

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ г. УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 2»**

Принята на заседании
Педагогического совета
От 05 апреля 2022 г.
Протокол №2

Утверждаю
Директор МБУ ДО г.Ульяновска
«ЦДТ№2»
_____ Л.Р. Полянская
Приказ №91-1 05 апреля 2022 г.

**Комплексная дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Компас» (умные каникулы).
Возраст обучающихся: 7-15 лет
Срок реализации программы 21 календарный день (18 рабочих дней)**

Программа рассмотрена на
методическом совете
Протокол № 6 от 17 марта 2022 г.

Программа разработана
педагогом дополнительного образования,
Васильевой Ларисой Юрьевной
высшая квалификационная категория
педагогом дополнительного образования,
Ичанкина Надежда Владимировна
педагогом дополнительного образования,
Сочневой Ларисой Александровной
Первая квалификационная категория
педагогом дополнительного образования,
Климовой Ольгой Леонидовной
Высшая квалификационная категория
педагогом дополнительного образования,
Андреенок Анной Владимировной
педагогом дополнительного образования,
Кыштымовой Ниной Ильиничной
педагогом дополнительного образования,
Коробовым Яковом Александровичем
педагогом дополнительного образования,
Сосниным Николаем Николаевичем
педагогом дополнительного образования,

Полянская
Лилия
Рэисовна

Подписано цифровой
подписью: Полянская
Лилия Рэисовна
Дата: 2022.05.23
15:11:51 +04'00'

Ульяновск, 2022 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.

1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	5
1.3 Содержание программы.	10
1.4 Планируемые результаты.....	33

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1 Календарный учебный график.....	39
2.2 Условия реализации программы.....	51
2.3 Формы аттестации.....	56
2.4 Оценочные материалы.....	57
2.5 Методические материалы.....	76
2.6 Список литературы.....	82

Образовательная деятельность:

Реализация комплексной дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Компас». Программа реализуется в рамках регионального проекта «Умные каникулы». Срок реализации 21 календарный день (18 рабочих дней). Программа включает в себя следующие модули:

1. **Модуль 1 «Хореография».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.
2. **Модуль 2 «Актерское мастерство».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.
3. **Модуль 3 «SCRATCH JR».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 8-11 лет.
4. **Модуль 4 «Шахматы».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.
5. **Модуль 5 «Настольный теннис».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.
6. **Модуль 6 «Компьютерная графика и дизайн».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 11-15 лет.
7. **Модуль 7 «Летняя мастерская».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.
8. **Модуль 8 «Робототехника».** Количество часов -12. Возраст обучающихся – 9-15 лет.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Компас» для детей 7-15 лет. Программа направлена на создание условий для организованного отдыха детей в летний период, укрепления физического, психического и эмоционального здоровья, развития творческих и коммуникативных способностей.

Реализация программы осуществляется по следующим направлениям:

- физкультурно-спортивная деятельность
- эстетическое направление
- досуговая деятельность
- патриотическое воспитание.

Формы работы: утренняя зарядка; спортивные и подвижные игры на свежем воздухе, эстафеты - спортивная игра «Веселые старты», творческие конкурсы, концерты, беседы, интеллектуальные игры. В рамках эстетического направления проходят просмотры фильмов и мультфильмов, проект «Огонек патриота», чтение книг, дискуссии.

В целях создания условий для формирования личности гражданина и патриота в лагере проводятся экскурсии в музей «Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов в лицах и судьбах».

Актуальность:

На современном этапе оздоровительный лагерь не утратил своих основных функций, а с учетом изменений в социально-экономической жизни общества расширил их. Прошедший период пандемии еще более ярко высветил данные тенденции.

Детский оздоровительный лагерь является своеобразным мостом, соединяющим образовательное и жизненное пространство ребенка, он помогает ему адаптироваться и самореализоваться в окружающем мире. Особенно результативно это происходит тогда, когда ребята, объединяясь в коллектив, получают уникальную возможность для неформального общения, активного участия как в общественно-полезной, так и лично значимой деятельности. Лагерь дает ребятам возможность проявить себя в новом качестве, обрести новых друзей, освоить новые навыки.

Программа направлена на приобщение обучающихся к танцевально- музыкальной культуре и творчеству, развитие способностей и ориентирована на формирование гармонически развитой личности. способствует раскрытию творческих способностей обучающихся через групповые и индивидуальные занятия, посредством воздействия музыкального искусства эстрады, а именно вокала и хореографии. Обучающиеся научатся самостоятельно обрабатывать и ретушировать фотографии, рисовать и создавать цифровые картины, коллажи, добавлять надписи и спецэффекты на изображения.

Программа способствует формированию у обучающихся интереса к творческой деятельности и декоративно – прикладному искусству, позволяет проявить и реализовать свою фантазию, оригинальное мышление.

Игра в настольный теннис и шахматы приобщит обучающихся к здоровому образу жизни, физически совершенствует, воспитывает волевые качества, мотивирует на достижение успеха.

Модуль «SCRATCH JR» способствует приобретению необходимых навыков для создания готовых к использованию продуктов в среде программирования Scratch Jr; кроме предметных знаний приобретают качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры в современном мире.

Отличительной особенностью программы являются: создание условий для разностороннего развития обучающихся. Выбор основных педагогических методов обусловлен личностноориентированным подходом в обучении (с учетом возрастных и индивидуальных особенностях детей).

Адресат программы.

Адресатом данной программы являются обучающиеся в возрасте 7-15 лет. Для обучающихся 7-15 лет актуально развитие и совершенствование основных физических и моральных

качеств, формирование различных двигательных навыков, укрепление здоровья, расширение кругозора, формирование межличностных отношений в процессе освоения этой программы. Комплектование групп осуществляется из детей, посещающих летнюю организацию отдыха и оздоровления детей с дневным пребыванием при МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»

Формы обучения и виды занятий

Форма обучения: очная, в соответствии с учебным планом программы.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: количество часов - 12 часов. Четыре занятия в неделю, продолжительностью 1 час (45 мин – занятие, 15 мин – перерыв).

Уровень реализуемой программы: стартовый.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся средствами хореографического и вокального искусства, декоративно-прикладного творчества; освоение основных комбинаций в игре шахматы, основ настольного тенниса; развитие технических навыков через занятия робототехникой и компьютерной графикой и дизайном; формирование знаний по финансовой грамотности.

Задачи

Модуль «Хореография»:

Образовательные:

- обучение двигательным умениям и навыкам;
- обучение основам построения рисунка танца.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, наблюдательности, фантазии;
- физическое развитие ребенка, выработка силы, выносливости, координации движений.

Воспитательные:

- воспитание интереса к хореографическому искусству;
- воспитание самодисциплины и организованности.

Модуль «Актерское мастерство»:

Образовательные

- Обучение сценическим навыкам (дыханию, дикции, подтексту).
- Обучение основам актерского мастерства.

- Формирование представлений о профессии актера.
- Обучение основам кинематографии.

Развивающие

- формировать умение передавать замысел автора через художественные выразительные средства (авторский текст, песня, танец);
- развивать навыки владения своим телом в сценических условиях;
- развивать пластические и речевые данные воспитанников;
- развивать воображение, фантазию и память.

Воспитательные

- воспитать любовь к творчеству, творческому процессу;
- воспитать понимание нравственных отношений, эстетический вкус;
- воспитать личностные качества ребенка, такие, как целеустремленность, настойчивость, трудолюбие;
- раскрепостить и научить свободно общаться не только на сцене, но и за ее пределами.

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

образовательные:

- обучение работе со средствами компьютерной графики, создавать собственные иллюстрации, используя инструменты графических программ Corel Draw.
- Обучение азам рисования в графических программах.
- Освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике.

развивающие:

- Развитие наглядно-образного, образного и пространственного мышления
- при работе с графическим редактором Corel Draw.
- Развитие воображения, фантазии, памяти при выполнении самостоятельных работ творческого характера.
- Развитие интереса к растровой и векторной графике.

воспитывающие:

- Прививание умения организованно заниматься в коллективе.
- Воспитание нравственных качеств личности и культуру поведения в обществе.
- Воспитание бережного отношения к оборудованию и технике.

Модуль «Летняя мастерская»

Образовательные задачи:

- формирование интереса к декоративно - прикладному искусству;
- развитие познавательного интереса к творчеству;
- ознакомление с начальными основами знаний в области декоративно-прикладного искусства: бумагопластика, аппликация, вырезание, орнамент, работа с нетрадиционными материалами и др.

Развивающие задачи:

- способствование раскрытию творческих способностей обучающихся;
- способствование формированию умений и навыков в практической творческой деятельности;
- развитие моторики рук, глазомера;
- развитие аккуратности.

Воспитательные:

- способствовать формированию у обучающихся основы эстетического мировоззрения через изделия декоративно-прикладного искусства
- способствовать развитию художественного вкуса и ориентации на качество изделий;
- способствовать прививанию и поощрению смелости в поисках нового, в проявлении фантазии при разработке и изготовлении изделий;
- воспитание усидчивости, аккуратности, активности, уважении к труду.

Модуль «Настольный теннис»

Образовательные:

- обучение техническим приемам игры в настольный теннис;
- обучение двигательным умениям и навыкам;

Развивающие:

- развитие аккуратности, дисциплинированности и ответственности

Воспитательные:

- формирование навыков здорового образа жизни

Модуль «SCRATCH JR»

Образовательные:

- сформировать практические умения и навыки при решении проблемных и ситуационных задач;
- сформировать понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения периода цифровой трансформации современного общества;
- сформировать знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;
- научить поэтапному ведению творческой работы: от идеи до реализации;
- сформировать знания об основных алгоритмических структурах и умения применять эти знания при создании цифровых продуктов;
- сформировать умения и навыки проектирования, разработки и презентации цифровых продуктов;
- сформировать умения владеть эффективными приемами работы с информацией, в том числе и с мультимедийной.

Развивающие:

- способствовать развитию творческой инициативы и самостоятельной познавательной деятельности;
- способствовать развитию социально-коммуникативных навыков;
- способствовать развитию памяти, внимания, пространственного воображения; творческого воображения, зрительной памяти, эмоциональной сферы;
- развитие алгоритмического, логического и системного мышления обучающегося, формирование у него творческого подхода к решению задач;
- способствовать развитию волевых качеств: настойчивости, целеустремленности, усердия.
- развивать аналитические умения (умение наблюдать, анализировать, сравнивать предметы и явления, устанавливать общие признаки и отличительные черты сопоставляемых предметов и явлений, обобщать, делать выводы); умения выделять главное, существенное в изучаемом материале;
- развивать речь обучающихся (обогащать словарный запас, ввести в лексику специальную терминологию, формировать речевую культуру).

Воспитательные:

- сформировать культуру пользования информационными и коммуникационными технологиями, знания базовых норм информационной этики и права, основ информационной безопасности;
- воспитывать интерес к программированию как к ключевой технологии XXI века, воспитывать стремительное отношение к использованию полученных знаний, умений и навыков в учебной деятельности и в повседневной жизни;
- прививать умение оценивать результаты своего труда к результатам своего труда и труда окружающих;
- способствовать развитию творческой активности, инициативы и самостоятельности обучающихся;
- сформировать умений и навыков совместной деятельности и сетевой коммуникации, прививать навыки коллективной и индивидуальной работы;
- способствовать развитию волевых качеств: настойчивости, целеустремленности, усердия.
- сформировать ценности мотивации обучающихся;
- способствовать реализации опыта жизнедеятельности ребенка в личностно-ориентированной системе дополнительного образования.

Модуль «Шахматы»

Образовательные:

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

Развивающие:

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Воспитательные:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,

- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственное правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника

Модуль «Робототехника»

Образовательные:

- ознакомление с комплектом Lego Minstorms EV3;
- ознакомление со средой программирования Lego Education Minstorms EV3;
- ознакомление с основами автономного программирования.

Развивающие:

- развитие конструкторских навыков;
- развитие логического мышления;
- развитие пространственного мышления.

Воспитательные:

- воспитание у детей интереса к техническим видам творчества;
- развитие коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении;
- формирование и развитие информационной компетенции: навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

1.3 Содержание программы.

Учебный план модуля «Хореография»

<u>№ п/п</u>	<u>Название раздела, темы</u>	<u>Количество часов</u>			<u>Формы аттестации/ контроля</u>
		<u>Всего</u>	<u>Теория</u>	<u>Практика</u>	
	<u>Хореографическая</u>				

<u>1</u>	<u>подготовка.</u> Специфика танцевального шага и бега.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>2</u>	Тренировка суставно-мышечного аппарата.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>3</u>	Танцевальные игры.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
	ВСЕГО	12	1,5	10, 5	

Содержание учебного плана для группы 7-10 лет

Хореографическая подготовка.

Специфика танцевального шага и бега. Теория: Танцевальный шаг. Танцевальный бег. Практика: Отработка шага и бега на практике.

Тренировка **суставно-мышечного** **аппарата.**

Теория: Осанка, опора, выворотность, эластичность, крепость сустава. Практика: Выработка осанки, опоры, выворотности, эластичности, крепости голеностопного, коленного и тазобедренного суставов.

Танцевальные игры. Теория: Правила и хореографические задачи игр. Постановка танца в процессе игры. Практика: «Веселая зарядка», «Найди ведущего», «Веселые тройки», «Платочек», «Ручеек», «День-ночь». Выполнение заданий на развитие творческого мышления ребенка: «Снежинки», «Осенний лист», «Куклы и роботы».

Учебный план для группы 11-15 лет

<u>№ п/п</u>	<u>Название раздела, темы</u>	<u>Количество часов</u>	<u>Формы аттестации/контроля</u>
--------------	-------------------------------	-------------------------	----------------------------------

		<u>Всего</u>	<u>Теория</u>	<u>Практика</u>	
<u>1</u>	<u>Хореографическая подготовка.</u> Тренировка суставно-мышечного аппарата.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>2</u>	Основы классического танца.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>3</u>	Танцевальные элементы.	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
	ВСЕГО	12	1,5	10, 5	

Содержание учебного плана для группы 11-15 лет

Хореографическая подготовка.

Тренировка суставно-мышечного аппарата. Теория: Осанка, опора, выворотность, эластичность, крепость сустава. Практика: Выработка осанки, опоры, выворотности, эластичности, крепости голеностопного, коленного и тазобедренного суставов.

Основы классического танца. Теория: правила работы у хореографического станка, техника выполнения элементов классического танца у станка, на середине зала. Практика: элементы классического танца у станка, на середине зала.

Танцевальные элементы. Теория: техника исполнения элементов хореографической постановки. Практика: изучение и совершенствование исполнения элементов хореографической постановки.

Учебный план модуля «Актерское мастерство»

Содержание учебного плана

№	Тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	практика	теория	
1 раздел. Введение					
1	Дыхательная гимнастика Артикуляционная гимнастика для челюсти, губ и языка		0,5	1	Входная диагностика
2 раздел «Актерский тренинг»					
2	Упражнения на освобождение мышц		0,5	1	Выполнение практической работы
3	Игры на развитие актерского внимания и зрительной памяти		0,5	1	Выполнение практической работы, наблюдение
4	Упражнения на координацию в пространстве		0,5	1	Выполнение практической работы
3 раздел. Сценические движения					
5	Акробатика		0,5	1	Выполнение практической работы, наблюдение
6	Работа с ритмом и темпо-ритмом		0,5	1	Выполнение

					практической работы, наблюдение
	4 Раздел. Создание фильма				
7	Питчинг Кастинг Репетиция сцен		0,5	1	Беседа, просмотр презентации
8	Прогон Съемка на локации Монтаж		0,5	1	
	Всего	12	4	8	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Тема 1.1. Дыхательная гимнастика

Теория

Одним из самых важных умений в данном блоке является тренировка вдоха через нос вместо привычного «хватания» воздуха ртом. Развитие грудного дыхания

Практика

1. С открытым ртом сделать вдох и выдох через нос. Повторить 10 раз.
2. Рука на животе. Делаем медленный вдох, считая в уме до 4. Без задержки выдыхаем, снова считая до 4. Во время упражнения важно ощущать рукой как подымается и опускается живот. Если эти движения тяжело различимы, следует наклонить корпус вперед, положив руки на поясницу. На вдохе должно ощущаться расширение этой области. Каждый следующий вдох-выдох увеличиваем счет на единицу (5,6,7...)
3. Исходное положение стоя. На вдохе представляем, что нюхаем цветок. Выдох плавный, со звуком «пфф», при этом нужно втягивать живот. Вдох – короткий, выдох – долгий.
4. Классическое упражнение. Нужно вдохнуть, и на выдохе, на «одном» дыхании проговорить долгую фразу.

Тема 1.2. Артикуляционная гимнастика для челюсти, губ и языка

Теория.

Артикуляция – совокупность работ отдельных произносительных органов при образовании звуков речи. Чем лучше развита артикуляция и артикуляционный аппарат, тем внятнее и четче человек говорит.

Практика.

Во время выполнения упражнений для артикуляции следует начинать с обычного проговаривания звуков. Сначала гласных (единичных У, Ы, И, О, Э, А, Ю, Е, Я, Ё, потом в связке У – У – Ы – Ы; У – У – И – И; У – У – О – О; У – У – А – А), потом – согласных (П, Б, Т, Д, Х, К, Г, Н, М, Ф, В, Л, Р, Ч, Ц, С, Ш, Щ, З, Ж; твердые и мягкие отдельно), завершить – сочетаниями гласных и согласных по типу: КА – КУ – КЕ – КО – КИ. Во время тренировки звуки нужно произносить сильнее и ярче, чем в бытовой речи

Тема 1.3 Звукоряд гласных. Артикуляция гласных, согласных

Теория

Разучивание таблицы гласных.: и, э, а, о, у, ы.

Постановка букв и звуков.

Практика

1. Постановка звука И.
2. Из звука И открывает рот по вертикали и образовываем остальные звуки.

Раздел 2. Актерский тренинг

Тема 2.1 Упражнения на освобождение мышц.

Теория

Органичный актер – свободный актер. Свобода мышц гарантирует включение актерской природы и естественного взаимодействия с партнером

Практика

1. тряпичная кукла
2. марионетка
3. пробить стены
4. напряжение-расслабление
5. электический ток
6. сопротивление

Тема 2.2 Игры на развитие актерского внимания и зрительной памяти

Теория

Актер должен видеть и слышать. Для этого нужно переключить внимание с себя на окружающий мир. Через сосредоточение на объекте можно добиться чувства сцены, камеры, партнера и события в данном отрезке фильма и точно помнить мизансцены.

Практика

1. Разложить предметы как они лежали в начале тренинга.
2. Запомнить расположение стульев в аудитории и поставить после перемешивания и на свои места.
3. Точно повторить маршрут предыдущего.
4. Прослушать рассказ и повторить следующему.

Тема 2.3 Упражнения на координацию в пространстве

Теория

Точное понимание пространства позволит актеру ориентироваться на площадке и чувствовать мизансцену.

Практика

1. На счет 10 в полной тишине выстроиться по росту/цвету глаз/цвету волос
2. Быть ниже самого низкого предмета в комнате
3. Муха в квадрате/в кубе

Тема 2.3 Игры на развитие фантазии и воображения

Теория

С помощью фантазии и воображения актер может воплощать художественный замысел.

Практика

1. Существительное-прилагательное-глагол
2. По очереди рассказать историю на выбранную тему
3. Построить часовой механизм.

Раздел 3

Сценическое движение

Владение телом обеспечивает актеру точное исполнение физической составляющей фильма. Через каскадерские элементы можно решить некоторые сцены, и актер умеющий их

исполнять более востребован в кинопроизводстве. Сценическое движение вырабатывает силу, выносливость и координацию актера.

Тема 3.1 Акробатика

Теория

Акробатические элементы развивают в актере гибкость и динамичность, готовя его к каскадерским элементам

Практика

1. Кувырки
2. Колесо
3. Мостик
4. Партерная акробатика
5. Баланс
6. Парная акробатика

Тема 3.2 Работа с ритмом и темпо-ритмом

Теория

Через изменение скорости передвижения легче понять изменение ритма сцены, и познакомиться понятием темпа-ритма.

Практика

1. 6 скоростей
2. Оправдание движение в одной скорости
3. Понятие темпа-ритма
4. Нахождение темпа-ритма определенной сцены

Раздел 4 Создание фильма

Последний этап перед показом фильма на зрителя.

Тема 4.1 Питчинг

Конкурс кинопроектов в форме защиты синопсисов.

Тема 4.2 Кастинг

Выбор наиболее подходящего актера на конкретную роль

Практика

1. Разбор действующих лиц
2. Подготовка актера к кастингу
3. Съёмка кастинга
4. Выбор актера на роль
5. Репетиция сцен
6. Прогон
7. Съёмка

Учебный план модуля «Летняя мастерская»

№	Тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	практика	теория	
1 раздел. Введение					
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основы цветоведения		0,5	1	Входная диагностика, тест: «Знание приемов работы и умение применять их на разных этапах работы.». Тест «Техника безопасности».
2 раздел. «Скрапбукинг»					
2	Знакомство с инструментами для скрапбукинга и приемами работы с ними. Стили скрапбукинга		0,5	1	Выполнение практической работы
3			0,5	1	Выполнение

	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг». «Свободный стиль»				практической работы, наблюдение
4	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг»- «Смешанный стиль»		0,5	1	Выполнение практической работы
3. раздел. Изготовление магнитиков.					Выполнение практической работы, наблюдение
5	Изготовление магнитика «Цветочный букетик»		0,5	1	Выполнение практической работы, наблюдение
6	«Ароматный» магнит на холодильник		0,5	1	Выполнение практической работы, наблюдение
4 Раздел. Мозаика					
7	Мозаика из яичной скорлупы		0,5	1	Беседа, просмотр презентации
8	Необычная мозаика		0,5	1	
Всего		12	4	8	

Содержание учебного плана

1 раздел. Вводный

Теория: Введение в образовательную программу. Основы цветоведения.

Мир цвета в природе. Изображение композиций в теплой и холодной гамме

Теория: Наблюдение за природными мотивами. Теплые и холодные цвета.

Практическое задание: Выполнение композиции в теплой или холодной гамме.

Мультимедийная презентация «Инструкции по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности».

Форма контроля: Беседа, входная диагностика.

2 раздел. 2 раздел. «Скрапбукинг»

Теория:

История возникновения техники Скрапбукинг.

Построение шаблона открытки. Работа с дыроколом.

Правила пользования материалами и инструментами.

Порядок выполнения работы в технике скрапбукинг.

Последовательность выполнения работы.

Практика: Изготовление открытки. Использование различных по форме, структуре и размеру материалов и инструментов. Поэтапное изготовление работы.

Форма контроля: Беседа, выставка детских работ

3. раздел. Изготовление магнитиков.

Теория: Материалы и инструменты. Последовательность изготовления магнитика. Формирование навыков работы с бросовыми материалами. Технология выполнения магнитиков.

Практика: Использование различных по форме, структуре и размеру материалов и инструментов. Поэтапное изготовление работы. Знакомство с техникой изготовления и его оформление работы.

4. Раздел. Мозаика

Теория: Мозаика - особый вид декоративно-прикладного искусства. Виды мозаики. Из мелких элементов разных цветов складываются целые картины или панно. Мозаика из цветной бумаги. Мозаика из нетрадиционных материалов.

Выполнение мозаики из яичной скорлупы по замыслу, умение оформлять работу.

Мозаика из нетрадиционного материала - полистирола. Интересная идея - использование в качестве мозаики - пенопласт- полистирол (например, потолочный, ланч-боксы).

Практика: Планирование и последовательность выполнения действий при изготовлении мозаики из яичной скорлупы. Умение пользоваться хрупкой яичной скорлупой. Поэтапное изготовление и оформление панно.

Лотки и контейнеры, которые изготовлены из пенопласта, применяемого в пищевой промышленности, - это вовсе не мусор, а интересный материал для аппликации. Последовательность этапов работы с полистиролом.

Форма контроля: Выполнение практической работы, наблюдение

Учебный план модуля «Настольный теннис»

Учебный план для группы 7-10 лет

<u>№ п/п</u>	<u>Название раздела, темы</u>	<u>Количество часов</u>			<u>Формы аттестации/ контроля</u>
		<u>Всего</u>	<u>Теория</u>	<u>Практика</u>	
	<u>Техника игры в настольный теннис.</u>				
<u>1</u>	Хватка ракетки, стойка теннисиста, перемещения у стола	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>2</u>	Технический приём «толчок»	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>3</u>	Технический элемент игры «подача»	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
	ВСЕГО	12	1,5	10, 5	

Содержание учебного плана для группы 7-10 лет

Техника игры в настольный теннис.

Хватка ракетки, стойка теннисиста, перемещения у стола. Основные положения теннисиста. Исходное положение (стойка). Способы перемещений теннисиста: шаги, прыжки, выпады, броски. Одношажные и двухшажные перемещения. Особенности отбивания мяча, летящего в разные точки стола с различной скоростью, высотой, вращением.

Технический приём «толчок». Значение исходного положения при выполнении приема – «толчок». Последовательность движений обучающихся при выполнении приема. Скорость, сила, высота, дальность полета теннисного мяча при выполнении приема «толчок».

Технический элемент игры «подача» Классификация подач: длинные, короткие, прямые, диагональные, высокие, низкие. Прием подачи. Правильная позиция теннисиста при приеме подачи.

Практика. Опробование двух различных хваток ракетки. Имитация ударов. Освоение правильной стойки. Изучение различных видов перемещений у теннисного стола (шаги, выпады, прыжки). Освоение приема «толчок» на теннисном столе, на тренажере и у стены слева и справа. Освоение простых, не быстрых подач слева и справа.

Учебный план для группы 11-15 лет

<u>№ п/п</u>	<u>Название раздела, темы</u>	<u>Количество часов</u>			<u>Формы аттестации/ контроля</u>
		<u>Всего</u>	<u>Теория</u>	<u>Практика</u>	
<u>1</u>	<u>Техника игры в настольный теннис.</u> Технический приём «толчок»	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
<u>2</u>	Технический элемент игры	4	0.5	3.5	<u>Объяснение,</u>

3	«подача»	4	0.5	3.5	<u>Показ</u>
	Технический элемент игры «накат»				<u>Объяснение,</u> <u>Показ</u>
	ВСЕГО	12	1,5	10, 5	

Содержание учебного плана для группы 11-15 лет

Технический приём «толчок». Значение исходного положения при выполнении приема – «толчок». Последовательность движений обучающихся при выполнении приема. Скорость, сила, высота, дальность полета теннисного мяча при выполнении приема «толчок».

Технический элемент игры «подача». Классификация подач: длинные, короткие, прямые, диагональные, высокие, низкие. Прием подачи. Правильная позиция теннисиста при приеме подачи.

Технический элемент игры «накат». Накат - самый распространенный тип удара. При выполнении этого технического приёма мяч как бы накатывается ракеткой снизу вверх.

Практика. Опробование двух различных хваток ракетки. Имитация ударов. Освоение правильной стойки. Изучение различных видов перемещений у теннисного стола (шаги, выпады, прыжки). Изучение схем, рисунков, фотографий, видеосюжетов.

Обучающиеся показывают родителям свои достижения, занимаются совместно с родителями, устанавливают личные рекорды при освоении технических элементов игры. Освоение приема «толчок» на теннисном столе, на тренажере и у стены слева и справа. Освоение простых, не быстрых подач слева и справа. Освоение наката на тренажере, на теннисном столе и у стены.

Учебный план модуля «SCRATCH JR»

Учебный план модуля «SCRATCH JR».

№ пп	Наименование тем и разделов	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Компьютер и интернет.	1	1	0	Беседа, опрос
2.	Интерфейс программы	2	1	1	Беседа, опрос.

					Диагностические задания
3.	Работа с графикой. Графический редактор SCRATCH JR	2	1	1	Беседа, опрос, практическая работа
4.	Проект «Опасности на дороге»	2	1	1	Беседа, опрос
5.	Проект «Собери фрукты»	2	1	1	Беседа, опрос практическая работа
6.	Компьютерная игра — своими руками	3	1	1	Беседа, опрос практическая работа.
Всего часов: 12					

Содержание учебно-тематического плана 2 модуля «SCRATCH JR».

Раздел 1. Компьютер и интернет. (1 час).

Правила работы и поведения в компьютерном классе. Интернет. Безопасность в сети Интернет. Режимы работы в среде SCRATCH JR. История создания SCRATCH JR, SCRATCH. Основные приёмы программирования.

Раздел 2. Знакомство с интерфейсом программы. (2 часа).

Запуск SCRATCH JR с помощью ярлыка на рабочем столе. Сцена. Спрайты. Скрипты — это кусочки, наборы цветных блоков, из которых состоит программа. Группы команд. Блоки движения. Блоки управления. Пусковые блоки. Блоки окончания. Сохранение проекта. Запуск программы при помощи нажатия на флажок или на спрайт. Добавление и удаление элементов, сцен. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Практические работы:

Разработка сценарного плана простой анимации по собственному замыслу. Создание анимации по разработанному сценарному плану. Создание собственных проектов. Отладка программы, тестирование игр.

Проект «Поймай рыбку»

Раздел 3. Работа с графикой. Графический редактор SCRATCH JR. (2 часа)

Знакомство с графическим редактором SCRATCH JR.

Практические работы:

Разработка сценарного плана простой анимации по собственному замыслу. Создание анимации по разработанному сценарному плану. Создание собственных проектов. Отладка программы, тестирование игр.

Раздел 4. Проект «Опасности на дороге». (2 часа).

Способы движения объектов. Задавать спрайту скорость движения, переводить его в режим ожидания, зацикливать его действия и останавливать его. Создание проектов по собственному замыслу. Отладка программы, тестирование игр.

Раздел 5. Проект «Собери фрукты». (2 часа)

Запуск программы при прикосновении двух спрайтов или при отправке и получении сообщений. Создание проектов по собственному замыслу. Отладка программы, тестирование игр.

Раздел 6. Компьютерная игра — своими руками. (3 часа).

Усложнение проекта. Изменение скорости движения. Создание собственных проектов. Украшения игры для создания анимации. Отладка программы, тестирование игр.

Учебный план модуля «Шахматы»

<i>№ по порядку</i>	<i>Название раздела, темы</i>	<i>Количество часов</i>			<i>Формы аттестации, контроля</i>
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	
1	Знакомство с шахматной игрой	2	0.5	1.5	Зачет, игра, знакомство с дисциплиной
2	Шахматная доска и шахматные фигуры	2	0.5	1.5	Беседа. Самостоятельная работа.
3	Ходы и взятия: ладьей, слоном, ферзем.	4	1	3	Устный опрос. Игровые задания, упражнения по карточкам.
4	Ходы и взятия: королем, конем, пешкой.	4	1	3	Устный опрос. Игровые задания, упражнения по

					карточкам.
	Всего	12	3	9	

Содержание программы.

1. Введение (2 часа).

Теория:

Занятие 1,2. ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНОЙ ИГРОЙ.

Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Практика: Рассматривание рисунков, фотографий, плакатов. Изучение шахматных фигур. Игровая практика.

Форма контроля: входная диагностика

2. Шахматная доска и шахматные фигуры (2 часа).

Теория:

Занятие 3-8 ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры “Горизонталь”, “Вертикаль”. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика:

Дидактические задания и игры “Угадай”, “Что общего?”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика.

Форма контроля: самостоятельная работа.

3, 4. Ходы и взятие фигур. (8 часов).

Теория:

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. ЛАДЬЯ, место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания “Лабиринт”, “Один в поле воин”. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

Практика:

Расстановка шахматных фигур.

Дидактические задания и игры : “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”, “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), “Ограничение подвижности”, “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

Дидактические задания: “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”. Термин “стоять под боем”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

Дидактические игры: “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ферзь против ферзя), “Ограничение подвижности”.

“Игра на уничтожение” (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), “Ограничение подвижности”.

Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), “Ограничение подвижности”.

Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

Дидактическая игра “Игра на уничтожение” (король против короля).

Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), “Ограничение подвижности”.

Форма контроля: устный опрос.

Учебный план модуля «Компьютерная графика и дизайн»

№ п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теори я	Практ ика	
1.	Введение в предмет «Компьютерная графика и дизайн»	1	1	0	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое компьютерная графика. Что такое дизайн. Виды компьютерной графики	1	1	0	Опрос, беседа
2.	Векторное рисование: создание рисунков и дизайн-макетов	11	5,5	5,5	
2.1.	Знакомство с программой Corel Draw: <i>состав, особенности, использование.</i> <i>Организация рабочего стола, структура</i>	1	0,5	0,5	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение

	<i>интерфейса пользователя, управление основными настройками, настройка макета, отображение на экране. Сохранение документа, горячие клавиши.</i>				
2.2.	<i>Работа с объектами и слоями: виды объектов, создание и изменение формы объектов, операции с объектами, упорядочение объектов. Работа со слоями. Диспетчер объектов. Управление масштабом. Группировка объектов. Копирование документа.</i>	1	0,5	0,5	Наблюдение, практическая работа.
2.3	<i>Редактирование геометрической формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты с помощью инструмента редактирования формы.</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.4.	<i>Средства повышенной точности: Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразование объектов. Выравнивание и распределение объектов.</i>	1	0,5	0,5	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
2.5.	<i>Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и художественного контура.</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа..
2.5.	<i>Оформление текста. Виды текста: простой и фигурный. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

	<i>геометрической формы текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.</i>				
2.6.	<i>Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Цветodelение.</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.7.	<i>Спецэффекты Перспектива, оболочка, экструзия, перетекание, контур, фигурная обрезка, линзы, прозрачность, тень. Использование спецэффектов на практических примерах</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа..
2.8	<i>Планирование и создание макета. Настройка документа. Планирование дизайн-макета. Создание макета</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.9	<i>Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Трассировка растровых изображений. Фигурная обрезка.</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
30	<i>Печать документа. Подготовка к печати, Экспорт изображения в файлы различных форматов.</i>	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.
	Всего часов 12		6,5	5,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в предмет «Компьютерная графика и анимация»

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория:

Введение в предмет «Компьютерная графика и дизайн». Знакомство с техникой безопасности при работе с ПК. Что такое компьютерная графика? Что такое дизайн? Виды компьютерной графики

Формы контроля: Беседа, опрос

Раздел 2. Рисование в векторной графике: создание рисунков

2.1. Знакомство с программой Corel Draw

Теория:

Знакомство с графическим редактором Corel Draw, его возможности. Интерфейс программы. Знакомство с основными инструментами.

2.2. Работа с объектами и слоями

Теория:

Виды объектов, создание и изменение формы объектов, операции с объектами, упорядочение объектов. Работа со слоями. Диспетчер объектов. Управление масштабом. Группировка объектов. Копирование документа.

Практика:

Создание рисунка с помощью изученных инструментов.

2.3. Редактирование геометрической формы объектов

Теория:

Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты с помощью инструмента редактирования формы

Практика:

Создание и редактирование рисунка с помощью изученных инструментов.

2.4. Средства повышенной точности

Теория:

Линейки, сетки, направляющие. Точные преобразование объектов. Выравнивание и распределение объектов.

Практика:

Создание фотоколлажа с помощью изученных инструментов выделения.

2.5. Оформление текста

Теория:

Виды текста: простой и фигурный. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.

Практика:

Выполнение практического задания для закрепления и лучшего усвоения работы со слоями.

2.6. Работа с текстом. Природа цвета.

Теория:

Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов.

Цветоделение.

Практика:

Создание и редактирование изображения с помощью цветов.

2.7. Спецэффекты.

Теория:

Перспектива, оболочка, экструзия, перетекание, контур, фигурная обрезка, линзы, прозрачность, тень. Использование спецэффектов на практических примерах

Практика:

Создание спецэффектов.

2.8. Планирование и создание макета.

Теория:

Настройка документа. Планирование дизайн-макета. Создание макета.

Практика:

Создание макетов.

2.9. Работа с растровыми изображениями. Планирование и создание макета.

Теория:

Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Трассировка растровых изображений. Фигурная обрезка.

Практика:

Выполнение практического задания для закрепления и лучшего усвоения с растровыми изображениями.

3.0. Печать документа.

Теория:

Подготовка к печати. Экспорт изображения в файлы различных форматов.

Практика:

Выполнение практического задания, тестирование

1.4 Планируемые результаты

Модуль «Хореография»

Личностные:

- воспитание интереса к занятиям хореографией;
- умение быть внимательными и собранными, выполнять требования педагога;
- умение запоминать новый материал;
- воспитание коммуникативных навыков.

Метапредметные:

- знакомство с новыми терминами и понятиями;
- физическое развитие ребенка: силы и выносливости.

Предметные:

- освоение специальных терминов соответственно возрасту;
- освоение базовых элементов хореографии;
- освоение игры в среднем темпе.
- уметь ритмично двигаться под музыку;
- уметь перестраиваться из линии в круг и обратно;
- уметь исполнять самостоятельно выученные танцы.

Модуль «Киношкола «Синергия»

• Предметные

успешно овладеют основами актерской техники;
познакомятся с историей кино и театра как видами искусства;
овладеют кавыками создания сценария и монтажа фильма;

• Метапредметные

развитые творческие способности.
способность к творческому сотрудничеству с педагогами и сверстниками,
способностью к взаимообогащению в ходе творческого процесса,
высокая степень творческой активности и стремления к самоактуализации,

• Личностные

проявлением толерантности;
высокий уровень развития коммуникативных навыков.

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

Предметные результаты:

- Ознакомить с основами знаний в области компьютерной графики, цветоведения и оформления.
- Уметь выполнять обмен между двумя различными графическими данными.
- Освоить основные инструменты графических программ: Corel Draw.
- Обучить основам композиции.
- Умение компоновать на плоскости листа и в объеме задуманный художественный образ;
- Освоить умения применять в художественно—творческой деятельности, основы графической грамоты.

Метапредметные результаты:

- Сформировать у обучающегося умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов.
- Сформировать информационную и полиграфическую культуру.
- Развить мотивацию личности к познанию.
- Воспитать умственные и волевые усилия, концентрации внимания и логичности.
- Владеть умением творческого видения с позиций художника-дизайнера, т.е. умением сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать.

Личностные результаты:

- Привить навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе.
- Раскрыть креативные способности у обучающегося, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира, привить интерес к полиграфическому искусству, дизайну.
- Развить композиционное мышление и художественный вкус.
- Развить способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- Уметь обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу своих сверстников.

Модуль «Летняя мастерская»

Предметные результаты:

- умение декоративно оформлять и создание изделия и декоративные композиции по своему замыслу;
- планирование и организация рабочего места;
- изготовление плоскостных и объёмные изделий, декоративных композиций из различных материалов по образцам, рисункам, эскизам;
- умение обрабатывать бумагу, картон, природные и пластичные материалы.

Метапредметные результаты.

- умение принимать и сохранять учебную задачу
- самостоятельно организовывать свое рабочее место в зависимости от характера выполняемой работы, сохранять порядок на рабочем месте

Личностные результаты.

- Выполнение правил личной гигиены, безопасного поведения на занятиях;
- внимательно относиться к собственным переживаниям и переживаниям окружающих; нравственному содержанию поступков;

Модуль «Настольный теннис»

Личностные:

- воспитание интереса к занятиям настольным теннисом;
- воспитание самостоятельности, настойчивости, выдержки, самообладания;
- воспитание уважительного отношения к сопернику;
- воспитание коммуникативных навыков.

Метапредметные:

- развитие логического мышления;
- развитие спортивно-волевых качеств и общей физической подготовки;

Предметные:

- освоение основных этапов развития настольного тенниса, названия оборудования и инвентаря для игры в теннис;
- освоение основных технических приемов игры в настольный теннис (подача, толчок, накат);
- освоение игры в среднем темпе.

- владение основными техническими приемами настольного тенниса (подача, толчок, накат);
- выполнение простых подач, накатов справа, перемещений у стола.

Модуль «SCRATCH JR»

Предметные результаты:

Обучающиеся будут иметь представление:

- об основных устройствах компьютера;
- о правилах работы за компьютером;
- о правилах безопасной работы в сети Интернет;
- о назначении среды программирования SCRATCH JR и основных элементах ее интерфейса;
- об алгоритме и исполнителях;
- о сценарном плане;
- о программном коде и составляющих его командах;
- о правилах именования и сохранения документа;
- об объектах авторского права в сети Интернет.

Обучающиеся будут уметь:

- запускать среду программирования SCRATCH JR;
- выбирать спрайты и фоны из библиотек среды программирования SCRATCH JR;
- создавать и редактировать свои спрайты и фоны в графическом редакторе;
- разрабатывать сценарные планы и создавать на их основе анимации, мультимедийные открытки, интерактивные плакаты и простые игры в программной среде SCRATCH JR.

Метапредметные результаты:

- Формирование у обучающегося умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов; развитие алгоритмического мышления.
- Развить мотивацию личности к познанию.
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания и логичности.

Личностные результаты:

- Привить навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе.
- Раскрыть креативные способности у обучающегося, подготовить к восприятию окружающего мира, привить интерес к явлениям в природе.

- Развить технические способности обучающегося.
- Развить способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

Модуль «Шахматы»

Личностные:

- воспитание интереса к занятиям по шахматам;
- воспитание самостоятельности, настойчивости, выдержки, самообладания;
- воспитание уважительного отношения к сопернику;
- воспитание коммуникативных навыков.

Метапредметные:

- развитие математического расчета и логического мышления;
- развитие навыков самостоятельной работы с литературой.
- освоение способов решения проблем творческого характера а жизненных ситуациях.

Предметные:

- знать принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- определять, что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Модуль «Робототехника»

Личностные:

- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- развитие самостоятельности и личной ответственности;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоциональной нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Предметные:

- умение распознавать датчики и их назначение;
- умение работать в среде программирования Lego Minstorms EV3, в программе Microsoft Word, Paint, PowerPoint;
- развитие умений искать, анализировать, сопоставлять и оценивать содержащуюся в различных источниках информацию о Робототехнике;

Метапредметные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график.

Модуль «Хореография»

Календарный учебный график для группы 7-10 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. Час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинированное	2	Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка осанки, опоры, выворотности, эластичности.		Наблюдение
2				Комбинированное	2	Специфика танцевального шага и бега. Танцевальный шаг. Отработка шага на практике.		Наблюдение
3				Комбинированное	2	Специфика танцевального шага и бега. Танцевальный бег. Отработка бега на практике.		Наблюдение
4				Комбинированное	2	Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка крепости голеностопного,		Наблюдение

						коленного и тазобедренного суставов.		
5				Соревнование	2	Танцевальные игры. Постановка танца в процессе игры.		Наблюдение
6				Итоговое	2	Танцевальные игры. Репетиция и показ постановки.		Концерт/показ внутри отряда .

Календарный учебный график для группы 11-15 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. Час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинированное	2	Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка осанки, опоры, выворотности, эластичности.		Наблюдение
2				Комбинированное	2	Основы классического танца. элементы классического танца у станка, на середине зала.		Наблюдение
3				Комбинированное	2	Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка крепости голеностопного, коленного и		Наблюдение

						тазобедренного суставов.		
4				Соревнование	2	Основы классического танца. элементы классического танца у станка, на середине зала.		Наблюдение
5				Соревнование	2	Танцевальные элементы. Изучение и совершенствование исполнения элементов хореографической постановки.		Наблюдение
6				Итоговое	2	Танцевальные элементы. Репетиция и показ хореографической постановки.		Концерт/показ внутри отряда

Модуль «Киношкола «Синергия»

№ п/п	месяц	число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	июнь июнь			Комбинированное	1,5	Дыхательная гимнастика Артикуляционная гимнастика для челюсти, губ и языка	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение

			Комбинированное	1,5	Упражнения на освобождение мышц	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1,5	Игры на развитие актерского внимания и зрительной памяти	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1,5	Упражнения на координацию в пространстве	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1,5	Акробатика	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1,5	Работа с ритмом и темпо-ритмом	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1,5	Питчинг Кастинг Репетиция сцен	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Практическая работа. Наблюдение
			Комбинированное	1	Прогон Съемка на	МБУ ДО г.Ульяновска	Практическая работа.

						локации Монтаж	вска «ЦДТ №2»	Наблюдени е
--	--	--	--	--	--	-------------------	---------------------	----------------

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

№ п/п	месяц	число	Время	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведен ия	Форма контроля
	ИЮНЬ ИЮНЬ			лекция	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое компьютерная графика? Что такое дизайн?	4 кабинет	Опрос, беседа
				Комбинир ованное	1	Знакомство с программой Corel Draw	4 кабинет	Устный опрос, наблюден ие
				Комбинир ованное	1	Работа с объектами и слоями	4 кабинет	Устный опрос, наблюден ие. Практиче ская работа.
				Комбинир ованное	1	Редактирован ие геометрическ их форм	4 кабинет	Устный опрос, наблюден ие. Практиче

								ская работа.
				Комбинированное	1	Средства повышенной точности	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
				Комбинированное	1	Создание и редактирование контуров	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
				Комбинированное	1	Оформление текста	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
				Комбинированное	1	Работа с цветом. Природа цвета.	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
				Комбинированное	1	Спецэффекты	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
				Комбинированное	1	Планирование и создание макета	4 кабинет	Наблюдение. Практическая работа.

				Комбинированное	1	Работа с растровыми объектами	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
	Июнь			Комбинированное	1	Печать документа	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.

Модуль «Летняя мастерская»

№ п\п	М	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				комбинированное	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основы цветоведения	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	Знакомство с инструментами для скрапбукинга и приемами работы с ними. Стили скрапбукинга	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение

				комбинированное	1	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг». «Свободный стиль»	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг»- «Смешанный стиль»	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	Изготовление магнитика «Цветочный букетик»	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	«Ароматный» магнит на холодильник	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	Мозаика из яичной скорлупы	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение
				комбинированное	1	Необычная мозаика	МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы наблюдение

Модуль «Настольный теннис»

Календарный учебный график для группы 7-10 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. Час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля

1				Комбинированное	2	Стойка теннисиста, перемещения у стола Технический приём «толчок»		Тест
2				Комбинированное	2	Хватка ракетки, перемещения у стола		Опрос
3				Комбинированное	2	Стойка теннисиста. Технический приём «толчок»		Наблюдение
4				Комбинированное	2	Перемещения у стола. Технический приём «толчок»		Викторина
5				Соревнование	2	Технический элемент игры «подача»		Турнир внутри отряда
6				Итоговое	2	Технический элемент игры «подача»		Турнир между отрядами

Календарный учебный график для группы 11-15 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. Час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинированное	2	Стойка теннисиста. Технический приём «толчок»	Каб.7	Тест
2				Комбинированное	2	Хватка ракетки. Технический приём «толчок»	Каб.7	Викторина
3				Комбинированное	2	Перемещения у стола. Технический элемент	Каб.7	Наблюдение

						игры «подача»		
4				Соревнование	2	Технический элемент игры «подача»	Каб.7	Турнир внутри отряда
5				Соревнование	2	Технический элемент игры «накат»	Каб.7	Турнир внутри отряда
6				Итоговое	2	Технический элемент игры «накат»	Каб.7	Турнир между отрядами

Модуль «SCRATCH JR»

№ п/п	месяц	число	Время	Форма занятия	Кол -во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				лекция	1	Вводное занятие. Техника безопасности.	Каб.4	Опрос, беседа
2.				Комбинированное	1	Группы команд. Блоки движения.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
3.				Комбинированное	1	Пусковые блоки. Блоки внешнего вида. Блоки окончания.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
4.				Комбинированное	1	Знакомство с графическим редактором SCRATCH JR.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
5.				Комбинированное	1	Разработка сценарного плана простой анимации по собственному замыслу.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
6.				Комбинированное	1	Создание анимации по разработанному сценарному плану.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.

7.				Комбинированное	1	Отладка программы. Демонстрация проекта.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
8.				Комбинированное	1	Запуск программы при прикосновении двух спрайтов или при отправке и получении сообщений.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
9.				Комбинированное	1	Усовершенствование проектов по собственному замыслу. Презентация проекта	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
10.				Комбинированное	1	Завершение скрипта или повторение программы бесконечно.	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
11.				Комбинированное	1	Усовершенствование проекта	Каб.4	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
12.				Комбинированное	1	Итоговое занятие	Каб.4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Модуль «Шахматы»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				Учебное	2	Введение. Знакомимся с шахматной игрой		Беседа
				Учебное	2	Шахматная доска		Беседа

						и шахматные фигуры		самостоятельная работа
				Учебное	4	Ходы и взятия: ладьей, слоном, ферзем.		Упражнения
				Учебное	4	Ходы и взятия: королем, конем, пешкой.		Упражнения

Модуль «Робототехника»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол. Час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинированное	2	Что входит в набор Lego Minstorms Education EV3?		Тест
2				Комбинированное	2	Сборка робота пятиминутки		Опрос
3				Комбинированное	2	Знакомство с программой Lego Minstorms EV3		Наблюдение
4				Комбинированное	2	Ультразвуковой датчик - движение робота до препятствия		Наблюдение
5				Соревнование	2	Датчик цвета – распознавание цвета		Опрос

6				Итоговое	2	Датчик касания – пусковая кнопка		Наблюдени е
---	--	--	--	----------	---	-------------------------------------	--	----------------

2.2 Условия реализации программы.

Программа предназначена для реализации в летней организации отдыха и оздоровления детей с дневным пребыванием при МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2»

Модуль «Хореография»

- хореографический зал (класс), оснащенный станками и зеркалами;
- инструмент - фортепиано;
- аудиоцентр;
- музыкальный материал: нотный и аудиозаписи.
- наглядные пособия (фотографии, обучающие видеоролики, плакаты).

Модуль «Актерское мастерство»

Помещения для занятий, соответствующие санитарно – гигиеническим нормам:

- учебный кабинет;
- актовый зал.

Оборудование:

- фортепиано (1);
- музыкальный центр(1);
- школьная доска(1);
- ноутбук(1);
- экран(1);
- проектор(1);
- зеркало;
- 15 стульев;
- письменный стол.

Учебно – методическая литература

- методические пособия;
- тексты песен;

- литература по обучению вокалу;
- пособия;
- Сценарии творческих материалов;

Наглядные пособия:

- плакаты;
- схемы
- дидактический материал (демонстрационный и раздаточный материал).

Экранно-звуковые пособия:

- фонограммы и аудиозаписи песен;
- видеоматериалы;
- записи выступлений и концертов

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

Материально-техническое обеспечение:

- 1) Учебный кабинет
- 2) Ноутбук
- 3) Мультимедийная установка
- 4) Столы, стулья
- 5) Выход в сеть интернет

Информационное обеспечение:

- 1) Наличие дополнительной общеразвивающей программы
- 2) План – конспекты занятий
- 3) Видеоматериалы

Объединение «Компьютерная графика и дизайн» располагается в специализированном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: - рабочими столами,

- стульями,

- компьютерами,

- программным обеспечением,

- выходом в сеть Интернет,

- мультимедийной доской,

- столом для руководителя.

Кабинет оборудуется различными тематическими стендами и наглядными пособиями.

Компьютерный класс, укомплектованный необходимым оборудованием:

мультимедийный проектор с экраном -1 ед.

· ноутбуки для обучающихся- 6 ед.

· ноутбук для педагога – 1 ед.

· столы для обучающихся -8 ед.

· стулья для обучающихся -8 ед.

· стол для педагога – 1 ед.

· стул для педагога – 1 ед.

Модуль «Летняя мастерская»

-Бумага: чертёжно-рисовальная, писчая, цветная, картон.

-Ножницы (обычные, фигурные, портновские),

Клей, линейки, двусторонний скотч.

- Фетр, ткань, нитки, иголки, булавки.

-Карандаши простые и цветные, краски (акрил или гуашь) необходимы для создания эскизов;

- дидактический и демонстративный материал по каждой теме:

демонстративный материал – изделия по теме, образцы детских работ, наглядные пособия декоративно-прикладного искусства.

Модуль «Настольный теннис»

помещение для занятий, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям;

- оборудование (2 теннисных стола);

- инвентарь (2 сетки, 14 ракеток, 28 мячей для настольного тенниса);

- учебно-методическая литература (учебники, пособия, журналы по настольному теннису, методические разработки составителя данной программы);

- наглядные пособия (фотографии, обучающие видеоролики, плакаты).

Модуль «SCRATCH JR»

Материально-техническое обеспечение:

- 1) Учебный кабинет;
- 2) Ноутбуки (компьютеры);
- 3) Мультимедийная установка;
- 4) Столы, стулья;
- 5) Выход в сеть интернет.

Информационное обеспечение:

- 1) Наличие дополнительной общеразвивающей программы;
- 2) План – конспекты занятий;
- 3) Видеоматериалы.

Объединение «SCRATCH JR» располагается в специализированном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: - рабочими столами,

- стульями,
- компьютерами,
- программным обеспечением,
- выходом в сеть Интернет,
- мультимедийной доской,
- столом для руководителя.

Кабинет оборудуется различными тематическими стендами и наглядными пособиями. Компьютерный класс, укомплектованный необходимым оборудованием: мультимедийный проектор с экраном -1 ед.

- ноутбуки или компьютеры для обучающихся- 6-8 ед.
- ноутбук или компьютер для педагога – 1 ед.
- столы для обучающихся -8 ед.
- стулья для обучающихся -8 ед.
- стол для педагога – 1 ед.
- стул для педагога – 1ед.

При реализации программы в дистанционной форме:

При дистанционном обучении каждому обучающемуся должна обеспечиваться возможность доступа к средствам ДОТ, в т.ч. к образовательной онлайн-платформе, в качестве основного информационного ресурса, а также осуществляться учебно-методическая помощь обучающимся через консультации преподавателя как при непосредственном взаимодействии педагога с обучающимися, так и опосредовано.

Информационное обеспечение при дистанционном обучении:

- 1) Наличие дополнительной общеразвивающей программы;
- 2) План – конспекты занятий;
- 3) Видеоматериалы.

По программе можно использовать следующие платформы: Webinar, Zoom, Youtube, Skype, группа объединения в социальной сети «В Контакте», чаты в Viber/WatsUp.

Цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, видеоуроки, презентации; e-mail, облачные сервисы, электронные носители мультимедийных приложений; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Модуль «Шахматы»

- оборудование (столы, стулья, доска);
- инвентарь (шахматные доски, шахматные фигуры, демонстрационная шахматная доска и фигуры, часы);
- учебно-методическая литература (учебники, пособия, журналы по шахматы);
- наглядные пособия (фотографии, диаграммы, плакаты).

Модуль «Робототехника»

- рабочий стол и стул обучающегося (парта);
- рабочий стол и стул учителя;
- комплект конструктора Lego MINDSTORM EV3;
- компьютер (ноутбук) для каждого обучающегося и педагога;
- установочный диск по LEGO EV3;
- мультимедийный проектор;
- мультимедийный экран;
- шкаф для хранения оборудования;
- поле для испытаний (езда по линии);
- шкаф для хранения оборудования;
- поле для испытания (сумо);
- удлинитель (пилот);
- школьная доска.

Кадровые:

Для реализации данной программы необходим педагог дополнительного образования.

2.3 Формы аттестации.

Организация образовательного процесса: очная

Методы обучения: словесный (беседа, рассказ), наглядный (показ, демонстрация), практический, игровой (подвижные игры).

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповые, групповые.

Формы организации учебного занятия: беседа, рассказ, практическое занятие, концерт внутри отряда и лагеря, игра.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия:

- вводная часть: проверка наличия формы у обучающихся, построение – поклон.
- основная часть: разминка, озвучивание темы занятия, теоретическая часть, практическая часть.
- заключительная часть: заминка, самоанализ занятия обучающимися, организованный выход из класса.

Входная, промежуточная и итоговая диагностика обучающихся.

№	Фамилии обучающихся	Входная Диагностика			И	Промежуточная диагностика			И	Итоговая диагностика			И
		Чувств	Двигательн	Гибкость		Чувств	Двигательн	Гибкость		Чувств	Двигательн	Гибкость	
		во ритма	ая и музы	кальн ая память		ство рит ма	двигательн ая и музы	кальн ая память		ство рит ма	двигательн ая и музы	кальн ая память	
1	Иванова												

2	Петров													
---	--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Диагностика по модулю «Хореография» проводится по **следующим показателям:**

1. Чувство ритма – умение ритмично двигаться в соответствии с характером музыки, слышать сильную долю, ритмическую пульсацию.
2. Двигательная и музыкальная память – умение запоминать и самостоятельно передавать в движении танцевальные элементы, показанные педагогом, умение запоминать последовательность движений танца под музыку, выполнять определенные танцевальные элементы соответственно выбранному музыкальному фрагменту, умение точно воспроизводить движение по показу педагога.
3. Гибкость и пластичность – одно из важнейших физических качеств, которое определяет возможность выполнять движение с большой амплитудой и предполагает хорошую подвижность во всех суставах и эластичность мышц.

Формы предъявления образовательных результатов:

- тестирование;
- контрольные вопросы;
- диагностические задания;
- устный опрос;
- ребусы;
- контрольное чтение;
- домашние задания.

2.4 Оценочные материалы.

Модуль «Хореография»

Входная, промежуточная, итоговая диагностика. Диагностика обучаемости (процесса обучения) предусматривает освоение разделов программы в соответствии с учебным планом. Эта диагностика позволяет педагогу анализировать результаты своей работы и вносить необходимые коррективы.

Модуль «Актерское мастерство»

Баллы	Критерии оценивания выступления
5 («отлично»)	предусматривает исполнение программы, соответствующей

	году обучения, наизусть, выразительно; отличное знание текста, владение необходимыми техническими приемами, штрихами; хорошее звукоизвлечение, понимание стиля исполняемого произведения; использование художественно оправданных технических приемов, позволяющих создавать художественный образ, соответствующий авторскому замыслу
4 («хорошо»)	программа соответствует году обучения, грамотное исполнение с наличием мелких технических недочетов, небольшое несоответствие темпа, недостаточно убедительное донесение образа исполняемого произведения
3 («удовлетворительно»)	программа не соответствует году обучения, при исполнении обнаружено плохое знание нотного текста, технические ошибки, характер произведения не выявлен
2 («неудовлетворительно»)	незнание наизусть нотного текста, слабое владение навыками игры на инструменте, подразумевающее плохую посещаемость занятий и слабую самостоятельную работу
«зачет» (без отметки)	отражает достаточный уровень подготовки и исполнения на данном этапе обучения.

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

Входная диагностика

Тестирование по компьютерной графике.

1. Пиксель является?

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +

- в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

5. Что такое интерполяция?

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работу в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель +

7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

8. Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

9. К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой +
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д +
- б. Photoshop
- в. Corel Draw +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

11. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

12. Чем больше разрешение, тем изображение

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики +
- б. векторной графики

- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

15. Недостатки трёх мерной графики

- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах
- +

16. К достоинствам Ламповых мониторов относится?

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести

- а. громоздкость
- б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

18. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

19. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

20. С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии +
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

21. Для ввода изображения в компьютер используются

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

22. Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков +

23. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

24. Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint

в. Corel draw +

г. Photoshop

25. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...

а. 10-15 раз +

б. 100раз

в. ни разу

г. 2-3 раза

26. В модели CMYK используется

а. красный, голубой, желтый, синий

б. голубой, пурпурный, желтый, черный +

в. голубой, пурпурный, желтый, белый

г. красный, зеленый, синий, черный

27. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

а. красный +

б. чёрный

в. голубой

г. Зелёный

Тесты по основам композиции

1. Произведение графики, живописи или скульптуры небольших размеров, бегло и быстро исполненное называется

1. Рисунок

2. набросок

3. Пейзаж

4. Этюд

2. Произведение вспомогательного характера, ограниченного размера, выполненное с натуры называется

1. Этюд

2. Композиция
3. Контур
4. Орнамент
3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части
1. Ритм
2. Контраст
3. Композиционный цент
4. Силуэт
4. Художественное средство, противопоставление предметов по противоположным качествам
 1. Контраст
 2. Ритм
 3. Цвет
 4. Тон
 5. Подготовительный набросок для более крупной работы
1. Рисунок
2. Эскиз
3. Композиция
4. Набросок
6. В изобразительных и декоративном искусствах последовательный ряд цветов, преобладающих в произведении
 1. Гамма
 2. Контраст
 3. Контур
 4. Силуэт
 7. Форма фигуры или предмета, видима как единая масса, как плоское пятно на более темном или более светлом фоне
 1. Цветоведение
 2. Силуэт
 3. Тон
 4. Орнамент
 8. Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:
 - a) Живописи
 - b) Скульптуры
 - c) Графики

d) Архитектуры.

9. Область изобразительного искусства, в которой все художественные рисунки – графические

1. Графика
2. Живопись
3. Архитектура
4. Скульптура

10. Как называется рисунок, цель которого - освоение правил изображения, грамоты изобразительного языка

1. Учебный рисунок
2. Технический рисунок
3. Творческий рисунок
4. Зарисовка

Ответы

1. b
2. a
3. c
4. a
5. b
6. a
7. b
8. b
9. a
10. a

Критерии оценивания

9-10 баллов – «5»

6-8 баллов – «4»

4-6 баллов – «3»

3 и менее – «2»

Тест «Компьютерная графика»

Вопрос №1

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

Ответы:

- мышь
- клавиатура

- экран дисплея (*правильный*)
- сканер

Вопрос №2

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:

Ответы:

- сканер (*правильный*)
- плоттер
- графический дисплей
- принтер

Вопрос №3

Точечный элемент экрана дисплея называется:

Ответы:

- точкой
- зерном люминофора
- пикселем (*правильный*)
- растром

Вопрос №4

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

Ответы:

- видеопамятью
- видеоадаптером
- растром (*правильный*)
- дисплейным процессором

Вопрос №5

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

Ответы:

- фрактальной
- растровой (*правильный*)
- векторной

- прямолинейной

Вопрос №6

Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой:

Ответы:

- совокупность трех зерен люминофора (*правильный*)
- зерно люминофора
- электронный луч
- совокупность 16 зерен люминофора

Вопрос №7

Видеоадаптер - это:

Ответы:

- устройство, управляющее работой графического дисплея (*правильный*)
- программа, распределяющая ресурсы видеопамати
- электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
- дисплейный процессор

Вопрос №8

Видеопамять - это:

Ответы:

- электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран (*правильный*)
- программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
- устройство, управляющее работой графического дисплея
- часть оперативного запоминающего устройства

Вопрос №9

Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

Ответы:

- 2 байта
- 4 бита
- 256 битов

- 1 байт (*правильный*)

Вопрос №10

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного списка:

Ответы:

- джойстик
- мышь
- принтер (*правильный*)
- трекбол

Вопрос №11

В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с 65 536 до 256. Объем файла уменьшится в:

Ответы:

- 4 раза
- 2 раза (*правильный*)
- 8 раз
- 16 раз

Вопрос №12

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

Ответы:

- фрактальной
- растровой
- векторной (*правильный*)
- прямолинейной

Вопрос №13

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

Ответы:

- не меняет способы кодирования изображения

- увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (*правильный*)

Модуль «Летняя мастерская»

Тест № 1

Вопрос № 1. Выбери три правильных ответа при работе с ножницами.

- а. Перебрасывать ножницы через стол.
- б. Ножницы должны быть с острыми концами.
- в. Передавать ножницы кольцами от себя.
- г. Использовать ножницы по назначению.
- д. Следить за движением лезвий во время работы.
- г. Хранить ножницы в чехле или отведенной коробочке.

Вопрос № 2. Выбери три правильных ответа при работе со стеками.

- а. Хранить стеки в определенном месте.
- б. Работать стеками на рабочем столе.
- в. После работы сложить стеки в определенное место.
- г. Передавать стеки острым концом к себе.
- д. Использовать стеки не по назначению.

Вопрос № 3. Выбери три правильных ответа при работе с клеем.

- а. Выбирать кисточку в зависимости от выполняемой работы (большая или маленькая поверхность для нанесения клея).
- б. Набирать большое количество клея на кисть.
- в. Излишки клея убирать, осторожно прижимая её к краю ёмкости.
- г. Кисточку после работы хорошо промыть или поставить в ёмкость с водой (подготовить для мытья все кисточки).
- д. После работы с клеем руки мыть обязательно.

Вопрос № 4. Выбери четыре правильных ответа при работе с пластилином и глиной.

- а. Работу выполнять на подставке или на листе бумаги.
- б. Делить пластилин нужно приспособлением для резки пластилина
- г. По окончании работы помыть руки.
- д. Класть пластилин или глину на рабочий стол.
- е. Использовать пластилин или глину не по назначению.
- Ж. по окончании работы убрать оставшийся пластилин в коробку.

Вопрос № 5. Выбери три правильных ответа при работе с канцелярским ножом.

- а. Для резания бумаги небольшую часть лезвия.
- б. Когда нож находится в нерабочем состоянии, лезвие должно быть внутри.
- в. При работе с канцелярским ножом обязательно быть внимательным.
- г. При резании картона удобно пользоваться линейкой.

Вопрос № 6. Выбери правильные ответы при работе с швейными иглами.

- А.Хранить иглы необходимо в подушечке или специальной коробочке.
- Б. втыкать иглы в одежду.
- В.можно оставлять иглу на столе.
- Г.Сломанную иглу просто выбросить в ведро.

Знание и использование материалов, инструментов и терминологии.

Тест № 3

1. Виды декоративно-прикладного искусства. Выбери правильный ответ.

- а. Теннис, шахматы, гимнастика.
- б. Вышивание, витраж, мозаика, квиллинг, оригами.
- в. Футбол, фигурное катание.

2. В каких видах декоративно прикладного искусства используется бумага?

- а. Вышивка шёлковой лентой.
- б. Квиллинг.
- в. Витраж.

3. Техника оригами (базовые формы). Выбери правильный ответ.

- а. Рыба, птица, воздушный змей.

б. Утка, ёж, крокодил.

в. Шар, квадрат, ромб.

4. В цветовой круг входит сколько основных цветов?

а. 6

б. 7

в. 8

5. Какие природные материалы используются во флористики?

а. Камни и ракушки.

б. Цветной песок.

в. Яичная скорлупа.

г. Цветы и листья.

б. К холодным цветам относятся

а. Синий, фиолетовый.

б. Зеленый, синий, фиолетовый

в. Красный, фиолетовый.

г. Жёлтый, красный.

7. Выбери родственные цвета.

а. Синий, фиолетовый.

б. Жёлтый, оранжевый.

в. Синий, жёлтый.

8. Какие инструменты используются в вышивки шёлковой лентой.

а. Кисть, стеки, ножницы.

б. Ножницы, лента, палец.

в. Игла, транспортир, калькулятор.

Знание приемов работы и умение применять их на разных этапах работы

Тест 2

Вопрос № 1.

1. Восстанови правильную последовательность выполнения аппликации из бумаги.

а. Наклеивание деталей изображения.

б. Раскладывание деталей изображения на фоне.

- в. Подбор бумаги.
- г. Вырезание деталей изображения.
- д. Высушивание аппликации.
- е. Выбор сюжета(натуры, узора).

2. *Восстанови правильную последовательность выполнения поделки из природного материала (композиции).*

- а. Оформление работы, композиция.
- б. Продумывание композиции.
- в. Выбор и подготовка природного материала.
- г. Выполнение работы, композиция (сборка, крепление деталей).

3. *Восстанови правильную последовательность выполнения поделки при моделировании.*

- а. Определение последовательности сборки модели.
- б. Выполнение работы по чертежу.
- в. Проклеивание и подсушивание модели
- г. Заготовка деталей
- д. Анализ конструкции.
- е. Определение материала для модели.

ИТОГОВАЯ ДИАГНОСТИКА

Итоговая диагностика

Цель: определение уровня развития знаний, умений и практических навыков при изготовлении изделий декоративно-прикладного искусства.

Область исследования:

1. Правило экономии материалов.
2. Знание правил безопасности при работе с инструментами.
3. Виды швов.
4. Развитие фантазии.

Подготовка к исследованию.

Для каждого обучающегося заготавливаются тесты. Каждому выдается лист бумаги для записи и ручка.

Содержание

1. Дидактическая игра «Размести шаблон»

Каждому из обучающихся раздаются несколько шаблонов различной формы. Необходимо на заданной площади разместить как можно больше шаблонов.

2. Тест «Техника безопасности».

1) Как должны быть расположены ножницы на столе при работе?

- а) справа, кольцами к себе;
- б) слева, кольцами от себя;
- в) на полу.

2) Передавать ножницы следует:

- а) острием вперед;
- б) кольцами вперед с сомкнутыми концами;
- в) броском через голову.

Ответы: 1)-а; 2)-б; 3)-в;4)-а;5)-б;6)-б.

Диагностическая карта «Оценка результатов освоения программы»:

I. Умение научиться следовать устным инструкциям, читать и зарисовывать схемы изделий; создавать изделия оригами, пользуясь инструкционными картами и схемами

1 год обучения – умение сделать изделие, следя за показом педагога и слушая устные пояснения.

- *Высокий уровень – делает самостоятельно,*
- *Средний уровень – делает с помощью педагога или товарищей,*
- *Низкий уровень – не может сделать.*

II. Развитие мелкой моторики рук и глазомера

1 год обучения – умение вырезать геометрические фигуры: квадрат, треугольник, круг.

- *Высокий уровень – почти полное совпадение вырезанного контура с намеченными линиями;*
- *Средний уровень – имеются небольшие отклонения от контура (несколько миллиметров) по одну сторону образца;*

- *Низкий уровень – значительные отклонения от намеченного контура как в одну, так и в другую сторону.*

III. Создание композиций с изделиями: развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии; творческий подход к выполнению работы

- *Высокий уровень – работы отличаются ярко выраженной индивидуальностью;*
- *Средний уровень – работы выполнены по образцу, соответствуют общему уровню группы;*
- *Низкий уровень – работы выполнены на недостаточном уровне.*

Примечание: во время вводной диагностики (в начале каждого учебного года) этот параметр не оценивается.

IV. Формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков

Оцениваются умения:

- организовать свое рабочее место,
- рационально использовать необходимые материалы,
- аккуратность выполнения работы
- овладение техническими приемами выполнения изделий

Модуль «SCRATCH JR»

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый обучающийся или группа обучающихся могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

1

Актуальность поставленной задачи:

3 – имеет большой интерес (интересная тема)

2 – носит вспомогательный характер

1 – степень актуальности определить сложно

0 – не актуальна

2

Новизна решаемой задачи:

3 – поставлена новая задача

2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами

1 – задача имеет элемент новизны

0 – задача известна давно

3

Оригинальность методов решения задачи:

3 – задача решена новыми оригинальными методами

2 – использование нового подхода к решению идеи

1 – используются традиционные методы решения

4

Практическое значение результатов работы:

2 – результаты заслуживают практического использования

1 – можно использовать в учебном процессе

0 – не заслуживают внимания

5

Насыщенность элементами мультимедийности:

Баллы суммируются за наличие каждого критерия

1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов

1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта

1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающее понять или дополняющее содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту)

1 – присутствует мультипликация

6

Наличие скриптов (программ):

2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты

1 – присутствуют готовые скрипты

0 – отсутствуют скрипты

7

Уровень проработанности решения задачи:

2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов

1 – недостаточный уровень проработанности решения

0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное

8

Красочность оформления работы:

2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков

1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы

0 – фон тусклый, не отражает содержание работы

9

Качество оформления работы:




3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы

2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно

1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно

Максимальное количество баллов: 24 балла

Модуль «Робототехника»

Название теста	QR - код	Ссылка на код	Ссылка на гугл тест
Тест №1 Входная диагностика		http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fforms%2Fd%2Fe%2F1FAIpQLSfGMXw3qX_MWf0w8okeVeewbfvGlnmmch7RaG6hHd9OjHkJ3Q%2Fviewform&4&0	https://forms.gle/fpvevai5mJ8GNKiC9
Тест №2 Промежуточный тест		http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fforms%2Fd%2Fe%2F1FAIpQLSeyWj2RHLornrBftrFk096xedri_Q27KL6NkPN7oWI1hPAF_w%2Fviewform&4&0	https://forms.gle/5CjnnHTT2hjAPR1F6
Тест №3 Итоговый тест		http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fforms%2Fd%2Fe%2F1FAIpQLSf07U7Ibbu9kxG5uJhKux1BL2xScM4faMZwwjTj64wuFDrUPw%2Fviewform&4&0	https://forms.gle/7TwjsWPBRNPZHXP7

2.5 Методические материалы.

1. Методические материалы (методические пособия и разработки) которые содержат методические указания по организации деятельности педагога, адресованы педагогам.
2. Учебно-методические материалы (методические рекомендации, разработки мастер-классов), предназначенные как для обучающихся, так и для педагогов.
3. Учебные (дидактические) материалы адресованные обучающимся.

Особенности организации образовательного процесса - очно.

Методы, используемые на занятиях:

Методы обучения:

1. Словесный – объяснение нового материала, беседа, консультация при выполнении задания.
2. Наглядный – показ видеофильма и мультимедийных материалов, иллюстраций.
3. Практический – выполнение работ по инструкции, практическое применение теоретических знаний.
4. Соревнования

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- 6) объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- 7) частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи самостоятельно или совместно с педагогом
- 8) самостоятельная творческая работа обучающихся

Формы организации образовательного процесса:

- 1) фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;
- 2) индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- 3) групповой – организация работы в группах

Модуль «Хореография»

Упражнения для развития гибкости и силы спины.

- «русалочка выглядывает из воды» исходное положение аналогичное упражнению «русалочка», руки в стороне и на полу, поднять верхнюю часть корпуса как можно выше, задержаться наверху, вернуться в исходное положение.

Исходное положение лежа на животе, руки согнуты в локтях, плечи на полу. Выпрямить руки прогнув спину посмотреть сначала в потолок, вернуться в исходное положение, за вторым разом еще больше прогнуться, посмотреть назад на стену, вернуться, за третьим разом увидеть пол сзади, на четвертый раз ноги сложить к голове получилась «рыбка».

- «лодочка». Исходное положение лежа на животе, упор на прямые руки, опуская грудь вперед руки выгибаются, прямые ноги поднимаются вверх, потом ноги опускаются, руки и спина поднимаются. Стараться как можно выше поднимать поочередно руки и ноги, которые максимально вытянуты.

Образ: Лодочка качается на волнах.

- «кошечка, собачка» после активной работы на мышц спины, рекомендуется их расслабить и растянуть. Исходная позиция, стоя на четвереньках. Спина выгнута вверх, кошка злится,

спина прогнута вниз – собачка.

Классический экзерсис.

Движения экзерсиса исполняются сначала у станка, затем на середине зала. Движения экзерсиса у станка исполняются в четырех положениях: стоя лицом к станку и придерживаясь двумя руками за палку станка; стоя спиной к станку, открыв руки в стороны и положив их на палку; стоя за станком, лицом в зал; стоя боком (левым, правым), придерживаясь за палку станка одной рукой.

ПОЗИЦИИ НОГ

В классическом танце пять позиций ног. Их пять, потому что при всем желании вы не найдете шестого положения для выворотных ног, из которого было бы удобно и легко двигаться. Позиции ног изучаются в следующем порядке: первая, вторая, третья, пятая и четвертая.

Постановка тела начинается сначала по I полувыворотной позиции ног. Для этого, повернувшись лицом к станку, ставят сначала левую ногу в полувыворотную I позицию, затем кладут руки на станок. Положив руки на станок, одновременно приставляют правую ногу в I полувыворотную позицию. Кисти рук лежат на поверхности палки, не обхватывая ее, а только придерживаясь.

Корпус находится в вертикальном положении, позвоночник вытянут, талия удлинена. Плечи и грудная клетка раскрыты, лопатки несколько оттянуты вниз к пояснице. Голову следует держать прямо.

Бедра подтянуты вверх, соответственно подтягиваются коленные чашечки, ягодичные мышцы собраны. Стопы всей подошвой свободно расположены на полу, соприкасаясь с ним тремя точками: мизинцем, пяткой и большим пальцем.

После закрепления постановки тела в I полувыворотной позиции ног переходят к I выворотной позиции. Для этого надо отвести до выворотного положения ступню левой ноги, затем развернуть в выворотное положение правую ногу так, чтобы обе ступни образовали прямую линию.

Опорная нога – это нога, на которую в момент исполнения движения приходится тяжесть тела.

Работающая нога – нога, которая находится в движении.

Вытягивание пальцев ноги (носки) – это работа всей стопы, когда при вытянутых пальцах мышцы свода стопы сокращены, щиколотка напряжена.

В классическом экзерсисе при вытягивании стопы недопустим скос стопы, «скрючивание» ее, все пальцы должны быть сгруппированы, все мышцы ее направлены к среднему (третьему) пальцу, свод стопы вытянут, а щиколотка ноги напряжена.

Полупальцы. Положение одной или двух ступней на полу, при котором пятки подняты и тяжесть корпуса находится на передней части ступни.

ПОЗИЦИИ РУК

Существуют три основные позиции рук, подготовительное положение и исходное положение.

Позиции рук исходят из четырех направлений: подготовительное положение рук – руки опущены вниз; 1-я позиция – руки направлены вперед; 2-я позиция – руки направлены в стороны; 3-я позиция – руки направлены вверх.

Однако нужно выделить еще исходное положение рук, когда они опущены вниз по линии бедер и находятся на небольшом расстоянии от корпуса (не прижаты к корпусу).

Модуль «Компьютерная графика и дизайн»

№ п\п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Пособия, оборудование, дидактический материал
Раздел 1	Введение в предмет «Компьютерная графика и дизайн»	Мультимедийные презентация: <ul style="list-style-type: none"> • Инструкция по технике безопасности в кабинете компьютерная графика • Растровая и векторная графика
Раздел 2	Векторное рисование: создание рисунков и дизайн-макетов в Corel Draw	Мультимедийные презентация: <ul style="list-style-type: none"> • Corel ознакомление с инструментами
Раздел 3	Дизайн. Основы композиции.	Мультимедийные презентация: <ul style="list-style-type: none"> • Основы композиции • Ритм линий и пятен в композиции Тест по композиции. Структура композиции тест
Раздел	Растровое рисование.	1. Фильтры

4	Растровая графика в программе Adobe Photoshop	2. Конспект открытого занятия по компьютерной графике и дизайну 3. Практическая работа по перетеканию 4. План конспект Инструмент «Перо»
---	--	--

Модуль «Настольный теннис»

Упражнения на развитие скорости реакции:

Захват. Партнёр стоит за спиной и кладет руку на плечо. Нужно сразу же схватить ее и вывернуться.

«Пистолет». Партнёр упирается пальцем или в левую, или в правую сторону спины. От места соприкосновения зависит, куда в каком направлении следует сделать шаг.

Принятие позы. Педагог должен встать за спиной на расстоянии вытянутой руки. Задача – после касания плеча необходимо максимально быстро выполнить какое-то действие, например, прыгнуть или присесть.

Партнёр становится за спиной, а перед собой тренирующий кладет любой предмет. Задача – по одному хлопку передвигать его влево, а по двум – вправо.

Два человека садятся друг напротив друга, а между ними на столе лежит любой предмет. По звуковому сигналу, например, можно использовать таймер на телефоне, необходимо первым забрать предмет.

Педагог подает сигнала при помощи свистка. Если был подан один сигнал, то нужно прыгнуть на месте, два сигнала – приседание, а три – хлопок в ладоши. Это упражнение позволяет сократить реакцию на звуковой раздражитель.

Упражнения на развитие ловкости

Встаем прямо, вытянув руки перед собой. Производим одновременные вращательные движения руками: правой – по часовой стрелке, левой – против. Выполняем 10-15 повторений.

Усложняем предыдущее упражнение. Вытягиваем одну руку вперед и начинаем описывать ею круги по часовой стрелке. При этом кистью стараемся вращать в противоположном направлении. Задача кажется невыполнимой, но регулярная практика вскоре поможет развеять ваши сомнения. Главное не делать резких движений кистью, иначе можно травмировать связки. Выполняем также 10-15 повторений.

Вновь вытягиваем обе руки вперед и начинаем одновременно вычерчивать ими в воздухе разные геометрические фигуры. Например, правая рисует квадрат, а левая выписывает окружность и так далее. Через 10-15 повторений поменяйте «рисунок» для каждой руки.

Еще одно несложное упражнение на развитие ловкости и координации, которым мы любили развлекать себя в детстве: правую ладонь поднимаем и опускаем над головой, слегка касаясь темени, а левой производим вращательные движения в вертикальной плоскости вокруг живота.

Упражнения для развития гибкости

Растяжка спины и рук. Ноги вместе, вытянутые руки на стуле (аккуратнее, стул может выскочить и проделав в воздухе замысловатые виражи приземлится на голову). Находясь в таком положении, поочередно прогибайтесь и выгибайтесь спину, как можно ниже или выше соответственно. Три раза по 15 раз.

Растяжка передней поверхности бедра. Станьте ровно, возьмите ногу за щиколотку и отведите колено максимально назад. Зафиксируйте положение. Обращаю внимание — спина должна быть прямой. Можно поддерживаться за спинку стула. Один подход по 9 раз для каждой ноги.

Комплексная растяжка сидя. Сидя на полу, разведите ноги максимально широко, носки ног смотрят в потолок. Поочередные наклоны: к левой ноге, к центру, к правой ноге — один подход.

Растяжка ног. Исходное положение — нога на стуле. Прямая нога. Спина прямая, пресс подтянут. Два варианта: 1. Прямые наклоны к носку; 2. Наклоны к поднятой ноге вбок. При этом одна рука на поясе. Дополнительная нагрузка на поясницу и спину. Оба упражнения выполняются в три подхода по 8 раз каждый, для каждой ноги.

Прямые наклоны к полу. Задействованы поясница, спина и ноги. Наклон осуществляется спокойно, без рывков. После каждого полностью возвращаетесь в вертикальное положение. Три подхода по 6 наклонов.

Растяжка рук. Заводим руки за спину и соединяем в замок. Поднимите их как можно выше и сделайте несколько пружинистых движений (без сильных рывков). Три подхода по 6 раз.

Модуль «Хореография»

Рекомендуемые упражнения.

Упражнение "Собачка".

Упражнение "Пушинка".

Упражнение "Книжка".

Упражнение "Крылья".

Упражнение "Поглаживание языком неба".

Упражнение "Улыбка-трубочка".

Упражнение "Велосипед".

Упражнение "Сканер".

2.6. Список литературы

Литература для педагога

1. Ритмика. В 2-х ч. //Под ред. И.В. Лифщ. – М., Министерство науки, высшей школы и технической политики РФ, 1992 г.
2. Костровицкая В. Сто уроков классического танца. Л. 1981 г.
3. Брехова Ю., Алмосов А., Завьялов Д. Финансовая грамотность: материалы для учащихся 8-9 кл. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2016.
4. Горячев А.П., Чумаченко В.В. «Финансовая грамотность для школьников», Российская экономическая школа, 2010
5. Думная Н.Н., Абелев О.А., Николаева И.П. «Я – инвестор», М. Интеллект-центр, 2011
6. Феоктистов В.Ф., Л.В. Плиева «К здоровью через движение» рекомендации, развивающие игры, комплексы упражнений. Волгоград. Издательство «Учитель» г. Москва 2011г. -154с.
7. О. А. Теплинская, И. А. Тукаева . «Аппликация и коллаж». Изд-во: Academia- Серия: Умелые руки. –208 стр. -2014г.
8. Байгулов Ю.П., Романин А.Н. Основы настольного тенниса. – М., 2016.
9. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000
10. Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch // Практикум по программированию в среде Scratch / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с.

11. Коренкова А.А. Раннее изучение физики в курсе "Естествознание"/Современные технологии в физико-математическом образовании сборник трудов III научно-практической конференции. – 2016. С. 18-26.
12. Мишина А.В. Изучение психологических особенностей детей младшего школьного возраста //Вектор развития современной науки. – 2016.
13. Сабирова Ф.М., Дерягин А.В. Повышение интереса младших школьников к опытному изучению физических явлений на основе использования элементов технологии проблемного обучения // Балтийский гуманитарный журнал. – 2017. – Т. 6. – №. 1.
14. Айтигенио — онлайн-школа <https://www.youtube.com/channel/>
15. Босова Информатика <https://www.youtube.com/channel/>
16. Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home>
18. Официальный сайт проекта Scratch <https://scratch.mit.edu/>
19. Руководства. <https://scratch.mit.edu/idea>

Литература для обучающихся и родителей(законных представителей)

1. Курт П. Айседора Дункан. М.: 2007.
2. Кшесинская М. Воспоминания. М.: 2004.
3. Моисеев И. «Я вспоминаю...». М.: 1996.
4. Пасютинская В. Путешествие в Мир Танца. М.: 2007.
5. Солуэй Д. Рудольф Нуреев. М.: 2000.
6. Журнал «Студия Пяти Па». М.: 2006-200
7. Паранич А.В. «Путеводитель по финансовому рынку» // https://fictionbook.ru/author/andreyi_paranich/putevoditel_po_finansovomu_ryinku_rossii/read_online.html
8. Думная Н.Н., Ланин Б.А., Мельникова Н.П. «Заплати налоги и спи спокойно», М. Интеллект-центр, 2011
9. Робототехника для детей и родителей. С.А. Филиппов. СПб: Наука, 2016.
10. Пономаренко С. И. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 4 с.
11. ФуллерД.М., Adobe Photoshop CS6. Официальная русская версия. Учебный курс. – СПб.: Наука и техника, 2013. – 464с.
12. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.
13. Перельман Я.И. Физическая смекалка. Занимательные задачи и опыты по физике для детей. – М.: Омега, 1994.- 217 с.

14. Сикорук Л.Л. Физика для малышей /Л.Л. Сикорук. – Долгопрудный: Издательский дом «ИНТЕЛЛЕТИКиК», 2012. – 162 с.
15. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Лаборатория знаний, 2018. —192 с.: ил. — (Школа программиста).
16. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника / В. В. Тарапата, Б. В. Прокофьев. — М.: Лаборатория знаний, 2019. — 228 с.: ил. — (Школа юного программиста).
17. Официальный сайт проекта Scratch <https://scratch.mit.edu/>
18. Для работы в сервисе Google-формы необходимо обязательное условие – наличие доступа в Интернет и google-аккаунт (почта на Gmail.com). Или перейдите на страницу forms.google.com.