

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ШКОЛА КИТАЙГОРОДСКОЙ»**

«УТВЕРЖДАЮ»

Президент АНО
«Школа Китайгородской»

_____Г.А.
Китайгородская

«__15__» «__апреля__» 2015 г.

**Программа
дополнительного профессионального образования
(повышение квалификации)
«Языковые игры в обучении
грамматике, лексике и работе над произношением»**

Авторы программы: **Л.И.Каминская,**

доцент, ведущий методист

АНО «Школа Китайгородской»;

А.Г.Митина,

кандидат психологических наук,

руководитель программ

повышения квалификации

АНО «Школа Китайгородской».

МОСКВА, 2015

РАЗДЕЛ I. «ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ»

1.1. Цель реализации Программы

Цель программы - развитие профессиональной компетентности преподавателей иностранных языков в области инновационных методов обучения, в частности, метода профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» и использования игры как средства и приема обучения иностранным языкам.

Целью программы является формирование и совершенствование необходимых общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями раздела 5 ФГОС ВПО по направлению подготовки 050100 Педагогическое образование «Требования к результатам освоения основных образовательных программ бакалавриата/магистратуры», профессионального стандарта «Педагог». При этом часть компетенций развивается в рамках квалификации слушателей, а другая часть формируется фактически заново в ходе предлагаемой Программы дополнительного профессионального образования.

Общекультурные компетенции, на совершенствование/формирование которых направлена программа (ОК):

- владение культурой мышления, способность к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения (ОК-1);
- готовность использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач (ОК-2);
- готовность использовать нормативные правовые документы в своей деятельности (ОК-13);

- готовность к взаимодействию с коллегами, к работе в коллективе (ОК-7).

Профессиональные компетенции в области педагогической деятельности, на совершенствование/формирование которых направлена программа (ОПК, ПК):

- способность использовать систематизированные теоретические и практические знания гуманитарных и социальных наук при решении социальных и профессиональных задач (ОПК-2);
- способность применять современные методики и технологии организации и реализации образовательного процесса на различных образовательных ступенях в различных образовательных учреждениях (ПК-1);
- способность формировать образовательную среду и использовать свои способности в реализации задач инновационной образовательной политики (ПК-3);
- способность использовать возможности образовательной среды для формирования универсальных видов учебной деятельности и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса (ПК-5);
- способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности (ПК-7);
- способность разрабатывать современные педагогические технологии с учетом особенностей образовательного процесса, задач воспитания и развития личности (ПК-12);

- готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в образовательных заведениях различных типов (ПК-8).

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п.1.1.

Базовая часть. Раздел 1. «Основы законодательства Российской Федерации в области образования».

В результате освоения раздела слушатель должен *знать*:

- изменения законодательства Российской Федерации в области образования (ОК-1, ОК-13);

В результате освоения раздела слушатель должен *уметь*:

- актуализировать свою профессиональную деятельность в соответствии с изменениями законодательства Российской Федерации в области образования (ОК-1, ОК-13, ПК-5, ПК-7).

Профильная часть. Раздел 2. «Психолого-педагогический»

В результате освоения раздела слушатель должен знать:

- психолого-педагогические аспекты проектирования и организации игровой деятельности в образовательном процессе (ОК-2, ОПК-2, ПК-3, ПК-5, ПК-7, ОК-7, ПК-8);

- содержание и значение психолого-педагогического принципа игровой организации учебного материала и учебного процесса в авторской концепции обучения проф.Г.А. Китайгородской «Активизация

возможностей личности и коллектива» (далее Метод активизации) (ОПК-2, ПК-1, ПК-3, ПК-7, ПК-8);

- значение, принципы и формы организации группового взаимодействия в игровой деятельности на уроке (ОПК-2, ПК-3, ПК-5, ОК-7, ПК-7, ПК-8).

В результате освоения раздела слушатель должен уметь:

- организовывать профессиональную деятельность с опорой на современные достижения психолого-педагогической науки и практики, технологий в области психологии деятельности, игровых методов обучения (ОК-1, ОПК-2, ПК-5, ПК-8);
- выбирать формы групповой взаимодействия, адекватные целями и типу языковой игры, интересами и психологическими особенностями учащихся (ОК-7, ПК-1, ПК-5, ПК-7, ПК-8).

Раздел 3. «Предметно-методический»

В результате освоения данного раздела программы обучающийся должен знать:

- значение и место языковых игр в обучении иностранным языкам (ОК-1, ОК-2, ПК-1, ПК-3, ПК-5, ПК-7, ПК-8, ПК-12);
- типы и специфику игр, используемых на различных этапах изучения языкового материала: при объяснении, закреплении, повторении и контроле изучаемого языкового материала (ПК-1, ПК-5, ПК-8, ПК-12);
- технологию подготовки и проведения языковых игр (ОК-1, ПК-1, ПК-5, ПК-8, ПК-12);

- наиболее эффективные игровые приемы работы над произношением, с грамматическим и лексическим учебным материалом (ПК-1, ПК-3, ПК-8, ПК-12).

*В результате освоения раздела обучающийся должен **уметь**:*

- психологически и методически грамотно пользоваться имеющимися/созданными ранее языковыми играми на уроках иностранного языка (ПК-1, ПК-12, ПК-8);
- создавать собственные языковые игры, адаптированные к различным условиям и тематике обучения, учитывающие возрастные особенности обучаемых и их уровень владения иностранным языком (ПК-3, ПК-5, ПК-8, ПК-12, ПК-7, ОК-7);
- разрабатывать собственные дидактические материалы, необходимые для проведения языковых игр (ПК-3, ПК-5, ПК-8, ПК-12);
- активизировать творческий потенциал учащихся для активного участия в игровой деятельности, а также в целях создания учащимися индивидуальной и групповой игротеки (ПК-5, ПК-7);
- подводить итоги проведенной игры с учащимися и проводить анализ (самоанализ) игровой деятельности (ПК-5, ПК-7, ОК-7, ПК-8);
- использовать возможности образовательной среды для формирования универсальных видов учебной деятельности и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса (ПК-5).

1.3. Актуальность заявленной темы Программы.

Задача модернизации современного среднего и высшего образования диктует необходимость корректировки методики обучения иностранному языку. Актуальным становится использование таких подходов и технологий, которые

обеспечивают как формирование коммуникативной иноязычной компетенции, так и целого ряда личностных качеств и метапредметных компетенций, в частности, универсальных учебных действий и умения сотрудничать.

Многолетние научные исследования в рамках авторской концепции обучения, созданной профессором Г.А. Китайгородской, убедительно доказывают, что метод «Активизация возможностей личности и коллектива» эффективен не только в обучении иноязычному общению, но и значительно влияет на становление личностных характеристик, составляющих «портрет выпускника школы», представленный в ФГОС. Помимо этого Метод активизации, развивая учащихся, способствует развитию личности самого преподавателя, что является уникальным свойством метода и решающим фактором в реализации новых образовательных задач.

В методе профессора Г.А. Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» игра является не отдельным фрагментом учебного занятия, а принципом, пронизывающим все обучение. Игра стимулирует развитие личностного потенциала каждого ее участника, способствует развитию навыков группового взаимодействия, повышает мотивацию учащихся и эффективно влияет на результаты обучения.

1.4. Концептуальная идея Программы.

Эффективность повышения квалификации обучаемых обеспечивается интеграцией методологической, методической и психолого-педагогической подготовки за счёт использования инновационных методов и технологий. Учебный процесс данного курса повышения квалификации базируется на тех же принципах, что и сам Метод активизации. Основой построения курса являются принципы личностно-ориентированного общения, игровой организации учебного процесса и учебного материала, группового взаимодействия. Обучение представляет собой определенным образом организованную проблемно-поисковую деятельность группы слушателей, проходящих курс повышения

квалификации, и ведущего преподавателя, при которой активизация учебного процесса, личности обучающегося является и целью, и средством повышения квалификации. Каждое занятие курса представляет собой модель современного урока, так как то, *чему* мы учим, совпадает с тем, *как* мы учим слушателей курса.

Совместная коллективная деятельность становится личностно значимой, сплачивает группу слушателей курса, обеспечивает положительное влияние коллектива на личность, способствует обмену опытом и формирует творческого, ищущего педагога, способного мотивировать учащихся и активизировать их потенциальные возможности.

1.5. Категория обучающихся.

Данная программа предназначена для преподавателей иностранных языков общеобразовательных организаций всех типов.

1.6. Форма обучения очная. Отличительной чертой данного курса является его практическая направленность. Основное внимание уделяется интерактивным формам обучения, в частности проблемным лекциям и семинарам, мастер-классам, практикумам и творческим мастерским, на которых учителя не только становятся активными участниками предлагаемых языковых игр, но и разрабатывают собственные варианты учебных и дидактических материалов.

1.7. Срок освоения программы, режим занятий.

Программа рассчитана на 24 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Режим аудиторных занятий – не менее 3 часов в неделю.

РАЗДЕЛ II. «СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ»

2.1. Учебный (тематический) план программы дополнительного профессионального образования (повышения квалификации)

«Языковые игры в обучении грамматике, лексике и работе над произношением»

Категория обучающихся: преподаватели иностранных языков общеобразовательных организаций всех типов.

Срок обучения: 1-ая группа: октябрь – ноябрь 2015 г., 24 часа;

2-ая группа: март-апрель 2016 г., 24 часа.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 3/4 часа

Учебный (тематический) план

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Форма контроля
			Проблемные лекции	Интерактивные занятия (семинары, практикумы, мастер-классы, творческие мастерские)	
	Базовая часть	2	2		
1.	Раздел 1. Основы законодательства Российской Федерации в области образования.				
1.1.	Отражение целей и содержания образования в законодательстве.	2	2		
	Профильная часть	22	2	20	
2.	Раздел 2. «Психолого-педагогический»	4	2	2	
2.1.	Психолого-педагогические основы игровой деятельности		1		
2.2.	Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива»		1	1	

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Форма контроля
			Проблемные лекции	Интерактивные занятия (семинары, практикумы, мастер-классы, творческие мастерские)	
2.3	Групповое взаимодействие как форма организации игровой деятельности			1	
3.	Раздел 3. «Предметно-методический»	18		18	
3.1.	Использование игры при изучении грамматики.	5		5	Выполнение контрольных заданий
3.2.	Игра как эффективный способ работы с лексическим материалом.	5		5	Выполнение контрольных заданий
3.3.	Игровые приемы работы над произношением.	5		5	Выполнение контрольных заданий
3.4.	Создание языковых игр как способ развития творческого потенциала учителя.			3	Презентация/демонстрация разработанной игры (аттестационное задание), самоанализ и анализ. Финальное анкетирование, тестирование.
	ИТОГО	24	4	20	зачет

2.2. Содержание обучения по программе дополнительного профессионального образования (повышение квалификации)

I. Базовая часть.

Раздел 1. «Основы законодательства Российской Федерации в области образования».

Тема 1.1. Отражение целей и содержания образования в законодательстве.

Современное понимание целей и содержания образования.

Изменения законодательства в системе образования. Основное содержание Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) начального, основного общего и среднего (полного) образования (иностранные языки).

Профессиональный стандарт «Педагог», анализ основных целей и задач профессиональной деятельности учителя в свете основных нормативных документов.

Понятия «компетенция» и «универсальные учебные действия». Личностные, метапредметные, предметные результаты обучения иностранным языкам.

Проблемная лекция- 2 часа.

II. Профильная часть

Раздел 2. «Психолого-педагогический».

Тема 2.1. Психолого-педагогические основы игровой деятельности.

Системно-деятельностный подход в психологии. Игра как вид деятельности. Общение и социализация в игре. Многоплановость воздействия игровой деятельности на психическое развитие личности, формирование предметных и метапредметных знаний. Роль мотивации в повышении эффективности учебного процесса. Влияние эмоций на качество познавательной деятельности.

Проблемная лекция-1 час

Тема 2.2. Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива».

Краткая характеристика метода профессора Г.А. Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива». Возможности и особенности применения Метода активизации на различных образовательных ступенях.

Игра в методе профессора Г.А.Китайгородской «Активизация возможностей личности и коллектива» как принцип, средство и прием обучения.

Проблемная лекция- 1 час, семинар -1 час.

Тема 2.3. Групповое взаимодействие как форма организации игровой деятельности.

Психолого-педагогическая эффективность групповых форм обучения. Принципы организации группового взаимодействия на уроке. Игра и выбор формы группового взаимодействия.

Семинар - 1 час.

Раздел 3 «Предметно-методическая деятельность».

Тема 3.1. Использование игры при изучении грамматики.

Типы учебных игр, используемых при изучении грамматических явлений. Демонстрация игр, разработанных преподавателями «Школы Китайгородской» и используемых в целях тренировки, анализа, повторения и контроля усвоения изучаемого грамматического материала.

Основные задачи учителя при разработке, проведении и подведении итогов проведенной грамматической игры. Создание дидактических материалов, необходимых для проведения грамматических игр. Технология проведения грамматических игр. Выбор формы группового взаимодействия при проведении

грамматических игр. Способы коррекции ошибок при проведении грамматических игр.

Значение подведения итогов и анализа (самоанализа) проведенной грамматической игры.

Мастер-класс – 1 час, практикум- 2 часа, творческая мастерская- 2 часа.

Тема 3.2. Игра как эффективный способ работы с лексическим материалом.

Игровые приемы работы с лексикой. Типы игр, используемых на этапах введения, тренировки, повторения и контроля усвоения лексического материала, подлежащего активному усвоению.

Демонстрация лексических игр, разработанных преподавателями «Школы Китайгородской» и используемых для формирования и совершенствования языковых и речевых умений учащихся.

Разработка дидактических материалов, необходимых для проведения лексических игр. Технология проведения лексических игр. Коррекция ошибок при проведении лексической игры.

Значение подведения итогов и анализа (самоанализа) проведенной лексической игры.

Мастер-класс – 1 час, практикум- 2 часа, творческая мастерская-2 часа.

Тема 3.3. Игровые приемы работы над произношением.

Игровые приемы работы с артикуляцией звуков и звукосочетаний. Приемы работы над интонацией (разные типы вопросов, перечисления, просьбы, и т.д.). Фразовое ударение, паузация, смысловое членение текста.

Демонстрация игр, разработанных преподавателями «Школы Китайгородской» и используемых при введении нового учебного материала, при

проведении фонетических зарядок, на этапе тренировки и закрепления учебного материала. Эффективные способы коррекции фонетических ошибок.

Значение контекста и сценария урока, интересных коммуникативных заданий как средства повышения мотивации и вовлеченности учащихся в работу над произношением. Необходимость сочетания групповых и индивидуальных видов деятельности для повышения эффективности постановки и коррекции произношения.

Мастер-класс - 1 час, практикум- 2 часа, творческая мастерская-2 часа.

Тема 3.4. Создание языковых игр как способ развития творческого потенциала учителя.

Практикум- 3 часа.

РАЗДЕЛ III. «ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ».

В течение курса предполагается осуществление входного и текущего контроля, а также проведение итоговой аттестации.

3.1. Входной контроль.

Для *входного контроля* используется анкетирование и тестирование, содержащие вопросы открытого типа.

Входное анкетирование

Анкета, предлагаемая слушателям, содержит следующие вопросы:

1. Данные слушателя курсов повышения квалификации.

1.1. Ф.И.О.

1.2. Дата рождения

1.3. Место работы

1.4. Стаж работы

1.5. Какой язык вы преподаете

1.6. Контактный телефон

1.7. E-mail

2. Назовите причины, побудившие вас прийти на данную программу повышения квалификации. Выберите наиболее подходящие варианты ответа:

- Обязательное повышение квалификации (1 раз в 5 лет).
- Необходимость прохождения аттестации.
- Советы коллег.
- Желание учиться именно в "Школе Китайгородской".
- Стремление к профессиональному развитию.
- Удобное место проведения и/или времени занятий.
- Другое (что именно?)

3. Что вы ожидаете от данной программы обучения?

4. О чем бы вы хотели узнать и чему именно вы хотели бы научиться?

5. Подчеркните вариант ответа, наиболее отражающий степень вашего знакомства с методом Г.А.Китайгородской:

- Никогда не слышал(а) об этом методе.
- Знаю, что есть такой метод.
- Имею представление об особенностях обучения по этому методу.
- Использую в своей работе некоторые приемы данного метода.

6. Назовите три самых важных, с вашей точки зрения, качества, которые должна воспитать сегодня школа у своих учащихся.

ВХОДНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

1. Как вам кажется, что в наибольшей степени развивает в личности ученика предмет «иностранный язык»?
2. Какие результаты изучения иностранного языка вы считаете самыми значимыми?
3. Какое значение имеет игровая деятельность в обучении?
4. Насколько часто вы используете игры на своих уроках?
5. Что вы предпочитаете: использование готовых или разработку собственных игр?
6. На каких этапах прохождения материала вы считаете уместным использование языковых игр?
7. Какой процент времени урока вы уделяете работе над произношением?
8. Считаете ли вы важным этап подведения итогов игровой деятельности на уроке и почему?

3.2. Текущий контроль осуществляется в ходе участия в творческих мастерских, презентаций результатов работы малых групп, а также в ходе выполнения слушателями заданий, связанных с разработкой разных типов языковых игр.

3.3. Итоговый контроль состоит из финального тестирования и анкетирования, а также выполнения аттестационной работы. Аттестационная работа представляет собой разработку слушателями курса собственного варианта языковой игры в соответствии с предложенными требованиями. Предусматривается презентация и/или демонстрация разработанной игры. Финальное занятие курса представляет собой особым образом организованные презентации и/или демонстрации разработанных игр, в которых слушатели по очереди становятся то ведущими разработанной ими игры, то членами учебной

группы, участвующими в языковых играх, созданных их коллегами. По окончании каждой игры проводится самоанализ игры автором, затем анализ игры коллегами по учебной группе. Анализ разработанных игр является необходимой частью итоговой аттестации.

ТРЕБОВАНИЯ К АТТЕСТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

(разработка языковой игры)

Разработка игры обязательно включает преамбулу, описание технологии проведения игры и способа подведения итогов игры.

В преамбуле к описанию игры необходимо указать:

- цель данной языковой игры (методическую);
- класс, возраст и уровень подготовки учеников;
- какой лексический/грамматический/фонетический материал отрабатывается;
- этап прохождения этого материала (объяснение, закрепление, анализ, контроль усвоения изучаемого языкового материала, повторение изученного материала);
- какой дидактический материал разработан для проведения данной игры;
- обоснование избранной формы группового взаимодействия или индивидуального способа выполнения игровых заданий.

Описание технологии проведения игры:

- формулировка цели и правил проведения игры для учащихся;
- время (регламент) проведения игры;
- критерии определения выигрыша в игре;

- организация группового взаимодействия (если это предусмотрено характером игры).

Подведение итогов игры:

- с точки зрения соблюдения процедуры игры;
- с точки зрения языковой корректности (работа над ошибками),
- с точки зрения развития рефлексивных умений и самооценки учащихся.

ПЛАН АНАЛИЗА (САМОАНАЛИЗА) ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

1. Достигнута ли цель игры? Была ли она четко сформулирована?
2. Соответствуют ли разработанные дидактические материалы цели игры, а также возрастным особенностям и уровню языковой подготовки учащихся? Каков эстетический уровень использованных дидактических материалов?
3. Удобно ли было учащимся пользоваться дидактическими материалами?
4. Четко ли были сформулированы правила игры, ее формат и критерии определения победителя/ей?
5. Соответствует ли форма группового взаимодействия цели и содержанию игры?
6. Каковы психолого-педагогические результаты игры (повысилась ли мотивация, интерес к предмету, вовлеченность учащихся в учебный процесс, понимание тренируемого языкового материала и владение им, сплоченность группы и другие результаты)?
7. Авторские находки, активизация творческого потенциала учителя и учащихся, эффективность разработанной языковой игры.
8. Возможность использования формата данной игры для отработки другого языкового материала.

ФИНАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ.

Вопросы финального тестирования во многом совпадают с вопросами входного тестирования, в данном случае анализируется содержание ответов, степень профессионального роста педагога.

1. Какое значение имеет игровая деятельность в обучении?
2. Какие идеи и методические приемы, изученные в ходе данного курса повышения квалификации, вы считаете возможным применить в своей работе?
3. На каких этапах прохождения материала вы считаете уместным использование языковых игр?
4. Могут ли одни и те же типы игр использоваться на различных этапах изучения учебного материала? Обоснуйте свой ответ и приведите примеры.
5. В чем заключается «двуплановость» при планировании и проведении языковых игр?
5. Какой процент времени урока и учебного процесса в целом вы считаете необходимым уделять работе над произношением? Что вы считаете важным при подготовке и проведении фонетических игр?
6. Какие новые типы грамматических и лексических игр вы узнали в течение данного курса повышения квалификации? Какие из них вы считаете наиболее эффективными и почему?
7. Какие из предложенных языковых игр вы уже апробировали? Каких результатов достигли?
8. Испытали ли вы трудности при создании своей собственной (зачетной) языковой игры? Если да, с какими именно?
9. В чем вы видите значение групповых форм работы при организации игровой деятельности на уроке?

10. Считаете ли вы важным этап подведения итогов игровой деятельности на уроке и почему?

ФИНАЛЬНОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ СЛУШАТЕЛЕЙ КУРСА.

Анкета, предлагаемая слушателям, содержит следующие вопросы:

1. Оцените следующие параметры в соответствии с вашими ощущениями:

(подчеркнув цифру от 1 до 10)

Организация курса 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Насколько вам было интересно 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Насколько полезным был для вас данный курс 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. В чем именно вы видите пользу данной образовательной программы?

3. Какие лекции/семинары/творческие мастерские вызвали у вас наибольший интерес?

4. Что изменилось в вашей работе после обучения по данной программе?

5. Ваши пожелания и замечания.

Раздел IV. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы.

Основная литература

1. Федеральные государственные образовательные стандарты начального общего образования. - М., Просвещение, 2010.

2. Федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования. - М., Просвещение, 2010.
3. Федеральные государственные образовательные стандарты полного среднего общего образования. - М., Просвещение, 2012.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М., 1967.
5. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика: Учебно-методическое пособие.- М., 2009.
6. Леонтьев А.А. Психология общения. - М., 1997.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978.

Основная литература для учителей английского языка

1. Deirdre Howard-Williams, Cynthia Herd. Word Games with English, Heinemann, 2014.
2. Mario Rinvulcri. Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students, Cambridge University Press, 2011.
3. Mark Hancock, English Pronunciation in Use, Cambridge University Press, 2003.

Основная литература для учителей французского языка

1. Lemeunier Valérie, Gracia Méliá, Cardon Julien. En jeux : activités orales pour favoriser l'apprentissage du français - FLE : livre de l'apprenant (A1). Cayenne : CRDP Académie de Guyane, 2010.
2. Silva Haydée .Le jeu en classe de langue .CLE international, 2008.

Основная литература для учителей немецкого языка

1. Carmen Beck, Andrea Hawerlant, Barbara Duckstein, Valeska Hagner, Michaela Luyken, Wiebke Heuer, Anja Schümann. Zwischendurch mal... Spiele.-Hueber, 2012.
2. Nina Wilkening. 80 schnelle Spiele für die DaZ- und Sprachförderung: Für Plenum, Kleingruppen und Freiarbeit. - Verlag an der Ruhr, 2013.

Дополнительная литература

1. Авдулова Т.П. Психология игры: современный подход.- М., 2009.
2. Китайгородская Г.А. Метод активизации в контексте современных проблем философии образования. // Метод активизации: актуальные проблемы развития. Сб. статей. /Под ред. Г.А. Китайгородской. - М., 2004.
3. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку.- СПб., 2001.
4. Петрусинский В.В. и др. Игры для интенсивного обучения. - М., 1991.
5. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс.- М.,2008.
6. Gerald Kelly. How to Teach Pronunciation, Longman, 2001.
7. Giangioffe Evelyne, Lefort Hélène. Le jeu dans la classe de langue, Limoges : CRDP du Limousin, 2003.
8. Juana Sánchez, Carlos Sanz, Michael Dreke. Spielend Deutsch lernen, Langenscheidt, 2005.
9. Michael Vaughan-Rees. Test Your Pronunciation, Pearson Education Limited in association with Penguin Books Ltd, 2002.

Нормативно-правовые документы

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ (с изменениями и дополнениями).
2. Приказ Минтруда России №544н от 18 октября 2013 г. «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»
3. Федеральные государственные образовательные стандарты ФГОС ВПО по направлению подготовки 050100 «Педагогическое образование».

Интернет-ресурсы

минобрнауки.рф - Официальный сайт Министерства образования и науки РФ

www.ed.gov.ru – Официальный сайт Федерального агентства по образованию РФ

www.edu.ru –Федеральный портал «Российское образование»

www.kitaygorodskaya.ru – сайт АНО ДПО «Школа Китайгородской»

<http://edition.tefl.net/ideas/pronunciation/top-fun-pronunciation-games>

http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/al/learning_english/leap/listeningandspeaking/pronunciation

<http://busyteacher.org/14455-grammar-review-6-super-esl-games.html>

<http://busyteacher.org/20378-top-10-print-and-go-games-best-of-busy-teacher.html>

<http://busyteacher.org/22207-how-to-create-your-own-games-esl.html>

<http://www.teach-this.com/esl-games/grammar-games>

https://www.hueber.de/seite/pg_lehren_uebungen01_idn

<http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-file.html>

<http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>

<http://parlons-francais.tv5monde.com/webdocumentaires-pour-apprendre-le-francais/Jeux/p-96-lg0-Jeux-de-niveau-debutant.htm>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Интерактивные формы учебных занятий предполагают наличие аудитории, в которой можно вариативно организовывать пространство. В учебном процессе используются такие технические средства обучения как аудиосистема, телевизор, компьютерное и мультимедийное оборудование.