных областях искусства
Образовательные:	Расширять кругозор учащихся Организовать ознакомление с основами пользования ПК и с основами работы в программе Movie Maker

Таким образом, проект на уроке АЯ с использованием программы Movie Maker – это отличный способ решить одновременно воспитательные, развивающие и учебные задачи (см. таблицу 5).

Таблица 5. Формирование УУД при работе в программе Movie Maker

Планируемые (предметные) результаты:			
Организовать ознакомление с текстом на английском языке и научить учащихся слушать, понимать и воспроизводить самостоятельно иноязычную речь, построенную на программном материале с допущением некоторого количества незнакомой лексики в условиях непосредственной групповой работы над экранизацией текста			
Формируемые универсальные учебные действия:			
Личностные	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные
• Структурировать знания в области АЯ • Структурировать знания в области пользования ПК	• Приобрести навыки самоконтроля; навыки командной работы • Интерпретировать информацию согласно поставленной задаче	• Анализировать языковые явления • Извлекать необходимую информацию согласно поставленной задаче • Ознакомиться с основами пользования ПК • Ознакомиться с основами работы в программе Movie Maker	• Формулировать собственные мысли • Владеть монологической и диалогической формой речи •

2.2. Создание проекта на основе текстов сказок на уроках АЯ

Пошаговое внедрение проектной деятельности на основе текстов сказок с использованием компьютерных программ при грамотном подходе к делу может стать уникальной методикой преподавания ИЯ, подразумевающей умелое сочетание трех аспектов – работа с иноязычным текстом, создание проектов и использование компьютерных программ.

Первый шаг включает в себя мотивацию учащихся. Прежде всего, необходимо определиться с видом продукта, который должен получиться в

результате решения поставленной проектной задачи. При работе со сказкой учащимся могут быть предложены следующие варианты:

- Экранизация сказки (по ролям)
- Съёмка продолжения сказки
- Съёмка сказки с изменением финала
- Съёмка собственной сказки, составленной по аналогии с данной

Второй шаг подразумевает работу с текстом сказки, а именно знакомство с её сюжетом и осознание наличия нового фонетического, грамматического и/или лексического материала. Поскольку первыми серьезными литературным произведением для детей являются сказки, именно этот жанр был взят за основу дальнейших разработок, описанных в данной статье. Работа с текстом сказок позволит ребёнку расширить словарный запас, изучить устойчивые выражения. Сказки помогают адаптироваться к языку, пробуждают к нему интерес. Создание проектов на основе иностранных сказок – прекрасная альтернатива обычному уроку чтения, которая повышает интерес учащихся к изучению ИЯ и демонстрирует им возможности практического применения ИЯ в реальной жизни.

Продуктивное сотрудничество учителя и учащихся происходит на протяжении решения всей проектной задачи: учитель снабжает учащихся всеми материалами и инструкциями, необходимыми для качественного выполнения задания.

Третий шаг подразумевает совмещение работы с ПК и изучения ИЯ через выполнение проектной работы, а именно создание видеоролика по мотивам изученной сказки. Для успешного выполнения этой части задания рекомендуется работать в программе Movie Maker.

На основании изложенных выше материалов мною был разработан проект для учащихся 4-х классов (см. таблицу 6). Данный проект был апробирован на практике: он был предложен учащимся 4-х классов, которые посещали дополнительные занятия в языковом центре «Европа», в котором я преподавала АЯ с 2015 по 2017 год.

Таблица 6. Методический паспорт проекта

Название проекта	Экранизация сказки
Руководители проекта	Балдина Н.В.
Учебный предмет, в рамках которого проводится проект	Английский язык
Учебные дисциплины, близкие к теме предмета	Информатика, Искусство, Робототехника
Состав учащихся (класс)	Группа учащихся 3-го класса (8-9 лет) Группа учащихся колледжа (15-17 лет)
Тип проекта	Исследовательский, надпредметный, среднесрочный, групповой, внешний, со скрытым контролем
Проблема проекта	Можно ли экранизировать сказку на АЯ в домашних условиях?
Цели и задачи проекта	
<i>Цели:</i> • практические (коммуникативные) Организовать ознакомление с информацией, представленной в тексте Организовать полноценную работу с текстом в виде чтения и аудирования Организовать интерпретацию текста, выделение его структуры и логики развития событий Организовать работу над исправлением произношения • развивающие Развить память и воображение, языковую догадку, навыки пользования ПК; обучить работе в команде Развивать творческие способности учащихся в разных областях искусства • образовательные Расширить кругозор учащихся Организовать ознакомление с основами пользования ПК Организовать ознакомление с основами работы в программе Movie Maker	<i>Задачи:</i> 1. Научиться использовать компьютерную программу Movie Maker в целях изучения английского языка 2. Практиковать произношение 3. Развить творческие способности

• воспитательные Научить учащихся толерантности (выражать уважение к собеседнику, его интересам и личному мнению)	
Предполагаемые результаты	
Ход работы: • Отобрать материалы для проведения съёмки • Составить сценарий на основе конкретного текста сказки и провести съёмку • Смонтировать видеоролик в программе Movie Maker Предполагаемые результаты: • Видеоролик-экранизация Форма презентации: • Внеклассное мероприятие	
Оснащение	
• Материально-техническое	ПК, доступ к сети Интернет, микрофон/диктофон, телефон/видеокамера
• Учебно-методическое	Тексты сказок, англо-русские словари
• Интернет-ресурсы	Ссылки, необходимые для скачивания программы Movie Maker и её дальнейшей эксплуатации
Этапы работы	
В классе (аудитории): 1. Разделиться на рабочие группы по 2-5 человек 2. Выбрать материал для экранизации – определиться с текстом сказки, качественно его перевести 3. Распределить роли внутри группы: оператор, актеры, художник по костюмам, ответственный за инвентарь, ответственный за монтаж видео и т.п. Составить список своей группы и подписать роль каждого участника; ознакомить учителя с конечным списком группы. 4. Распределить роли относительно озвучивания фильма. 5. Организовать дополнительную встречу для просмотров готовых видеороликов 6. Обсуждение проектов, рефлексия	За пределами аудитории: 1. Продумать сюжет видеоролика, прописать план-сценарий и реплики главных героев 2. Определиться с техникой съёмки (слайд-шоу из фотографий или полноценное монтированное видео) 3. Выбрать исполнителей главных ролей (живые люди или куклы/игрушки) 4. Подобрать инвентарь (костюмы главных действующих лиц), подготовить место проведения съёмки 5. Выполнить основную работу - отснять материал и смонтировать видео в программе Movie Maker. 6. Тщательно отобрать и импортировать нужные компоненты: загрузить на компьютер изображения, аудио и видео.

Как будет оцениваться проект?
Видеоролик: • Работа в программе Movie Maker • Участие каждого члена рабочей группы в съёмках о озвучивании видеоролика • Грамотность речи и корректность произношения • Творческий подход к экранизации сказки
График консультаций
Сроки выполнения проекта: 2 недели Подведение промежуточных результатов/ консультации: каждое занятие АЯ согласно учебному расписанию
Внедрение продуктов проекта
• Организация внеклассного мероприятия с просмотром видеороликов

Учащимся было дано задание: выбрать одну сказку и экранизировать её (см. приложение 2). На первом этапе учащиеся были замотивированы речью учителя: «Ребята, на этой неделе мы с вами попробуем организовать настоящий международный кинофестиваль! Уже сегодня мы начнём к нему готовиться: разделимся на настоящие съёмочные группы, подберём сценарии и снимем фильмы на английском языке! Мы устроим в нашем кабинете маленький кинотеатр, будем смотреть наши фильмы и голосовать за лучший видеоролик! Самые лучшие работы получают награды на нашем кинофестивале! Вы готовы принять участие?»

Далее был предложен следующий ход работы:

1. Определиться с рабочей группой из 2-5 человек: ребята организовали 3 группы по 2 человека в каждой
2. Выбрать один из трёх предложенных текстов сказок, внимательно его прочитать и перевести, проконсультироваться с учителем в случае недопонимания: все учащиеся выбрали одну сказку «Mice and The Wizard».
3. Распределить роли внутри группы: оператор, актеры, художник по костюмам, режиссёр и звукооператор. Составить список своей группы и подписать роль каждого участника; ознакомить учителя с конечным

списком группы. В данном случае в каждой из групп ребятам пришлось совмещать «должности»: один участник группы исполнял роли оператора и режиссёра, а второй – художника по костюмам (или ответственного за инвентарь и декорации) и звукооператора.

4. Распределить роли относительно озвучивания фильма. Озвучивать фильм обязаны все участники группы без исключения: организовать это можно, распределив дополнительные роли в диалогах или поделив между собой части текста за автора, что и сделали ребята.

5. Выполнить основную работу - отснять материал и смонтировать видео в программе Movie Maker. Музыка, спецэффекты, юмор, яркие герои, интересная импровизация и необычный подход к делу - приветствуются! Ребята снимали свои ролики на камеры мобильных телефонов, а затем обработали видеоряд в программе Movie Maker, добавив заголовок, титры и эффекты перехода кадров.

6. Озвучить фильм в этой же программе согласно тексту сказки. Предварительно было организовано тренировочное чтение текста в классе для выявления и ликвидации трудностей с произношением и интонацией.

7. Сохранить готовое видео и продублировать его, отправив учителю по электронной почте.

Для удобства и экономии времени, учащимся были предложены готовые ссылки на источники для скачивания и установки программы Movie Maker [12], а также правила [13] и советы по эксплуатации [14]. Заранее были оговорены цели и критерии оценки готового проекта (см. таблицу 6).

Для учащихся в данном проекте основными задачами являлись следующие установки:

- научиться использовать компьютерную программу в целях изучения английского языка
- практиковать произношение при озвучивании видеоролика
- научиться сокращать, перефразировать, интерпретировать текст сказки
- научиться правильно и выразительно воспроизводить свои роли на АЯ
- развить творческие способности при оформлении работы

По завершении проекта был организован «кинофестиваль»: при помощи проектора учащиеся устроили в кабинете мини-кинотеатр, просмотрели все видеоролики, провели голосование и в соответствии с результатами наградили всех участников проекта памятными медалями по следующим номинациям:

- Лучший оператор
- Лучший звукооператор
- Лучший художник по костюмам
- Лучший режиссёр

Один из видеороликов прилагается к данной курсовой работе на DVD-носителе, тексты сказок находятся в приложении к работе (см.приложение 2).

Наиболее популярной оказалась сказка «Mice And The Wizard» - эта грамматическая сказка с простым сюжетом удостоилась наибольшего количества экранизаций. Согласно утверждениям самих учащихся, эта сказка показалась им самой интересной и полезной, поскольку в ней умело сочетаются новая лексика, новая грамматическая конструкция, а также интересный сюжет, который способствует пониманию нового материала и демонстрирует примеры его употребления в повседневных ситуациях.

В результате исполнения проекта возникли следующие трудности:

- Учащиеся 3-х классов отнеслись к заданию более серьёзно и выполнили проекты заранее. Учащиеся колледжа напротив: занялись выполнением проектной работы в конце срока исполнения, объяснив это высокой занятостью по другим предметам.
- Обеим возрастным группам понадобилась консультация по вопросам установки и использования программы Movie Maker.
- Не всем удалось использовать программу Movie Maker, поэтому некоторые проекты были представлены в виде презентаций, выполненных в программе PowerPoint.
- Возникли проблемы с произношением некоторых слов; решению этой проблемы было уделено внимание во время учебных занятий в качестве тренировки техники чтения.

По завершении проекта с учащимися были проведены завершающие мероприятия, которые включали в себя защиту, обсуждение и оценивание проектов. Для проверки усвоения грамматики и лексики было проведено итоговое тестирование, часть заданий которого была посвящена изученной во время реализации проекта теме, а именно употребление конструкции *would like*. Если при первичном тестировании учащиеся не справились с данными заданиями в силу отсутствия знаний, то после решения проектной задачи ребята получили полное представление о правилах употребления данной конструкции и рассмотрели примеры в тексте сказки.

В качестве результатов (см. таблицу 7) стоит отметить следующие наблюдения:

- Все рабочие группы справились с заданием и представили видеоролики вовремя
- Программа Movie Maker действительно легка в управлении для учащихся младшего школьного возраста и может быть успешно использована в качестве базы для выполнения проектных работ на АЯ
- Учащиеся 4-х классов использовали самодельные или реальные куклы в качестве героев экранизации сказки, их видеоролики направлены на передачу главной мысли сказки и носят образовательный характер
- Учащиеся успешно усвоили грамматику и лексику, представленную в проектах, что подтверждают результаты заключительного теста, а также употребление новых грамматических конструкций и лексических единиц при финальном обсуждении проектов

Таблица 7 . Результаты проекта

Цели и задачи	Результат
Научиться использовать программу Movie Maker в целях изучения АЯ	Все учащиеся начинали свое обучение с нуля, но благодаря простому интерфейсу, быстро освоили все функции программы
Практиковать произношение	Учащиеся подошли к делу более ответственно: перед озвучиванием фильма ребята проверили произношение слов по словарю или советовались с учителем, отрепетировали чтение по ролям и только после этого приступили к записи
Развить творческие способности	Для обозначения главных героев сказки учащиеся использовали готовые куклы (игрушки) или мастерили их сами (рисовали, лепили и т.п.)
Освоить УУД	Для учащихся проект оказался закреплением только что изученного грамматического материала Учащиеся научились работать с информацией при освоении программы Movie Maker(отбор и обработка информации), работать с текстом (навыки чтения, говорения и аудирования),

На основе полученных результатов сделаны следующие выводы:

- Использование компьютерной программы Movie Maker на уроках АЯ совсем не осложняет работу учащихся, а наоборот облегчает и делает более увлекательной. Более того, групповая проектная деятельность на АЯ с использованием программы Movie Maker решает сразу несколько задач (см. таблицы 3 и 4)
- Создание проектов при помощи компьютерной программы Movie Maker на уроках АЯ в 4-м классе помогает учащимся не только справиться с поставленными перед ними учебными задачами, но и овладеть УУД, необходимыми для данной возрастной группы. Более того, проект оказался отличным способом связать изучение АЯ и его применение в жизни вне школы, что в разы повысило мотивацию к изучению АЯ среди учащихся в 4-м классе

Основываясь на результатах пробного обучения и обобщения материала можно дать несколько рекомендаций.

На этапе подготовки проекта учителю необходимо:

- Замотивировать учащихся при помощи вдохновляющей речи и предвосхищения конечных результатов
- Заранее продумать способ деления на рабочие группы во избежание конфликтов
- Помочь учащимся справиться с языковыми трудностями при знакомстве с текстом сказки для экранизации
- Проинформировать о сроках выполнения работы и критериях оценки

На этапе решения проектной задачи учащимися учитель должен:

- Отследить степень вовлеченности каждого отдельного учащегося в общий процесс работы группы
- Заранее позаботиться о наличии и исправности техники (компьютеров) для обеспечения равных условий решения проектной задачи
- Наглядно продемонстрировать базовые приёмы работы в программе Movie Maker
- Снабдить учащихся проверенными ссылками на справочную информацию относительно работы с программой Movie Maker
- Организовать тренировочное чтение текста сказки для выявления и устранения языковых трудностей
- Распределить учебное время таким образом, чтобы основная работа над чтением текста сказки и съёмка видеороликов происходили во время самих занятий АЯ, а оформление итогового продукта, озвучивание видеоролика и внесение незначительных правок в сюжет экранизации выступали бы в качестве домашнего задания
- Не навязывать собственное видение экранизации сказки: учащиеся ждут от участия в этом проекте возможность продемонстрировать не только владение АЯ, но и уровень развития собственных творческих способностей и УУД

На этапе завершения работы учителю следует обратить внимание на следующие моменты:

- Все работы должны соответствовать обозначенным выше критериям, а также должны быть сданы учащимися в оговоренный ранее срок
- Классная комната должна быть заранее подготовлена для финального просмотра видеороликов и стилизована в соответствии с изначальными обещаниями организации кинофестиваля: потребуется техника (компьютер, колонки, проектор) и соответствующая атрибутика (билеты на места в зале, соответствующее расположение кресел/стульев в зале, афиши и т.п.)
- Исправление фонетических и грамматических ошибок в речи учащихся при озвучивании видеоролика необходимо провести после просмотра всех работ (без перехода на личности)
- Необходимо заранее подготовить поощрительные призы – «награды» - за успешное выполнение проектной задачи, желательно стилизованные под мероприятие. Оценивание работ и распределение наград лучше организовать в форме общего голосования по заявленным ранее номинациям «Лучший режиссёр» и т.п. поощряется написание отзывов по каждому из видеороликов, таким способом будет организован этап рефлексии.

Выводы по главе 2

Организация проектной деятельности на уроке АЯ с использованием программы Movie Maker позволяет сделать занятие более увлекательным и информативным. Выполнение проекта в данной программе способствует реализации всех принципов обучения.

Использование ПК при выполнении проектной работы повышает мотивацию к изучению АЯ путём демонстрации возможностей использования АЯ в жизни вне школьных стен – соблюдение принципа связи теории с практикой.

Экранизация сказки на АЯ позволяет визуализировать учебный материал и представить его интерпретацию в наиболее удобной и простой для восприятия учащимися форме – соблюдение принципа наглядности.

Программа Movie Maker находится в общем доступе в сети Интернет, она бесплатна для установки и достаточно проста в управлении – соблюдение принципа доступности и посильности.

Организация командной проектной деятельности в программе Movie Maker обязывает участников рабочей группы к овладению такими навыками, как способность идти на компромисс, распределение ролей и функций внутри группы, поддержание коммуникации и т.п., что демонстрирует соблюдение принципа сознательности и активности.

Организация проектной деятельности в данной программе требует соблюдения определённого плана действий и грамотного распределения обязанностей внутри группы, что подтверждает соблюдение принципа систематичности.

Всё вышеуказанное способствует повышению уровня усвоения учебного материала, который воспринимается и интерпретируется

учащимися согласно их уровню владения АЯ, способностям и интересам, что демонстрирует соблюдение принципа научности. Знания, полученные в игровой непринуждённой форме, закрепляются быстрее благодаря крепким ассоциативным связям – это подчёркивает соблюдение принципа прочности.

Таким образом, экранизация сказки на АЯ с использованием программы Movie Maker становится одним из самых эффективных и интересных для учащихся на сегодняшний день способов организации работы с учебным материалом.

Заключение

В соответствии с поставленными задачами в работе рассмотрены психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста; обозначена роль сказок на раннем этапе обучения иностранному языку; а также описаны особенности проектной деятельности в начальной школе.

Отдельно были рассмотрены возможности программы Movie Maker для создания проектов на основе иноязычных сказок. Для реализации главной цели работы, а именно апробации собственного проекта на основе иноязычного текста сказки с применением программы Movie Maker, были подобраны и изучены необходимые методические материалы.

На основе результатов апробации проекта и пробного обучения были составлены рекомендации по его организации для учителей.

В процессе выполнения данной работы был сделан вывод о том, что проектная деятельность — прекрасная возможность научить младших школьников размышлять и находить нужную информацию, решать сложные задачи, принимать решения, организовывать сотрудничество с одноклассниками и учителем. Ребёнок учится создавать идеи и воплощать их в жизнь, презентовать результаты своих исследований. Введение учителем метода проектной деятельности на раннем этапе обучения будет способствовать знакомству учеников с первыми шагами научной деятельности, их творческому и интеллектуальному развитию, научит организовывать и контролировать проект, тем самым развивая их гармонично и в ногу со временем. Что касается уроков ИЯ, создание проектов на основе иностранных сказок — прекрасная альтернатива обычному уроку чтения. Проектная деятельность подразумевает активность, что повышает интерес учащихся к изучению ИЯ, показывает им возможности практического применения ИЯ в реальной жизни.

Организация проектной деятельности – сложный и многоэтапный процесс, требующий временных и материальных затрат как со стороны учителя, так и учащихся. Качественная подготовка учителя к осуществлению проектной деятельности на уроке ИЯ способствует комплексному решению задач урока, а также позволяет учителю сблизиться с его учащимися: узнать подробнее об их интересах, отметить для себя их слабые стороны в области грамматики или фонетики ИЯ, объективно оценить их знания и уровень владения ИЯ.

Организация проектной деятельности на основе текста иноязычной сказки мотивирует учащихся на дальнейшее изучение АЯ и демонстрирует его применение наглядно. В отличие от традиционного чтения и перевода сказок, проектная деятельность позволяет не только развить умения чтения и техники чтения, но и раскрыть творческий потенциал ребёнка

Как показала практика, проектная деятельность на раннем этапе изучения ИЯ очень важна, поскольку доказывает необходимость изучения ИЯ через демонстрацию возможностей его применения вне школы. Создание учебного проекта при помощи компьютерной программы Movie Maker – один из наиболее эффективных вариантов организации проектной деятельности младших школьников в плане заинтересованности учащихся и степени усвоения и закрепления предметных знаний.

Компьютерная программа Movie Maker – это приложение для обработки и монтирования видеороликов, обладающая набором специальных инструментов, что позволяет использовать её не только в развлекательных, но и учебных целях. Простой интерфейс программы облегчает её управление, что даёт возможность работы даже начинающему пользователю ПК, кем и являются учащиеся 3-х классов.

Экранизация сказки на ИЯ при помощи данной программы – отличная замена обычного учебного пересказа, открывающая творческие и организаторские способности ребёнка, в то же время способствующая закреплению грамматического и лексического материала на ИЯ.

Таким образом, внедрение проектной деятельности с использованием программы Movie Maker на уроках ИЯ в 3-м классе является замечательной альтернативой стандартного урока ИЯ, так как решает сразу несколько образовательных, развивающих и воспитательных задач, помогая учащимся овладеть необходимыми для их возраста УУД и достичь нужного уровня ИКК.

Библиографический список

1. Хуторской А.В. Метапредметное содержание образования с позиции человекообразности. [Электронный ресурс] // Вестник Института образования человека.
URL: <http://eidos-institute.ru/journal/2012/0302.htm> (Дата обращения - 28.04.2015)
2. Любченко А.С. Нестандартные уроки английского языка в школе. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2007. - 302с.
3. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Немецкий язык. 3 класс. Книга для учителя.- М.: Просвещение, 2004.- 80с.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М,- Педагогика, 1991.
5. Люблинская А.А. Детская психология. – М.: Просвещение, 1971. – с. 250-267.С
6. Методическая почта. - // Иностранные языки в школе. – 2005. - №4. – 67-68.
7. Верещагина И.Н. Английский язык. Учеб. для 3 кл. шк. с углубл. изучением англ. яз., лицеев и гимназий. 3 год обучения. В 2 ч. Ч 1 - Ч 2/ И.Н. Верещагина, Т.А. Притыкина. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2002. – 142 с./ 175 с. (Рекомендовано Министерством образования РФ)
8. Митричева Е.В., блог для учителей. [Электронный ресурс] // URL:http://mitricheva.ru/publ/metodicheskaya_rabota/ispolzovanie_foneticheskikh_grammaticheskikh_leksicheskikh_skazok_na_urokakh_anglijskogo_jazyka/7-1-0-18 (Дата обращения - 04.08.2015)
9. Иванова К.А. Сказка как приём обучения иностранному языку в начальной школе. [Электронный ресурс] // URL:<http://infourok.ru/material.html?mid=65951> (Дата обращения - 26.11.2015)
10. Раскрытие понятия «Проектная деятельность». / Инфоурок [Электронный ресурс] // URL: https://infourok.ru/raskrytie_ponyatiya_proektnaya_deyatelnost-153534.htm (Дата обращения - 26.11.2015)
11. Воронина Ю. Проектная деятельность младших школьников. [Электронный ресурс] // URL: <http://paidagogos.com/?p=7597> (Дата обращения – 26.11.2015)
12. Программы для Windows. Скачать WindowsMovieMaker для Windows 7 на русском языке. [Электронный ресурс] // URL:<http://relizua.com/besplatnaya-multimedia/154-windows-movie-maker-rus.html> (Дата обращения - 18.12.2016)
13. Как пользоваться WindowsMovieMaker? [Электронный ресурс] // URL: <http://www.kakprosto.ru/kak-806847-kak-polzovatsya-windows-movie-maker> (Дата обращения - 18.12.2016)
14. Как создать эффектный ролик в MovieMaker? [Электронный ресурс] // URL: <http://mydiv.net/arts/view-kak-sozdat-ehffektnyj-videorolik-v-windows-movie-maker.html> (Дата обращения - 18.12.2016)
15. Сургутанова Д.В. Возрастные особенности третьеклассника [Электронный ресурс] // Социальная сеть работников образования. URL: <http://www.kakprosto.ru/kak-806847-kak-polzovatsya-windows-movie-maker> (Дата обращения - 20.12.2016)
16. Психологические особенности четвероклассника [Электронный ресурс] // Сайт методического объединения учителей начальных классов URL: <http://74213nschool.edusite.ru/p61aa1.html> (Дата обращения - 20.12.2016)

17. Хохлова Г.В. Проектная деятельность младших школьников. [Электронный ресурс] // Сайт методического объединения учителей начальных классов (Дата обращения - 20.12.2016)
URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2011/10/29/proektnaya-deyatelnost-mladshikh>
18. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт начального общего образования (1-4 кл.) [Электронный ресурс] // URL: <http://минобрнауки.рф/документы/922> (Дата обращения - 16.04.2017)
19. Раскрытие понятия «Проектная задача». [Электронный ресурс] // Инфоурок URL: https://infourok.ru/raskrytie_ponyatiya_proektnaya_deyatelnost-153534.htm (Дата обращения - 16.04.2017)
20. Исакова Е.Н, статья «ФГОС Проектная деятельность и проектные задачи». [Электронный ресурс] // Информационный портал «Эврика», URL: http://irj55.blogspot.ru/2012/02/blog-post_08.html (Дата обращения - 17.04.2017)
21. Воронцов А.Б., статья «Проектная задача как инструмент мониторинга способов действия школьников в нестандартной ситуации учения». // Журнал «Начальная школа» №6/2007. Электронная версия. [Электронный ресурс] // URL: <http://nsc.1september.ru/article.php?id=200700608> (Дата обращения - 17.04.2017)
22. Чехова Е.Н. Стихи, сказки, игры на уроках английского языка в начальных классах. [Электронный ресурс] // Интернет-журнал "Эйдос". - 2009. URL: <http://eidos.ru/journal/2009/1009-1.htm> (Дата обращения - 18.04.2017)
23. Жукова Елена Валерьевна – Сайт учителя английского языка [Электронный ресурс] // URL: <http://nsportal.ru/zhukova-elena-valerevna2> (Дата обращения - 18.04.2017)
24. Подставка Л.Ю. Исследовательская и проектная деятельность младших школьников как путь развития самостоятельности в овладении знаниями и поддержки индивидуальности ребенка [Электронный ресурс] // URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/2011/09/13/issledovatel'skaya-i-proektnaya> (Дата обращения - 18.04.2017)
25. Плигин А.А. Метафора как способ передачи познавательной стратегии. [Электронный ресурс] // URL: www.rost507.ru/Doc1/4Pligin.htm (Дата обращения - 18.04.2017)
26. Как сделать монтаж фильма? Windows Movie Maker. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.kakprosto.ru/kak-4815-kak-sdelat-montazh> (Дата обращения - 22.04.2017)
27. Примерные программы по учебным предметам. Начальная школа. – М.: Просвещение, 2010.
28. Чумакова И. А. Проектная задача как способ формирования универсальных учебных действий младших школьников: учебно-методическое пособие для учителя. – Глазов, 2012. – 144 с.
29. Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников: Пособие для учителя. – М., 2008.
30. Проектные задачи в начальной школе: Пособие для учителя/ Под ред. А.Б. Воронцова – М.:Просвещение,2010.
31. Компьютер в жизни ребенка: за и против. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.kakprosto.ru/kak-915535-kompyuter-v-zhizni-rebenka-za-i-protiv> (Дата обращения - 22.04.2017)

Приложение к работе

Приложение 1. Тексты сказок на АЯ

Сказка 1.

WHY RAIN AND FIRE ARE ENEMIES

Once upon a time there was a king who had a beautiful daughter. Many young men wanted to marry her, but the King thought: "They are not very good for my daughter."

Fire and Rain wanted to marry her, too. Rain came to the King's daughter and said: "Would you like to marry me, oh daughter of the King?" "Yes, I would,"- said the girl. At the same time Fire came to the King and said: "I would like to marry your daughter. Would you like to see me as her husband" The King said: "Yes, I would." Then the King sent for his daughter and said to her: "My dear daughter, you will marry Fire. I gave him my promise."

"Oh, Father,"- said the girl, "I cannot marry Fire, I must marry Rain. I gave my promise to him."

"What shall we do?",- cried the King. "You can't marry both Fire and Rain."

Then Fire and Rain came to the King and his daughter next day. The King said to them:

"Tomorrow will be the day of my daughter's marriage."

"To me?",- asked Fire.

"To me?",- asked Rain.

"To the winner of a race. To him I would like to give my daughter."

On the day of the race many people came to the town. They all wanted to see the race. Some of them said, "Fire will win." Others said: "Rain will win."

But the King's daughter thought: "I would like to marry Rain! I wouldn't like to marry Fire!"

When it was time to begin, the drummers beat the drums. The race began. The wind helped Fire to run very quickly. But where was Rain? He flew on his cloud across the sky very slowly. Nobody saw him. The people cried:

"Look, Fire is near the finish!"

But then Rain began to fall from the sky and put out Fire. So Fire could not finish the race. The people cried:

"Rain, Rain is the first!"

So the King gave his daughter to Rain, and they were very happy.

And from that day on Fire and Rain are enemies.

MICE AND THE WIZARD

«One day two mice Mia and George played in the forest and found a house of a wizard. The wizard was glad to see the guests. He was very kind and polite. He asked: “Are you hungry?”

“Yes, I’m hungry, Sir! I like to eat! Give me some food!” – George said and sat on the table. “No,” – the wizard said. – “You are so rude, go away! And don’t sit on my dinner table!” Fortunately, Mia was very polite. She said: “We are sorry, Mr. Wizard. George is always rude. Can you help him, please?”

“Yes, I can” – Mr. Wizard answered. He took his magic stick and flicked George on the tip of the nose. He said: “Remember one magic word – WOULD. Add this word before the word LIKE when you want to ask about something polite. Try, George.”

George said: “I WOULD like to eat.” And the wizard gave him some cheese. George decided to share the cheese. “My sister Mia also would like to eat. How to share polite, Mr. Wizard?” – he asked. The wizard waved his magic stick and the magic word WOULD on the 1st place in the question. “WOULD you like to eat some cheese, Mia?” – George said. Mia said: “Yes, I would. Thank you, Mr. Wizard! Would you like to be our guest?” So, they decided to go home together.

The family was glad to see Mr. Wizard. Mother Mouse cooked dinner and asked him: “Would you like to eat some soup?” Father Mouse finished his work and asked the wizard: “Would you like to walk in our garden?” Mia asked Mr. Wizard: “Would you like to read my books?”

George asked Mr. Wizard: “Would you like to visit us one more time?” The wizard smiled and said: “Yes, I would! Now you are so polite!”»

A LITTLE CLEVER BIRD

This is a huge house of a farmer.

There are two floors and seven rooms in the house: there is a big kitchen and a small pantry on the ground floor, there is a bathroom and a living room on the first floor and there are two bedrooms and the playroom on the second floor.

There is a beautiful orchard near the farmer's house. There are a lot of apple trees here. One day a little bird comes and sits under a tree. A big grey cat comes to the tree too.

He sees the little bird.

"I'm hungry"- says the cat and comes near the bird.

But the little bird is very clever.

She sees the cat and jumps into the tree.

- Hello, little bird- says the cat.

- Hello, grey cat- says the little bird from the tree.

- Good news! - says the cat.

- Good news? What news?- says the little bird.

The cat says: - Very good news! All animals are friends now! Come to me. I want to speak to you! I like you very much.

- Yes! - she says. - You are my friend, I know it. You like me and I like you. But I would like to stay on my tree. From this tree I can see the forest.

- And what do you see in the forest? - says the cat.

The bird says- I see many dogs and they are near the tree.

- Dogs! - says the cat and wants to run away.

- Don't run away. I think the dogs know that all animals are friends. - says the bird.

- I know the news, you know the news, but the dogs don't know the news.

-says the cat and runs away.