

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

Принята на заседании

УТВЕРЖДЕНА

Педагогического совета

Директор МБУ ДО г. Ульяновска

От 28.01.2025

«ЦДТ№2»

Протокол №1

Полянская Л.Р.

**Комплексная дополнительная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности**

«Планета каникул» (умные каникулы)

Возраст обучающихся 7-18 лет

Срок реализации программы – 21 день (18 рабочих дней)

Программа рассмотрена
на методическом совете
Протокол № 4 от 24 января 2025 г.

Заместитель директора по научно-
методической работе
Агаджанова Эмилия Рафаэловна;
методист

Мигирова Анна Михайловна,
первая квалификационная категория;
педагог дополнительного образования,

Кузнецова Ольга Петровна;
высшая квалификационная категория,
педагог дополнительного образования

Павлова Алевтина Сергеевна;
педагог дополнительного образования
Курбала Максим Николаевич,
первая квалификационная категория.

Ульяновск, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Воспитательный компонент	8
1.3. Профориентационный компонент	12
1.4. Цель и задачи программы	13
1.5. Содержание программы	17
Учебный план модуля «Хореография»	17
Учебный план модуля «Компьютерная графика»	18
Учебный план модуля «Летняя мастерская»	22
Учебный план модуля «Настольный теннис»	24
Учебный план модуля «Шахматы»	26
Учебный план модуля «Робототехника»	29
Учебный план модуля «ОФП»	30
1.6. Планируемые результаты	32
2. Комплекс организационно-педагогических условий	37
2.1. Календарный учебный график	37
Модуль «Хореография»	37
Модуль «Компьютерная графика»	38
Модуль «Летняя мастерская»	39
Модуль «Настольный теннис»	40
Модуль «Шахматы»	41
Модуль «Робототехника»	42
Модуль «ОФП»	42
2.2. Условия реализации программы	43
Модуль «Хореография»	43
Модуль «Компьютерная графика»	43
Модуль «Летняя мастерская»	44
Модуль «Настольный теннис»	44
Модуль «Шахматы»	44
Модуль «Робототехника»	45

Модуль «ОФП».....	45
2.3. Формы аттестации	45
Модуль «Хореография».....	45
Модуль «Компьютерная графика».....	47
Модуль «Летняя мастерская».....	47
Модуль «Настольный теннис».....	48
Модуль «Шахматы»	49
Модуль «Робототехника».....	50
Модуль «ОФП».....	51
2.4. Оценочные материалы	51
Модуль «Хореография».....	51
Модуль «Компьютерная графика»	54
Модуль «Летняя мастерская».....	64
Модуль «Настольный теннис»	69
Модуль «Шахматы».....	70
Модуль «Робототехника»	75
Модуль «ОФП».....	76
2.5. Методические материалы	76
Модуль «Хореография».....	77
Модуль «Компьютерная графика»	79
Модуль «Летняя мастерская».....	80
Модуль «Настольный теннис»	83
Модуль «Шахматы».....	85
Модуль «Робототехника»	90
Модуль «ОФП».....	92
2.6. Список литературы.....	96

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Планета каникул» социально-гуманитарной направленности, стартовый уровень, предназначена для реализации в образовательном процессе МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2», разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 08.10.2021 № 1916-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ (общественной экспертизе)».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ).

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

- Устав МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ № 2».

- Локальные нормативные акты Учреждения.

Образовательная деятельность

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

Модуль 1 «Хореография». Количество часов - 12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.

Модуль 2 «Компьютерная графика». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 11-15 лет.

Модуль 3 «Летняя мастерская». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет

Модуль 4 «Настольный теннис». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.

Модуль 5 «Шахматы». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 7-15 лет.

Модуль 6 «Робототехника». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 9-15 лет.

Модуль 7. «ОФП». Количество часов -12. Возраст обучающихся – 9-12 лет.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Планета каникул» 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.

Отличительной особенностью программы являются: создание условий для разностороннего развития обучающихся. Выбор основных педагогических методов обусловлен лично ориентированным 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. Воспитательный компонент

Общие принципы реализации воспитательного компонента в программе:

- Личностно-ориентированный подход. Учитывать особенности, интересы и образ каждого ребенка.
- Деятельностный подход. Вовлечение детей в активную деятельность, где они могут проявить свои способности, получить новые знания и навыки.
- Комплексный подход. Интеграция воспитательных задач во все модули программ и мероприятий лагеря.
- Принцип сотрудничества. Создание атмосферы взаимопонимания, доверия и уважения между детьми и взрослыми.
- Принцип позитивной мотивации. Поддержка и поощрение достижений детей, создания условий успеха.

Направления и мероприятия:

1. Гражданско-патриотическое воспитание:

Цели: Формирование чувств любви к Родине, уважения к истории и культуре своей страны, гордости за достижения своего народа.

Мероприятия:

- Экскурсии в музей «Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов в лицах и судьбах».

- Проведение беседы об истории Ульяновска, России, о героях Великой Отечественной войны, СВО, о государственных символах.

- Организация тематических дней, посвященных памятным датам (День России).
- Проект «Огонек патриота» (конкурс стихов и песен о Родине, создание стенгазеты или выставки рисунков).

- Проведение квестов и игр на знание истории родного края.
- Встречи с ветеранами, тружениками тыла.

2. Нравственное и духовное воспитание:

Цели: Формирование моральных качеств личности, развитие духовности, навыки, необходимые для правильного выбора в сложной комплектации.

Мероприятия:

- Беседы о нравственных ценностях жизни: дружбе, честности, справедливости, Конституции, ответственности.

- Обсуждение ситуаций, требующих морального выбора.
- Чтение и обсуждение художественной литературы, посвященное нравственным проблемам.

- Просмотр и обсуждение фильмов и мультфильмов, затрагивающих темы добра и зла, взаимопомощи, сочувствия.

- Организация акционерной конференции: сбор игрушек и книг для детских приусадебных участков, помощь пожилым людям.

- Проведение игр по развитию эмпатии и пониманию навыков других людей.

3. Трудовое воспитание:

Цели: Формирование трудолюбия, поддержка труда, развитие творческих способностей, навыки, навыки работы в коллективе.

Мероприятия:

- Проведение мастер-классов по различным видам рукоделия и декоративно-прикладного творчества.

- Проведение игр и конкурсов, границ с профессиями.

4. Эстетическое воспитание:

Цели: Развитие эстетического вкуса, навыки умения прекрасно видеть в окружающем мире, развитие творческих способностей.

Мероприятия:

- Организация творческих конкурсов, концертов, выставок детских работ.
- Проведение мастер-классов по рисованию, лепке, аппликации, дизайну.

5. Физическое воспитание и соблюдение здорового образа жизни:

Цели: Укрепление здоровья, помощь предпринимателю в здоровом образе жизни, физическое развитие, необходимые навыки по уходу за своим здоровьем.

Мероприятия:

- Утренняя зарядка.
- Спортивные и подвижные игры на свежем воздухе, эстафеты, спортивная игра «Веселые старты».
- Проведение беседы о здоровом питании, гигиене, соблюдении вредных привычек.
- Организация сохраняется в различных видах спорта.
- Проведение Дней здоровья.

6. Интеллектуальное воспитание:

Цели: Развитие познавательных интересов, умение самостоятельно мыслить и принимать решения.

Мероприятия:

- Проведение интеллектуальных игр, викторин, конкурсов.
- Организация тематических дней, посвященных различным наукам и областям знаний.
- Посещение библиотек, музеев, научных центров (если возможно).
- Проведение дискуссий и дебатов по актуальным проблемам.

7. Воспитание культуры общения и поведения:

Цели: Формирование навыков общения с другими людьми, уважать их мнение, идти на компромисс, соблюдать правила этикета.

Мероприятия:

- Проведение тренингов по развитию коммуникативных навыков.
- Обсуждение правил поведения в общественных местах, транспорте, в Интернете.
- Организация игр, где дети могут потренироваться в различных условиях общения.

- Проведение конкурсов по обеспечению культурного поведения.

Интеграция воспитательного компонента в модули программы:

- Модуль «Хореография»: Воспитание чувства прекрасного, развитие эстетического вкуса, навыки навыков работы в коллективе, воспитание самодисциплины и организованности.

- Модуль «Юный программист» SCRATCH JR»: Воспитание интереса к программированию, развитие логического мышления, навыки решения проблем, воспитание культуры с использованием информационных технологий.

- Модуль «Настольный теннис»: Формирование навыков здорового образа жизни, воспитание военных качеств, борьба с конкурентами, развитие коммуникативных навыков.

- Модуль «Компьютерная графика и дизайн»: Развитие творческих способностей, навыков эстетического вкуса, воспитание навыков работы в коллективе, развитие интереса к полиграфическому искусству и дизайну.

- Модуль «Робототехника»: Воспитание интереса к техническим видам творчества, развитие коммуникативной компетентности, обеспечение информационных знаний.

Формы работы:

- Беседы
- Игры (подвижные, интеллектуальные, ролевые)
- Конкурсы
- Викторины
- Квесты
- Мастер-классы
- Экскурсии
- Просмотр и обсуждение фильмов и мультфильмов
- Чтение и обсуждение художественной литературы
- Творческие проекты
- Социальные акции
- Тематические дни

Оценка эффективности воспитательной работы:

- Наблюдение за поведением детей в течение дня.
- Анкетирование детей и родителей.
- Проведение беседы с детьми и родителями.
- Анализ результатов творческой деятельности детей.
- Оценка участия детей в мероприятиях лагеря.

1.3. Профориентационный компонент

Профориентационную направленность программы подчеркивают следующие аспекты:

Многопрофильность программы. Программа включает в себя модули различных направлений (хореография, компьютерная графика и дизайн, настольный теннис, робототехника, программирование). Это позволяет детям попробовать себя в разных видах деятельности и выявить свои интересы и склонности.

Знания и навыки в различных видах деятельности. Каждый модуль обеспечивает базовые знания и навыки, что дает представление о том, чем занимаются люди разных профессий и какие навыки необходимы для успешной работы в этих областях.

Развитие творческих способностей. Многие модули программы направлены на развитие творческого мышления, фантазии и воображения. Это может помочь детям в будущем выбрать профессию, связанную с творчеством и инновациями.

Развитие технических навыков. Ребята получают базовые технические навыки: работа с компьютером, программирование и проектирование, в результате чего повышается интерес к техническим направлениям: информационные технологии и инженерия.

Возраст участников. Программа рассчитана на детей 7-15 лет. Этот возраст является важным этапом в профориентационном самоопределении. Возможность попробовать себя в разных сферах в этот период может оказать существенное влияние на выбор будущей профессии.

1.4. 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 программы

Модуль «Хореография»

Образовательные:

- формирование знаний в области хореографического искусства и знакомство с историей танцевальной культуры;
- освоение основных исполнительских навыков основ классической, русской, народной и современной хореографии;
- знакомство с танцевальными традициями народов мира и региональными особенностями хореографической культуры.

Развивающие:

- развитие физических данных (выворотности ног, гибкости, устойчивости, танцевального шага, прыжка, умения втянуть коленный сустав);
- развитие координации, выносливости, пластичности, максимальной точности и согласованности в исполнении движений, двигательной памяти, внимания;
- развитие музыкальности, эмоционального отношения к музыкальному материалу — умения согласовывать движения в соответствии с музыкальным ритмом, темпом, образом.

Воспитательные:

- воспитание эмоционального отношения к произведениям искусства;
- освоение норм этики, общения и поведения, самодисциплины и организованности.
- воспитание чувства ответственности перед товарищами, умения считаться с их интересами.

Модуль «Компьютерная графика»

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:**

- научить основам художественной грамоты;
- дать представления о техниках декоративно-прикладного творчества и основами художественного мастерства;
- показать приёмы составления и использования композиции в различных материалах и техниках.

Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- формирование художественно-эстетического вкуса;
- развитие абстрактного и конструкторского мышления, формирование мыслительных операций (синтез, сравнение, обобщение и анализ).

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, уважения к своему труду и труду других людей;

- воспитание эстетического вкуса, фантазии, ориентации на качество изделий;
- воспитание усидчивости, аккуратности.

Модуль «Настольный теннис»

Образовательные:

- ознакомление с историей настольного тенниса, правилами игры, техникой, тактикой, правилами судейства и организацией проведения соревнований;
- обучение безопасному поведению на занятиях, при посещении массовых мероприятий;
- изучение элементарных теоретических сведений о личной гигиене,

Развивающие:

- развитие координации движений, быстроты, ловкости, внимания для успешного овладения навыками игры;
- развитие основных физических качеств — выносливости, координации движений, скоростно-силовых качеств;
- развитие умения самостоятельно мыслить и в дальнейшем самостоятельно усовершенствовать приобретённые навыки.

Воспитательные:

- воспитание умения управлять эмоциями, дисциплинированности, решительности;
- воспитание, чувства коллективизма, взаимопомощи и взаимопонимания;
- воспитание потребности в здоровом образе жизни и систематическим занятиям спортом.

Модуль «Шахматы»

Образовательные:

- приобретение знаний об истории развития шахмат;
- изучение приёмов и методов шахматной борьбы;
- углубление знаний в области шахматной игры, получение представлений о различных тактических приёмах.

Развивающие:

- развитие логического и аналитического мышления;
- развитие способности к длительной и интенсивной концентрации внимания;
- формирование внутреннего плана умственных действий.

Воспитательные:

- воспитание интереса к шахматам, к самостоятельной работе и творчеству;
- воспитание дисциплины, чувства коллективизма, ответственности;
- воспитание уважения к сопернику.

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;
- воспитание коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении;
- воспитание информационной компетенции: навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

Модуль «ОФП»

Образовательные:

- обучение основным двигательным умениям и навыкам;
- ознакомление с различными спортивными играми;
- обучение безопасным приемам выполнения физических упражнений, приемам контроля физического самочувствия.

Развивающие:

- развитие специальных физических качества ловкости быстроты, гибкости, прыгучести, выносливости;
- развитие внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве;
- развитие координации движений.

Воспитательные:

- воспитание у обучающихся потребности в здоровом образе жизни, в систематических занятиях физической культурой и спортом;
- воспитание самостоятельности, самодисциплины, ответственности за свои поступки;
- воспитание чувства коллективизма, товарищества и взаимопомощи, уважения к сопернику и партнеру;

1.5. Содержание программы **Учебный план модуля «Хореография»**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Хореографическая подготовка				
1	Специфика танцевального шага и бега	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
2	Тренировка суставно-мышечного аппарата	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
3	Танцевальные игры	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
	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

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Хореографическая подготовка				
1	Тренировка суставно-мышечного аппарата	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
2	Основы классического танца	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
3	Танцевальные элементы	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
	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 «Компьютерная графика»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Введение в предмет «Компьютерная графика»				
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое компьютерная графика. Что такое дизайн. Виды компьютерной графики	1	1	0	Опрос, беседа

Векторное рисование: создание рисунков и дизайн-макетов					
2	Знакомство с программой Corel Draw: состав, особенности, использование. Организация рабочего стола, структура интерфейса пользователя, управление основными настройками, настройка макета, отображение на экране. Сохранение документа, горячие клавиши.	1	0,5	0,5	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение
3	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.	1	0,5	0,5	Наблюдение, практическая работа
4	Редактирование геометрической формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты с помощью инструмента редактирования формы.	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
5	Средства повышенной точности: Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразование объектов. Выравнивание и распределение объектов.	1	0,5	0,5	Групповая работа наблюдение, практическая работа
6	Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и художественного контура	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
7	Оформление текста. 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	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
8	Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Цветоделение	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа

9	Спецэффекты Перспектива, оболочка, экструзия, перетекание, контур, фигурная обрезка, линзы, прозрачность, тень. Использование спецэффектов на практических примерах	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
10	Планирование и создание макета. Настройка документа. Планирование дизайн-макета. Создание макета	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
11	Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Трассировка растровых изображений. Фигурная обрезка	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
12	Печать документа. Подготовка к печати, Экспорт изображения в файлы различных форматов	1	0,5	0,5	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа
	ВСЕГО	12	6,5	5,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в предмет «Компьютерная графика»

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

Знакомство с программой Corel Draw

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

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.

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.

Средства повышенной точности

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

Практика: Создание фотоколлажа с помощью изученных инструментов выделения.

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.

Работа с текстом. Природа цвета.

Теория: Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Цветodelение.

Практика: Создание и редактирование изображения с помощью цветов.

Спецэффекты.

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

Практика: Создание спецэффектов.

Планирование и создание макета.

Теория: Настройка документа. Планирование дизайн-макета. Создание макета.

Практика: Создание макетов.

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.

Печать документа.

Теория: Подготовка к печати. Экспорт изображения в файлы различных форматов.

Практика: Выполнение практического задания, тестирование.

Учебный план модуля «Летняя мастерская»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 раздел. Введение					
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основы цветоведения	0	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, наблюдение
3	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг». «Свободный стиль»		0,5	1	Выполнение практической работы, наблюдение
4	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг»- «Смешанный стиль»		0,5	1	Выполнение практической работы
3 раздел. Изготовление магнитиков					
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	Выполнение практической работы
	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. «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

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Техника игры в настольный теннис					
1	Хватка ракетки, стойка теннисиста, перемещения у стола	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
2	Технический приём «толчок»	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
3	Технический элемент игры «подача»	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
	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 двушажные 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

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Техника игры в настольный теннис					
1	Технический приём «толчок»	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
2	Технический элемент игры «подача»	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
3	Технический элемент игры «накат	4	0,5	3,5	Объяснение. Показ
	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 «Шахматы»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
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

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

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.

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 «Робототехника»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	История робототехники. Виды конструкторов	2	1	1	Беседа
2	Конструирование робота-пятиминутки	2	1	1	Наблюдение, опрос, демонстрация работы
3	Обзор программного обеспечения Lego Mindstorms EV3	2	1	1	Наблюдение, опрос, демонстрация работы
4	Ультразвуковой датчик	2	1	1	Наблюдение, опрос, демонстрация работы
5	Датчик цвета	2	1	1	Наблюдение, опрос, демонстрация работы
6	Датчик касания	2	1	1	Наблюдение, опрос, демонстрация работы
	ВСЕГО	12	6	6	

История робототехники. Виды конструкторов (2 часа)

Теория. Роль роботов в жизни человека. Просмотр фильма. Основные символы и термины.

Форма контроля. Беседа

Материалы и инструменты. Ноутбук – 1 шт, компьютерные мыши – 1 шт., проектор -1 шт.

Конструирование робота-пятиминутки (2 часа)

Теория. Робот - пятиминутка: сборка. Способы соединения деталей. Чтение инструкции.

Практика. Сборка конструкции робота – пятиминутки.

Форма контроля. Наблюдение, опрос, демонстрация работы

Материалы и инструменты. Ноутбук, компьютерные мыши, проектор.

Обзор программного обеспечения Lego Mindstorms EV3 (2 часа)

Теория. Виды и назначение программного обеспечения. Обзор среды программирования Lego Mindstorms EV3: окно «Лобби», создание первой программы, переброска программы на микрокомпьютер, включение программы. Основы работы в среде программирования Lego. Изучение блоков: движение, ждать, сенсор, цикл и переключатель.

Практика. Звук, изображение, текстовый файл.

Форма контроля. Наблюдение, опрос, демонстрация работы

Материалы и инструменты. Ноутбук, компьютерные мыши, робот-пятиминутка, среда программирования Lego Mindstorms EV3, проектор.

Ультразвуковой датчик (2 часа)

Теория: Ультразвуковой датчик - основные характеристики, режимы датчика в программе Lego Mindstorms Education EV3, применение.

Практика. Объезд препятствий.

Форма контроля. Наблюдение, опрос, демонстрация работы

Материалы и инструменты. Ноутбук, компьютерные мыши, робот-пятиминутка, ультразвуковой датчик, среда программирования Lego Mindstorms EV3, проектор.

Датчик цвета (2 часа)

Теория. Датчик цвета - основные характеристики, режимы датчика в программе Lego Mindstorms Education EV3, применение.

Практика. Определение цвета. Фонарик.

Форма контроля. Наблюдение, опрос, демонстрация работы

Материалы и инструменты: ноутбук, компьютерные мыши, робот-пятиминутка, датчик цвета, среда программирования Lego Mindstorms EV3, проектор.

Датчик касания (2 часа)

Теория. Датчик касания – основные характеристики, режимы датчика в программе Lego Mindstorms Education EV3, применение.

Практика. Звонок. Движение – остановка через датчик касания.

Форма контроля. Наблюдение, опрос, демонстрация работы

Материалы и инструменты. Ноутбук, компьютерные мыши, робот-пятиминутка, датчик касания, среда программирования Lego Mindstorms EV3, проектор.

Учебный план модуля «ОФП»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие диагностика Гигиена. Основные причины травматизма. Предупреждение травм.	1	0,5	0,5	
	Общие развивающие упражнения	1	0,5	0,5	
	Подвижные игры, элементы спортивных игр и эстафеты	6	0,5	5,5	
	Восстановительные упражнения и приемы контроля физического самочувствия	3	1	2	
	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	
	ВСЕГО	12	3	9	

Вводное занятие – 1 час.

Теория: Знакомство с воспитанниками. Знакомство детей с условиями и местом проведения занятий. Значение занятий физической культурой. Распорядок дня и двигательный режим. Организационные вопросы. Оборудование, инвентарь на занятиях. Правила хранения спортивного инвентаря. Общая техника безопасности при проведении занятий. Правила поведения в спортивном зале.

Практика: диагностика.

Тема «Общие развивающие упражнения» - 1 час.

Теория. Правила выполнения упражнений. Техника безопасности при выполнении упражнений. Знакомство с комплексом упражнений.

Практика: Упражнения на гибкость и силу: пассивно-маховые; для мышц шеи (повороты, расслабления, вращения); для мышц туловища (наклоны, круговые вращения, расслабления, прогибы); для мышц ног (сгибания, разгибания, отведения, приведения, растягивания, расслабления, маховые, круговые коленями); для мышц спины; для мышц брюшного пресса. Упражнения на развитие общей выносливости

Подвижные игры, элементы спортивных игр и эстафеты - 6 час.

Теория: Правила проведения игр и эстафет.

Практика: Разучивание подвижных игр и эстафет (по усмотрению педагога)

Подвижные игры: «Группа, смирно», «Бой петухов», «День и ночь», «Перебежка с вырубкой», «Удочка», «Веревочка под ногами», «Прыжок за прыжком», «Попади в мяч», «Охотники и утки», «Не давай мяч водящему», «Перестрелка», «Пионербол», эстафеты с лазаньем и перелезанием.

Тема «Восстановительные упражнения и приемы контроля физического самочувствия» - 3 час.

Теория: Понятия: правильное дыхание, напряжение и расслабление мышц.

Практика: Разучивание и выполнение упражнений на восстановление дыхания, на снятие мышечного напряжения и эмоционального перевозбуждения.

Итоговое занятие – 1 час.

Проведение контрольного занятия.

Теория: беседа по теоретическому материалу учебного года.

Практика: Демонстрация знаний, умений и навыков по ОФП, предусмотренных программой. Выполнение любимых игр, эстафет, упражнений, разученных в течение учебного года.

1.6. 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.
- умение ритмично двигаться под музыку;
- умение перестраиваться из линии в круг и обратно;
- умение исполнять самостоятельно выученные танцы.

Модуль «Компьютерная графика»

Предметные:

- ознакомление с основами знаний в области компьютерной графики, цветоведения и оформления;
- умение выполнять обмен между двумя различными графическими данными;
- освоение основных инструментов графических программ: Corel Draw;
- обучение основам композиции;
- умение компоновать на плоскости листа и в объеме задуманный художественный образ;
- умение применять в художественно—творческой деятельности основы графической грамоты.

Метапредметные:

- формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- формирование информационной и полиграфической культуры;
- развитие мотивации личности к познанию;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания и логичности;
- овладение умением творческого видения с позиций художника-дизайнера (умением сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать).

Личностные:

- привитие навыков конструктивного общения друг с другом;
- раскрытие креативных способностей у обучающегося, привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну;
- развитие композиционного мышления и художественного вкуса;
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру;
- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу своих сверстников.

Модуль «Летняя мастерская»

Предметные:

- умение декоративно оформлять изделия и создавать 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:

- 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 коммуникативных навыков и уважительного отношения к сопернику.

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 «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 в 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.

Модуль «ОФП»

Личностные:

- умение воспитание интереса к занятиям по атлетизму;
- воспитание самостоятельности, настойчивости, выдержки, самообладания;
- воспитание коммуникативных навыков;
- воспитание дисциплинированности, трудолюбия;
- формирование устойчивой привычки заботиться о своем здоровье.

Предметные:

- планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической культуры;
- представлять ОФП как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- организовывать и проводить занятия ОФП с разной целевой направленностью, подбирать для них физические упражнения и выполнять их с заданной дозировкой нагрузки;

Метапредметные:

- развитие психомоторных качеств обучающихся;
- развитие спортивно - волевых качеств и общей физической подготовки;

- развитие навыков самостоятельной работы с литературой;
- развитие физических качеств.

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	Форма занятия	Количество часов	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, коленного и тазобедренного суставов.		Наблюдение
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	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинированное		Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка осанки, опоры, выворотности, эластичности		Наблюдение
2				Комбинированное		Основы классического танца. элементы		Наблюдение

						классического танца у станка, на середине зала		
3				Комбинированное	2	Тренировка суставно-мышечного аппарата. Выработка крепости голеностопного, коленного и тазобедренного суставов		Наблюдение
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 «Компьютерная графика»

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	ИЮНЬ ИЮНЬ			Лекция	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое компьютерная графика? Что такое дизайн?	4 кабинет	Опрос, беседа
2				Комбинированное	1	Знакомство с программой Corel Draw	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
3				Комбинированное	1	Работа с объектами и слоями	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа
4				Комбинированное	1	Редактирование геометрических форм	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа

5				Комбинированное	1	Средства повышенной точности	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа
6				Комбинированное	1	Создание и редактирование контуров	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
7				Комбинированное	1	Оформление текста	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
8				Комбинированное	1	Работа с цветом. Природа цвета.	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
9				Комбинированное	1	Спецэффекты	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение
10				Комбинированное	1	Планирование и создание макета	4 кабинет	Наблюдение. Практическая работа.
11				Комбинированное	1	Работа с растровыми объектами	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.
12	Июнь			Комбинированное	1	Печать документа	4 кабинет	Устный опрос, наблюдение. Практическая работа.

Модуль «Летняя мастерская»

№ п\п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				комбинированное	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основы цветоведения	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение

2				комбинированное	1	Знакомство с инструментами для скрапбукинга и приемами работы с ними. Стили скрапбукинга	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
3				комбинированное	1	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг». «Свободный стиль»	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
4				комбинированное	1	Изготовление открытки в технике «Скрапбукинг»- «Смешанный стиль»	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
5				комбинированное	1	Изготовление магнитика «Цветочный букетик»	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
6				комбинированное	1	«Ароматный» магнит на холодильник	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
7				комбинированное	1	Мозаика из яичной скорлупы	МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»	Выполнение практической работы, наблюдение
8				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	Форма занятия	Количество часов	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	Форма занятия	Количество часов	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 игры «подача»	Каб.7	Наблюдение
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 «Шахматы»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Учебное	2	Введение. Знакомимся с шахматной игрой		Беседа
2				Учебное	2	Шахматная доска и шахматные фигуры		Беседа самостоятельная работа
3				Учебное	4	Ходы и взятия: ладьей, слоном, ферзем.		Упражнения
4				Учебное	4	Ходы и взятия:		Упражнения

						королем, пешкой	конем,		
--	--	--	--	--	--	--------------------	--------	--	--

Модуль «Робототехника»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинир ованное	2	Что входит в набор Lego Minstorms Education EV3?		Тест
2				Комбинир ованное	2	Сборка работа пятиминутки		Опрос
3				Комбинир ованное	2	Знакомство с программой Lego Minstorms EV3		Наблюдение
4				Комбинир ованное	2	Ультразвуковой датчик - движение робота до препятствия		Наблюдение
5				Соревнов ание	2	Датчик цвета – распознавание цвета		Опрос
6				Итоговое	2	Датчик касания – пусковая кнопка		Наблюдение

Модуль «ОФП»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комбинир ованное	1	Вводное занятие, диагностика. Гигиена. Основные причины травматизма. Предупреждение травм		Тест
				Комбинир ованное	1	Общие развивающие упражнения Правила выполнения упражнений. Техника безопасности при выполнении упражнений. Знакомство с комплексом упражнений		Опрос, наблюдение
					6	Подвижные игры, элементы спортивных игр и эстафеты		

				Комбинированное	1	Правила проведения игр и эстафет. Разучивание подвижных игр и эстафет (по усмотрению педагога)		Опрос, наблюдение
				Практика	1	Подвижные игры: «Группа, смирно», «Бой петухов», «День и ночь»		Соревнования, наблюдение
				Практика	1	«Перебежка с выручкой», «Удочка», «Веревочка под ногами»		Соревнования, наблюдение
				Практика	1	«Прыжок за прыжком», «Попади в мяч», «Охотники и утки», «Пионербол»		Соревнования, наблюдение
				Практика	1	«Не давай мяч водящему», «Перестрелка»		Соревнования, наблюдение
				Практика	1	Эстафеты с лазаньем и перелезанием		Соревнования

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»

Материально-техническое обеспечение: помещения для занятий, соответствующие санитарно-гигиеническим нормам: хореографический зал, оснащенный станками и зеркалами; оборудование: фортепиано – 1 ед.; аудиоцентр - 1 ед.; музыкальный материал: нотный и аудиозаписи; наглядные пособия (фотографии, обучающие видеоролики, плакаты).

Информационное обеспечение: дополнительная общеразвивающая программа; план – конспекты занятий; видеоматериалы; учебно-методическая литература: методические пособия, тексты песен.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, концертмейстер.

Модуль «Компьютерная графика»

Материально-техническое обеспечение: учебный кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим требованиям; 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 – 1ед, выход в сеть интернет, программное обеспечение, тематические стенды и наглядные пособия.

Информационное обеспечение: дополнительная общеразвивающая программа; план – конспекты занятий; видеоматериалы.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования

Модуль «Летняя мастерская»

Материально-техническое обеспечение: учебный кабинет, столы для обучающихся - 10 ед., стулья для обучающихся - 10 ед., стол для педагога – 1 ед., стул для педагога – 1ед.; бумага (чертежно-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); дидактический и демонстрационный материал по каждой теме: изделия по теме, образцы детских работ, наглядные пособия декоративно-прикладного искусства.

Информационное обеспечение: учебно-методическая литература по декоративно-прикладному искусству.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Модуль «Настольный теннис»

Материально-техническое обеспечение: помещение для занятий, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям; оборудование (2 теннисных стола); инвентарь (2 сетки, 14 ракеток, 28 мячей для настольного тенниса).

Информационное обеспечение: учебно-методическая литература (учебники, пособия, журналы по настольному теннису, методические разработки составителя данной программы); наглядные пособия (фотографии, обучающие видеоролики, плакаты).

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Модуль «Шахматы»

Материально-техническое обеспечение: помещение для занятий, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям; оборудование (столы, стулья, доска); инвентарь (шахматные доски, шахматные фигуры, демонстрационная шахматная доска и фигуры, часы).

Информационное обеспечение: учебно-методическая литература (учебники, пособия, журналы по шахматы); наглядные пособия (фотографии, диаграммы, плакаты).

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Модуль «Робототехника»

Материально-техническое обеспечение: помещение для занятий, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям; 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.

Информационное обеспечение: учебно-методическая литература по робототехнике.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Модуль «ОФП»

Материально-техническое обеспечение: помещение для занятий, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям Закона о Санитарно-эпидемиологических правилах и нормативах СанПиН 2.4.4.3172-14; спортивный инвентарь (мячи разного диаметра, веса, скакалки, гимнастические палки, гантели, футбол мячи, кубики, кегли).

Информационное обеспечение: учебно-методическая литература по ОФП; наглядные пособия: плакаты, схемы;

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

2.3. Формы аттестации

Модуль «Хореография»

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

№	Ф.И. обучающегося	Входная Диагностика			И т о г о	Промежуточная диагностика			И т о г о	Итоговая диагностика			И т о г о
		Чувство ритма	Двигательная и музыкальная память	Гибкость и пластичность		Чувство ритма	Двигательная и музыкальная память	Гибкость и пластичность		Чувство ритма	Двигательная и музыкальная память	Гибкость и пластичность	
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.

Модуль «Компьютерная графика»

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

- Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы.

Формы контроля: устный опрос, наблюдение, практическая работа, творческий проект.

- Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы.

Для отслеживания результативности реализации образовательной программы возможно использование систем мониторингового сопровождения образовательного процесса, определяющие основные формируемые у обучающихся посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

Модуль «Летняя мастерская»

Для проверки состояния и результатов процесса обучения, его своевременной корректировки, в программе модуля «Летняя мастерская» используются различные формы контроля и аттестации: беседа, диагностические задания, наблюдение, устный опрос, дидактические игры и упражнения, самостоятельная работа, выставка детских работ.

Для определения степени овладения детьми знаний, умений и навыков по окончании обучения проводятся контрольные занятия, беседы и выставки.

Входная диагностика проводится в начале учебного периода.

Входная диагностика «Уровень развития практических навыков».

Цель: определение стартового уровня развития практических навыков у обучающихся.

Области исследования:

1. Уровень владения иглой.
2. Умение обводить по шаблону изогнутые и прямые линии.
3. Уровень владения ножницами.
4. Уровень и навыки работы с бумагой.
5. Развитие чувства симметрии.
6. Развитие глазомера.

Модуль «Настольный теннис»

Для оценки достижений результатов освоения образовательной программы разработан аналитико-диагностический блок.

Диагностика проводится три раза за период обучения:

- 1 – входная диагностика;
- 2 – промежуточная диагностика
- 3 – итоговая диагностика.

Диагностика проводится по следующим параметрам:

- прыгучесть, точность ударов, выполнение подач;
- скоростная выносливость, точность ударов, теоретический блок.

Каждое задание оценивается по 3-х бальной системе, и результат записывается в таблицу.

1. Прыгучесть: прыжки со скакалкой за 30 секунд:

- высокий уровень - 50 прыжков;
- средний уровень - 40 прыжков;
- низкий уровень - до 30 прыжков.

2. Точность ударов в зону при выполнении топ-спина справа:

- высокий уровень – 8 попаданий;
- средний уровень - 5 попаданий;
- низкий уровень - 3 попадания.

3. Выполнение подач с вращением:

- высокий уровень – 8 видов;
- средний уровень - 5 видов;
- низкий уровень - 3 вида.

Критерии оценивания:

3 балла – обучающийся справился с заданием без помощи педагога.

2 балла – обучающийся частично справился с заданием при подсказке педагога или допустил ошибки.

1 балл – обучающийся не справился с заданием.

В соответствии с критериями можно выделить три уровня освоения программы:

1 уровень – высокий 8-9 баллов (характеризуется выполнением заданий более 80 процентов - задания выполнены полностью без ошибок).

2 уровень – средний 5-7 баллов (характеризуется выполнением заданий от 60 до 80 процентов - все задания выполнены, но допущены неточности или минимальные ошибки).

3 уровень – низкий 1-4 балла (характеризуется выполнением заданий от 30 до 50 процентов или не справился совсем с заданиями).

Например, дано задание – выполнить 10 накатов справа; если обучающийся выполняет 3-5 накатов – это низкий уровень, 6-8 накатов – средний уровень и 9-10 накатов – высокий уровень.

Основным показателем диагностики обучаемости (процесса обучения) является темп усвоения материала:

Например, программой предусмотрено освоение подачи с нижним вращением за 10 занятий, а обучающийся освоил эту подачу за 12 занятий, следовательно = 83%.

Диагностика обучаемости предполагает жесткую обратную связь: педагог – обучающийся, обучающийся – педагог.

Диагностика позволяет педагогу анализировать результаты своей работы и вносить необходимые коррективы.

Модуль «Шахматы»

В середине и в конце учебного периода проводятся квалификационные турниры, где лучшие шахматисты примут участие в соревнованиях городского и областного уровней среди школьников.

Возможны выездные товарищеские командные матчи, или участие в конкурсах решений шахматных задач с вручением специальных грамот и дипломов; участие в шахматных олимпиадах и фестивалях.

В начале учебного периода проводится входная диагностика, в середине – текущая диагностика, и в конце итоговая диагностика.

Обучающимся предлагается тест из 5-10 элементарных заданий - вопросов по шахматной тематике на которые нужно дать правильный ответ.

По результатам диагностики в начале, в середине и в конце учебного периода выводится динамика, и подводятся общие итоги с учетом спортивных достижений.

Способы проверки усвоения пройденной темы (раздела) могут быть в виде: викторины, зачета, выполнения домашнего задания, самостоятельных и контрольных работ, устного опроса, творческого проекта, решения задач по карточкам, шахматных

тестов, шарад, кроссвордов. Для оценки эффективности и результативности образовательной программы используется система диагностики. Система диагностирования состоит из следующих компонентов:

- собеседование - проводится вначале с каждым обучающимся с целью выявления его образовательного уровня и интересов;
- входное диагностическое тестирование - тест на выявление интеллектуальных способностей и мотивации выбора данного объединения;
- диагностика определения уровня знаний и умений основного содержания программы;
- диагностика уровня результативности конкурсов решения задач;
- диагностика результатов участия в турнирах;
- диагностика определения уровня воспитанности обучающихся;

Используются следующие этапы контроля:

- Входной
- Итоговый.

Модуль «Робототехника»

Результаты освоения модуля фиксируются на фото и видео в момент демонстрации созданных ими роботов из имеющихся в наличии учебных конструкторов по робототехнике. Фото и видео материалы представляются для участия в конкурсах и соревнованиях.

Контроль несёт проверочную, обучающую, воспитательную, организующую и коррекционную функции и делится на:

Входной контроль: проводится в начале учебного периода. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста.

Текущий контроль: осуществляется на занятиях в течение всего учебного периода для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся. Проводится в форме наблюдения, беседы.

Промежуточный контроль. Применяются такие формы как анализ участия обучающего в конкурсах и соревнованиях, участие в решение проблемных ситуаций, кейсов, выполнение практических работ.

Итоговый контроль: проводится в конце учебного периода. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы модуля каждым обучающимся. Формы проведения: тест, защита итогового творческого проекта собственного изготовления.

Модуль «ОФП»

Аналитико-диагностический блок модуля «ОФП» обеспечивает выявление 3 уровня навыков обучающихся в процессе обучения, и включает в себя:

- входную диагностику;
- промежуточную диагностику;
- итоговую диагностику.

Промежуточная диагностика проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, с последующим анализом выполняемых движений.

Контроль этих показателей должен включать в себя следующие виды:

- текущий контроль знаний в процессе устного опроса;
- текущий контроль умений и навыков в процессе наблюдения за индивидуальной работой;
- тематический контроль умений и навыков после изучения тем;
- взаимоконтроль;
- самоконтроль.

Итоговый контроль проводится на заключительном занятии.

2.4. Оценочные материалы

Модуль «Хореография»

Перед тестированием необходимо выполнить комплекс упражнений для разогрева суставно-связочного аппарата, прыжки и гимнастические упражнения на середине зала.

Форма диагностики: индивидуальное **тестирование «Моё тело»**. Показать на плакате и на себе, где находится: позвоночник; кисть; колено; локоть; стопа.

Тест «Уровень физических данных» (физическое развитие)

1. Выворотность ног. Поставить ребенка к станку в I позицию. Попросить глубоко присесть, отрывая постепенно пятки так, чтобы бедра как можно больше раскрылись в стороны. Обратить внимание: легко или с трудом он это делает.

2. Подъём стопы.

Попросить ребенка из I позиции выдвинуть ногу в сторону, колено выпрямить.

Осторожными усилиями рук проверить эластичность и гибкость стопы. При наличии подъёма стопы податливо изгибается, образуя в профиль месяцеобразную форму.

3. Балетный шаг.

Ребенок становится боком к станку, держась за него одной рукой. Из I позиции работающую ногу, выпрямленную в коленном суставе и с вытянутым подъёмом поднимают в сторону, до той высоты, до какой позволяет это делать бедро. Норма выше 90 градусов.

4. Гибкость тела.

Ребенка поставить так, чтобы ноги были вытянуты, стопы сомкнуты, руки разведены в стороны. Ребенок перегибается назад до возможного предела, при этом его обязательно подстраховать, придерживая за руки. При прогибе вперёд ребёнок должен медленно наклонить корпус, сильно вытянув позвоночник, стараясь достать животом, грудью и головой ноги и одновременно обхватить руками щиколотки ног. При хорошей гибкости корпус обычно свободно наклоняется вперед

5. Прыжок.

Проверяется высота прыжка в свободном положении ног с предварительным коротким приседанием. Прыжки выполняются несколько раз подряд.

6. Координация движений.

Попросить ребенка повторить несложную комбинацию 2-3 движений.

Тест «Уровень творческого развития»

Музыкальный слух.

Игра «Повторяй за мной». Попросить ребенка повторить ритмический рисунок за педагогом. Педагог молча хлопает в ладоши какой-нибудь ритм, примерно 5-7 секунд, ребенок старается воспроизвести этот ритм как можно точнее, выдерживая все паузы и длительность.

Повторить так 5 раз, постепенно усложняя рисунок.

Эмоциональность.

Игра «Попробуй, повтори». Предложить ребенку рассмотреть изображение и повторить эмоциональное состояние.

Игра «Расскажи без слов». Предложить ребенку «рассказать» стихотворение «Идет бычок качается» без слов. Уточнить у ребенка, требуется ли время для подготовки.

Критерии оценки

Оптимальный уровень (3 балла):

- четко знает названия всех частей тела (позвоночник, кисть, колено, локоть, стопа);
- имеет природную выворотность ног;
- подъем стопы податливо изгибается, образуя в профиль месяцеобразную форму;
- балетный шаг выше 90 градусов;
- легкий, высокий прыжок с приземлением на полупальцы;
- безошибочно выполняет упражнения на координацию;
- безошибочно повторяет сложный ритмический рисунок;
- без стеснения повторяет эмоции, может сказать, каком без стеснения повторяет эмоции, может сказать, какому эмоциональному состоянию соответствует выражение мимики;
- не вызывает затруднений выполнение задания «Расскажи без слов»: эмоционален, артистичен, креативен. Допускается 10 минут на подготовку.

Найденное решение соответствует поставленной задаче, выдает полностью самостоятельный творческий продукт.

Хороший уровень (2 балла):

- знает названия частей тела,
- легко стоит в 1 полувыворотной позиции;
- может натянуть стопу;
- балетный шаг 70 – 80 градусов;
- прыжок с приземлением на полупальцы;
- выполняет упражнение на координацию со второй попытки;
- безошибочно повторяет 4 ритмических рисунка;
- повторяет эмоции, затруднение вызывает 1-2 эмоциональных состояний;

• выполнение задания «Расскажи без слов» воспринимает сначала как трудное, но после подсказки педагога выдает творческий продукт, при этом эмоционален, артистичен. Допустимый уровень (1 балл):

- не знает названия частей тела;
- не до конца выпрямляет («не выключает») колени в 1 полувыворотной позиции;
- слабая стопа;
- балетный шаг ниже 70 градусов;
- прыжок низкий с приземлением на всю стопу;
- выполняет упражнения на координацию после нескольких попыток;
- неуверенно повторяет ритмический рисунок, допускает ошибки.
- выполнение задания «Попробуй, повтори» вызывает затруднение, стеснительность;

• для выполнения задания «Расскажи без слов» требуется время для подготовки: мало эмоционален, конечным результатом становится прямая имитация ситуации.

Оценка уровня физических данных и творческого развития обучающихся

Оптимальный уровень – более 28 баллов

Хороший уровень-18 – 27 баллов

Допустимый уровень – до 17 баллов

Модуль «Компьютерная графика»

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 работы 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) мышье. 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). компас 3Д +
 - б) Photoshop
 - в) Corel Draw +
 - г) Blender
 - д) Picasae.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 трёхмерной графики
- а. малый размер сохранённого файла

б. невозможность 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

А. Рисунок

Б. набросок

В. Пейзаж

Г. Этюд

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

А. Этюд

Б. Композиция

В. Контур

Г. Орнамент

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части

А. Ритм

Б. Контраст

В. Композиционный центр

Г. Силуэт

4. Художественное средство, противопоставление предметов по противоположным качествам

А. Контраст

Б. Ритм

В. Цвет

Г. Тон

5. Подготовительный набросок для более крупной работы

А. Рисунок

Б. Эскиз

В. Композиция

Г. Набросок

6. В изобразительных и декоративном искусствах последовательный ряд цветов, преобладающих в произведении

- А. Гамма
- Б. Контраст
- В. Контур
- Г. Силуэт

7. Форма фигуры или предмета, видима как единая масса, как плоское пятно на более темном или более светлом фоне

- А. Цветоведение
- Б. Силуэт
- В. Тон
- Г. Орнамент

8. Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:

- А. Живописи
- Б. Скульптуры
- В. Графики
- Г. Архитектуры.

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

- А. Графика
- Б. Живопись
- В. Архитектура
- Г. Скульптура

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

- А. Учебный рисунок
- Б. Технический рисунок
- В. Творческий рисунок
- Г. Зарисовка

Ответы

- 1. b
- 2. a

3. с
4. а
5. b
6. а
7. b
8. b
9. а
10. а

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 видеопамяти

- 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

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.

2. Выбери три правильных ответа при работе со стеклами.

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

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 необязательно.

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.

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.

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.

Тест 2

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.

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.

6. *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, пяльца.
- в. Игла, транспортир, калькулятор.

Знание приемов работы и умение применять их на разных этапах работы

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

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

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.*

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 «Настольный теннис»

Техника выполнения подрезки справа в настольном теннисе



Подрезка. Первая фаза приема мяча

Ноги расположены в правосторонней стойке, такой же, как если бы нам пришлось делать топспин или накат. Ноги согнуты в коленях, а корпус наклонен вперед. Это позволяет получить максимальный баланс тела при приеме, нежели если наш корпус был вертикален, а ноги выпрямлены. Такое положение дает максимальную мобильность и возможность подойти и удобно, а значит качественно принять мяч.

В момент приема мяча, то есть касания его ракеткой, вес тела находится на правой ноге. Ракетка находится на уровне правого плеча, а локоть выдвигается вперед, что позволяет сыграть более «остро» под летящий мяч.

Как выполнить движение подрезкой?

После приема мяча ракетка движется за счет работы ног, корпуса, руки и предплечья. Получается кинематическая цепочка создания удара, которая представляет собой параллельную работу мышц. Так, начиная от первоначальной фазы движения и до завершающей, вес тела перемещается с правой ноги на левую, создавая скорость движения ракетки и силу удара. Параллельно движению ног корпус производит небольшое скручивание, добавляя мощности удару.

Подрезка закрытой ракеткой (слева).



Исходная стойка типична для игры слева: правая нога немного впереди, туловище чуть повернуто влево. Движение руки, сильно согнутой в локте и отведенной налево-вверх-назад для замаха, происходит сначала вперед-вниз, причем на этом этапе рука в локте не разгибается. В процессе движения туловище немного поворачивается и центр тяжести переносится на правую ногу.

Психология теннисного поединка

Теннисисту необходима психологическая устойчивость и для преодоления возможных «провалов» и кризисных моментов во время матча, овладения ситуацией, сделать правильные выводы и перестроить тактический план игры.

Концентрируйте внимание на протяжении всего матча только на то, что имеет непосредственное отношение к самой игре. Очень просто позволить внешним условиям, зрителям, вашему сопернику отвлечь, расстроить вас.

Начиная матч, нужно, в основном, концентрироваться на передвижении. Это связано с тем, что начало матча очень часто бывает нервным, что сковывает движения, а также привыкнуть к отскоку мяча от площадки.

Модуль «Шахматы»

Тест по шахматам

Часть А. Задания с выбором правильного ответа

1. Родиной шахмат является

- А) Индия
- Б) Китай

- В) Россия
2. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?
- А) черные
- Б) белые
3. Какая шахматная фигура может ходить только вперед?
- А) слон
- Б) ладья
- В) пешка
4. Чем ставится линейный мат?
- А) двумя слонами
- Б) двумя ладьями
- В) двумя конями
- Г) Двумя пешками
5. На белом поле остались: Король, Ферзь, две пешки и Слон, а на черном поле остались: Король, две пешки, Конь и Слон. У какого поля будет материальный перевес?
- А) поле белых
- Б) поле черных
6. Мат вражескому королю можно поставить с помощью фигур: две ладьи, ферзь и король, ладья и король. С помощью каких еще фигур можно поставить мат?
- А) две пешки
- Б) конь и король
- В) ферзь и ладья
- Г) слон и король
7. Можно ли поставить мат в два хода?
- А) да
- Б) нет
8. Форсированный вариант с жертвой, приводящей к какой-то выгоде -это..?
- А) шахматные комбинации
- Б) отвлечение
- В) завлечение

Г) блокировка

9. Шахматные комбинации делятся на сколько видов комбинаций?

А) 4 вида

Б) 5 видов

В) 2 вида

Г) 3 вида

10. Выбери, что относится к матовым комбинациям:

А) завлечение

Б) блокировка

В) ничья

Г) отвлечение

Д) материальный перевес

Е) разрушение королевского прикрытия

Ж) освобождение пространства

11. Мат - ..., от которого нет защиты.

А) пат

Б) шах

12. Шахматная доска – это игровое поле ... формы, разбитое на 64 равные по размеру клетки, окрашенные попеременно в черные и белые цвета.

А) прямоугольной

Б) квадратной

В) круглой

13. Суть темы завлечения: завлечь ... на невыгодное положение.

А) пешку

Б) ферзя

В) короля

Г) ладью

14. Суть темы отвлечение: ... защищающие короля, жертвуя своей.

А) побить фигуры

Б) отвлечь фигуры

В) разрушить прикрытия

15. Какие существуют способы защиты от шаха?

- А) уйти
- Б) побить
- В) закрыться
- Г) объявить перемирие

16. Превращение пешки: если пешка доберется до последней горизонтали, она может стать любой фигурой своего цвета, кроме

- А) ладьи
- Б) короля
- В) ферзя

17. Центр - ... поля в середине шахматной доски.

- А) 4
- Б) 6
- В) 8

18. Сколько полей на шахматной доске?

- А) 62
- Б) 64
- В) 48

19. Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и через вражеские фигуры?

- А) конь
- Б) ладья
- В) ферзь
- Г) слон

20. Запись шахматной партии называется

- А) запись
- Б) позиция
- В) дневник
- Г) нотация

21. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

- А) мат

Б) ничья

В) пат

22. Сколько горизонталей на шахматной доске?

А) 16

Б) 8

В) 32

23. Сколько черных полей в горизонтали?

А) 2

Б) 4

В) 8

24. Одноцветные слоны – это слоны, которые ходят по полям ... цвета.

А) одинакового

Б) разного

25. Какая пара фигур не верна по ценности:

А) Л<Ф

Б) С<Л

В) Ф>С

Г) К>Л

27. Как в шахматной записи обозначают короля?

А) Кр

Б) К

В) Крл

Г) Кор

Часть Б. Задания на соотношение

А) Слон	1) ходит и бьет по вертикали и горизонтали на любое число клеток
Б) Ладья	2) ходит и наносит удары во все стороны по диагонали на любое число клеток
В) Король	3) ходит и наносит удары по вертикали, горизонтали и диагонали, но только на одну клетку в любую сторону

Соотнеси понятие с его определением

А) Горизонталь	1) любая прямая цепочка полей одинакового цвета, касающихся друг друга уголками.
Б) Вертикаль	2) любая черно-белая дорожка из 8 полей, которая проходит от

	одного противника к другому.
В) Диагональ	3) любая черно-белая дорожка из 8 полей, которая проходит от партнера слева на право или справа на лево.

Соотнеси шахматные фигуры с их ценностью

А) Пешка	1) 5
Б) Конь	2) 3
В) Слон	3) 1
Г) Ладья	4) Бесценная фигура
Д) Ферзь	5) 9
Е) Король	

Ответы

Часть А:

1 – А; 2 – Б; 3 – В; 4 – Б; 5 – Б; 6 – В; 7 - А; 8 - А; 9 - Г; 10 - АБГЕЖ; 11 - Б; 12 - Б; 13 - В; 14 - Б; 15 – АБВ; 16 - Б; 17 - А; 18 - Б; 19 - А; 20 - Г; 21 - В; 22 – Б; 23 – Б; 24 – А; 25 – Г; 26 – А; 27 - А .

Часть Б:

28 – А) – 2); Б) – 1); В) – 3).

29 – А) – 3); Б) – 2); В) – 1).

30 - А) – 3); Б) – 2); В) – 2); Г) – 1); Д) – 5); Е) – 4).

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%2F1FAIpQLSeyWj2RHLornrBftrFk096xedi_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.google/7TwjsWPBRNPZHXHp7
--------------------------	---	---	---

Модуль «ОФП»

Критерии оценки: физическая подготовка обучающихся оценивается по контрольным нормативам (таблица «Ориентировочные контрольные нормативы»).

О достижении результатов следует судить:

- по оценке результатов учащегося – исполнению им упражнений,
- по повышению его уровня общей и физической культуры,
- по отношениям в коллективе.

Таблица «Ориентировочные контрольные нормативы»

Упражнение	хорошо	отлично
Жим шпаги лежа	75%	100%
Сгибание рук в упоре на брусках	15	20
Сгибание рук в упоре лежа	10	20
Поднимание туловища из положения лежа на спине, ноги закреплены	20	30
Подтягивание на перекладине	5	10
Жим ногами лежа	150%	175%

Примечание. Величина нагрузки дается в % от веса обучающегося.

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:

- 1) объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- 2) частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи самостоятельно или совместно с педагогом
- 3) 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 выполняются сначала у станка, затем на середине зала. Движения экзерсиса у станка выполняются 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).

Рекомендуемые упражнения; «Собачка», «Пушинка», «Книжка», «Крылья», «Поглаживание языком неба», «Улыбка-трубочка», «Велосипед», «Сканер

Модуль «Компьютерная графика»

№ п\п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Пособия, оборудование, дидактический материал
Раздел 1	Введение в предмет «Компьютерная графика и дизайн»	Мультимедийные презентация: • 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: • Corel ознакомление с инструментами
Раздел 3	Дизайн. Основы композиции.	Мультимедийные презентация: • Основы композиции

		Ритм линий и пятен в композиции Тест по композиции. Структура композиции тест
Раздел 4	Растровое рисование. Растровая графика в программе Adobe Photoshop	1. Фильтры 2. Конспект открытого занятия по компьютерной графике и дизайну 3. Практическая работа по перетеканию 4. План конспект Инструмент «Перо»

Модуль «Летняя мастерская»

Словарь терминов и понятий

АРТ-ДИЗАЙН - дизайн штучный, концептуальный, элитный.

Бумагопластика - Искусство моделирования бумажных художественных композиций на плоскости и создание трехмерных скульптур. Это вид работ с бумагой, в котором создаются объёмные скульптуры, у которых сгибы криволинейного характера. При создании бумажных скульптур используются резак, шило, спицы, ножницы, угольники, линейки, пробойники.

Композиция – соотношение и взаимное расположение частей.

Гамма красочная, гамма цветовая - в изобразительном и декоративном искусстве ряд гармонически взаимосвязанных оттенков цвета (с одним доминирующим), используемый при создании художественного произведения. Различают теплую, светлую, холодную и др.

Гамма цветовая – цвета, преобладающие в данном произведении и определяющие характер его живописного решения.

Декоративно-прикладное искусство - раздел декоративного искусства, охватывает ряд отраслей творчества, которые посвящены созданию художественных изделий, предназначенных главным образом для быта. Произведениями могут быть: различная утварь, мебель, ткани, орудия труда, оружие, средства передвижения, одежда, украшения, игрушки и т. п.

Интерьер – внутренний вид, внутреннее пространство здания, любого помещения, а также изображение его в искусстве. Под интерьером понимается внутреннее пространство со всеми его элементами: отделкой, драпировками, росписями, фресками, утварью и т.д.

Искусство - художественное творчество в целом - литература, архитектура, скульптура, живопись, графика, декоративно-прикладное искусство, музыка, танец, театр, кино и другие разновидности человеческой деятельности, объединяемые в качестве художественно-образных форм отражения действительности, форма общественного сознания, специфический род духовно-практического освоения мира, как органичное единство созидания, познания, оценки и человеческого общения. 2. В узком смысле - изобразительное искусство. 3. Высокая степень мастерства в любой сфере деятельности.

Киригами – это искусство вырезания.

Коллаж - (от французского collage, буквально - наклеивание) технический прием в искусстве, наклеивание на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету и фактуре; также произведение, выполненное этим приемом. Применяется главным образом в графике ради усиления эмоциональной выразительности фактуры произведения, неожиданности сочетания разнородных материалов.

Композиция - (от латинского compositio - составление, сочинение). Способ расположения предметов на листе бумаги.

Кусудама – («Кусури» в переводе с японского - «лекарство», «тама» - «шар») одна из самых древних и декоративных традиционных японских изделий в технике оригами. Они представляют собой разнообразные шары, состоящие из собранных вместе бумажных цветков, розеток или бумажных деталек другой формы. Так как это шары, то они должны быть в подвешенном состоянии.

Кусудамы состоят из модулей. Китайское модульное оригами. Вид модульного оригами.

Многогранники – вид оригами, преимущественно модульного. Результат - многогранник, т.е. объемная (трёхмерная) геометрическая фигура (куб, октаэдр, икосаэдр, додекаэдр и пр.).

Многоугольник – вид модульного оригами. Результат – плоская (двухмерная) фигура (плоская звезда и пр.).

Модули – отдельные, повторяющиеся детали. Так как вариаций модулей существует бесконечное количество, то они не относятся к базовым формам. Используются модули в кусудамах и модульном оригами. Между собой могут быть склеены или нет.

Модульное оригами – вид оригами, в основе которого лежат модули. Виды: кусудамы, многогранники, китайское модульное оригами

Мокрое складывание – техника складывания, разработанная Акирой Ёсидзавой и использующая смоченную водой бумагу для придания фигуркам плавности линий, выразительности, а также жесткости. Особенно актуален данный метод для таких негеометричных объектов, как фигурки животных и цветов — в этом случае они выглядят намного естественней и ближе к оригиналу. Стоит отметить, что не всякая бумага подходит для мокрого складывания, а лишь та, в которую при производстве добавляют водорастворимый клей для скрепления волокон.

Оригами – («ори...» в переводе с японского – буквально «складывание...», а «...гами» (точнее «...ками») – «...бумаги») Древнее японское искусство. В основе классического оригами все модели делаются с квадратного листа. Причём оригами – это только складывание, не требующее ни клея, ни ножниц, ни каких-либо других скрепляющих средств.

Творчество – деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью. Творчество специфично для человека, т. к. всегда предполагает творца – субъекта творческой деятельности.

Техника – умение пользоваться инструментами и выполнять приемы работы. Прежде чем приступить к работе, следует составить план действий. В производстве план действий называется технологией.

Флористика – искусство составления букетов, украшение цветами и растениями, одно из древнейших искусств.

Фон – цвет основного материала, на котором выполняется работа.

Хохломская роспись - по дереву, русский народный художественный промысел. Возник во 2-й половине XVII века на территории современного Ковернинского района Горьковской области (Россия); название промыслу дало с. Хохлома той же области - центр сбыта изделий хохломской росписи в XVIII - начале XX вв. Для хохломской росписи характерна оригинальная техника окраски дерева в золотистый цвет без применения золота.

Японский журавлик – «1000 журавликов» Существовало сказание, что у того, кто сделает 1000 журавликов, исполнится самая заветная мечта. В 1945 году трагедия в Хиросиме и Нагасаки унесла жизни миллионов людей. История о 12-ти летней девочки Садако Сасаки и 1000 бумажных журавликов известна во всем мире. После атомной бомбардировки Хиросимы больная лейкемией девочка Садако Сасаки молилась о мире на земле. В больнице Садако складывала журавликов. Садако верила, что если сделать 1000 журавликов, то можно обязательно излечиться. Садако успела сделать 644 журавлика... С 1958 года в Хиросиме в парке Мира существует памятник «Девочка с 1000 журавликами», и до сих пор к подножью памятника люди кладут бумажных журавликов, ставших символом мира во всем мире.

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 «Шахматы»

Викторина по шахматам

Когда отмечается Международный день шахмат?

- а) 22 июня;
- б) 20 июля;
- в) 10 ноября;
- г) 12 декабря.

Что можно сказать о шахматисте?

- а) Ходит сидя;
- б) Бежит лёжа;
- в) Ползает стоя;
- г) Плывёт летая.

Какой из этих спортивных терминов не относится к шахматам?

- а) Дебют;
- б) Рашпиль (это напильник);
- в) Гамбит;

г) Эндшпиль.

Как говорят о шахматисте, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?

- а) Отобрал корону;
- б) Свергнул с трона;
- в) Вырвал мантию;
- г) Выхватил скипетр.

Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

- а) Конев;
- б) Слонов;
- в) Пешков;
- г) Королёв.

Кто из российских поэтов жил в Шахматово?

- а) Лермонтов;
- б) Есенин;
- в) Блок;
- г) Некрасов.

Какая «шахматная» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах?

- а) «Пешка»;
- б) «Ферзь»;
- в) «Королева»;
- г) «Ладья».

(«Куин»/Queen – «Королева».)

Из скольких клеток состоит шахматная доска?

- а) 32;
- б) 64;
- в) 81;
- г) 100.

Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Пешка;

- б) Король;
- в) Конь;
- г) Дама.

Сколько раз во время шахматной партии чёрные фигуры могут сделать рокировку?

- а) Один;
- б) Два;
- в) Три;
- г) Четыре.

(Так же, как и белые.)

Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом шахматной партии?

- а) Чёрный король;
- б) Чёрная пешка;
- в) Белый ферзь;
- г) Белый слон.

Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) Конь;
- б) Ферзь;
- в) Пешка;
- г) Слон. Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?

- а) Слон;
- б) Ладья;
- в) Конь;

г) Ферзь. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) Лопатка;
- б) Вилка;
- в) Ложка;
- г) Нож.

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) Король;

в) Конь;

г) Слон.

Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

а) Проходная;

б) Пробивная;

в) Пронырливая;

г) Козырная.

Как называется середина шахматной партии?

а) Миттельшпиль;

б) Гамбит;

в) Цугцванг;

в) Мидлтайм.

Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать шахматные часы?

а) Правой;

б)левой;

в) Любой;

г) Той, которой сделали ход.

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.) Назовите самую шахматную республику в составе России.

а) Калмыкия;

б) Татария;

в) Карелия;

г) Мордовия.

Какую фразу избрала своей девизом Международная шахматная федерация – ФИДЕ?

а) «Мы одна семья»;

б) «Весь мир в шахматном порядке»;

в) «Мы все свои в доску»;

г) «Сильнее, хитрее, умнее».

Как называется шахматный гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

- а) Экс-чемпион;
- б) Претендент;
- в) Делегат;
- г) Кандидат.

К какому виду программ относятся компьютерные шахматы?

- а) Шутеры;
- б) Квесты;
- в) Стратегии;
- г) Симуляторы.

Кто победил первого чемпиона мира по шахматам?

- а) Э. Ласкер;
- б) А. Алёхин;
- в) Х.Р. Капабланка;
- г) М. Эйве.

Кто был первым российским чемпионом мира по шахматам?

- а) Алёхин;
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

Кто из этих шахматистов стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

- а) Михаил Таль;
- б) Василий Смыслов;
- в) Борис Спасский;
- г) Александр Алёхин.

(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

Кто из этих спортсменов не является шахматным гроссмейстером?

- а) Гарри Каспаров;
- б) Марат Сафин;
- в) Владимир Крамник;
- г) Руслан Пономарёв.

Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую шахматную корону?

- а) Борису Спасскому;

- б) Тиграну Петросяну;
- в) Василию Смыслову;
- г) Анатолию Карпову.

Модуль «Робототехника»

1. Методические материалы (методические пособия и разработки), которые содержат методические указания по организации деятельности педагога, адресованы педагогам.

2. Учебно-методические материалы, предназначенные как для обучающихся, так и для педагогов.

3. Учебные (дидактические) материалы, адресованные обучающимся.

Форма организации обучения: коллективная, групповая, индивидуальная.

Форма обучения: очная

По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей — самостоятельная работа, практикум, эксперимент, конкурсы, соревнования, творческая работа.

Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе должна быть максимально компактной и включать в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Практическая часть дает возможность обучающимся реализовать свои идеи на практике, а также ставить эксперименты и делать самостоятельно выводы.

Методы и технологии обучения:

1. Лекция - устной формой передачи информации, в процессе которой применяются средства наглядности.

2. Модульное обучение - это разбивка учебной информации на несколько относительно самостоятельных частей, называемых модулями. Каждый из модулей предполагает свои цели и методы подачи информации.

3. Работа в парах - один обучающийся составляет пару с другим, тем самым гарантируя получение обратной связи и оценки со стороны в процессе освоения новой деятельности.

4. Метод ротаций состоит в закреплении за обучающимися в процессе занятия разных ролей, благодаря чему они могут получить разносторонний опыт.

5. Участие в официальных мероприятиях предполагает посещение обучающимся выставок, конференций и т.п. Суть заключается в оценке мероприятия и составлении краткого отчёта с последующим представлением его педагогу. Подразумевается также предварительная подготовка и исследование тематических вопросов и проблем, касающихся темы мероприятия.

6. Информационно-компьютерных технологий – в педагогическом процессе применяются современные высокотехнологичные средства передачи информации, такие как компьютеры, ноутбуки, цифровые проекторы и т.п. Осваиваемая обучающимися информация представляется в сочетании с визуально-образными данными (видеоматериалами, графиками и т.п.),

7. Кейс обучения заключается в создании и комплектации специально разработанных учебно-методических материалов в специальный набор (кейс) и их передаче (пересылке) обучающимся. Каждый кейс представляет собой полный комплект учебно-методических материалов, разработанных на основе производственных ситуаций, формирующих у обучающихся навыки самостоятельного конструирования алгоритмов решения производственных задач. При решении теоретической проблемы результатом является конкретное ее решение, практическая – конкретный результат, готовый к использованию.

8. Метод интеллект-карт – это техника представления любого процесса или события, мысли или идеи в комплексной, систематизированной, визуальной (графической) форме. Диаграммы связей можно рисовать на доске, планшете или бумаге.

9. Метод проекта позволяет выработать и развить специфические умения и навыки проектирования: умение ставить цель, планировать свою деятельность, проводить самоанализ, презентацию, а также поиск информации, самообучение. Благодаря этому методу у обучающихся максимально раскрывается творческий потенциал.

Методическое пособие для педагога по робототехнике
<https://infourok.ru/metodicheskoe-posobie-po-robototehnike-dlya-pedagogov-i-obuchayushih-sya-5475144.html>

Рабочая тетрадь обучающегося к программе «Образовательная робототехника»
<https://infourok.ru/rabochaya-tetrad-obuchayushegosya-k-programme-obrazovatel'naya-robototekhnika-5766154.html>

Модуль «ОФП»

Основной метод обучения – квалифицированный показ и объяснение, проводимые с учетом психофизических особенностей обучающегося.

Педагог должен уметь правильно оценивать нагрузку, которую испытывают учащиеся. Вовремя заметить признаки переутомления и своевременно предотвратить чрезмерное перенапряжение, так как, под влиянием азарта, стремясь не отстать от товарищей, ребята часто выполняют непосильные для себя упражнения, заставляют себя показывать хорошие результаты вопреки сильному утомлению, за счёт мобилизации всех сил, что нередко может привести к вредным последствиям.

Необходимо также помнить, что каждое упражнение, направленное на развитие какого-либо двигательного качества (силы, быстрой силы, ловкости, гибкости, силовой и общей выносливости) оставляет за собой след различной продолжительности в виде изменяющейся работоспособности.

Комплексы упражнений, используемых на занятиях.

Комплекс упражнений с мячом № 1

1. И. п. – ноги врозь, мяч впереди в опущенных руках. 1. – Поднять руки вверх, прогнуться. 2. – Сгибая руки, коснуться мячом шеи. 3. – Выпрямить руки вверх, присесть. 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

2. И. п. – ноги врозь, руки в стороны, мяч в левой руке, повернутой ладонью вниз. 1 – 2. – Выпустить мяч из руки и после отскока, поворачивая туловище налево, поймать мяч правой рукой. То же в другую сторону. Повторить 6 – 8 раз.

3. И. п. – лежа на животе, мяч в обеих рукахверху. 1 – 2. – Прогнуться, руки с мячом за голову. 3 – 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

4. И. п. – основная стойка, руки в стороны, мяч в левой руке. 1. – Поднять левую ногу вперед. 2. – Ударить мячом о пол под ногой так, чтобы мяч отскочил немного вправо. 3. – Опуская ногу, поймать мяч правой рукой. То же под другой ногой. Повторить 6 – 8 раз.

5. И. п. – сидя, ноги прямые, руки в стороны, мяч в левой руке.

1. – Поднять прямые ноги и, опуская руки, переложить мяч под коленями из левой руки в правую. 2. – Опустить ноги, руки в стороны (мяч в правой руке).

3 – 4. – То же, перекладывая мяч из правой руки в левую. Повторить 6 – 8 раз.

6. И. п. – ноги шире плеч, руки вперед, мяч в левой руке. 1. – Разжать пальцы, выпустить мяч из левой руки и, быстро приседая, поймать его двумя руками у самого пола. 2. – Выпрямиться. То же правой рукой; то же, ловя мяч одной рукой. Повторить 6 – 8 раз.

7. И. п. – упор лежа, мяч на полу между руками. 1. – Взять мяч левой рукой и, поворачивая туловище налево, в упор лежа боком, поднять левую руку с мячом вверх. 2. – То же правой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

8. И. п. – основная стойка, мяч в обеих руках внизу. 1. – Поднять вперед левую ногу, правая рука вперед, мяч на ладони левой, отведенной в сторону.

2. – Присесть на правой ноге, удерживая мяч на ладони. 3. – Встать, удерживая мяч на ладони. 4. – И. п. То же другой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

9. И. п. – стоя, зажать мяч между ступнями. 1. – Прыгнуть, подбросив мяч ногами вверх – вперед, и поймать обеими руками. 2. – И. п. То же, поочередно ловя мяч каждой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

10. И. п. – основная стойка, мяч у груди в обеих руках. 1. – Руки вверх, подняться на носки, прогнуться. 2. – Руки на грудь. 3. – Наклониться вперед, руки внизу, коснуться мячом пола. 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

Комплекс упражнений с мячом № 2

1. И. п. – ноги врозь, мяч впереди в опущенных руках. 1. – Поднять руки вверх, прогнуться. 2. – Сгибая руки, коснуться мячом шеи. 3. – Выпрямить руки вверх, присесть. 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

2. И. п. – ноги врозь, руки в стороны, мяч в левой руке, повернутой ладонью вниз. 1 – 2. – Выпустить мяч из руки и после отскока, поворачивая туловище налево, поймать мяч правой рукой. То же в другую сторону. Повторить 6 – 8 раз.

3. И. п. – лежа на животе, мяч в обеих рукахверху. 1 – 2. – Прогнуться, руки с мячом за голову. 3 – 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

4. И. п. – основная стойка, руки в стороны, мяч в левой руке. 1. – Поднять левую ногу вперед. 2. – Ударить мячом о пол под ногой так, чтобы мяч отскочил немного

вправо. 3. – Опуская ногу, поймать мяч правой рукой. То же под другой ногой. Повторить 6 – 8 раз.

5. И. п. – сидя, ноги прямые, руки в стороны, мяч в левой руке.

1. – Поднять прямые ноги и, опуская руки, переложить мяч под коленями из левой руки в правую. 2. – Опустить ноги, руки в стороны (мяч в правой руке).

3 – 4. – То же, перекладывая мяч из правой руки в левую. Повторить 6 – 8 раз.

6. И. п. – ноги шире плеч, руки вперед, мяч в левой руке. 1. – Разжать пальцы, выпустить мяч из левой руки и, быстро приседая, поймать его двумя руками у самого пола. 2. – Выпрямиться. То же правой рукой; то же, ловя мяч одной рукой. Повторить 6 – 8 раз.

7. И. п. – упор лежа, мяч на полу между руками. 1. – Взять мяч левой рукой и, поворачивая туловище налево, в упор лежа боком, поднять левую руку с мячом вверх. 2. – То же правой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

8. И. п. – основная стойка, мяч в обеих руках внизу. 1. – Поднять вперед левую ногу, правая рука вперед, мяч на ладони левой, отведенной в сторону.

2. – Присесть на правой ноге, удерживая мяч на ладони. 3. – Встать, удерживая мяч на ладони. 4. – И. п. То же другой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

9. И. п. – стоя, зажать мяч между ступнями. 1. – Прыгнуть, подбросив мяч ногами вверх – вперед, и поймать обеими руками. 2. – И. п. То же, поочередно ловя мяч каждой рукой. Повторить 6 – 8 раз.

10. И. п. – основная стойка, мяч у груди в обеих руках. 1. – Руки вверх, подняться на носки, прогнуться. 2. – Руки на грудь. 3. – Наклониться вперед, руки внизу, коснуться мячом пола. 4. – И. п. Повторить 6 – 8 раз.

Комплекс упражнений сидя и лежа

1. И. п. – сесть, ноги врозь, руки к плечам. 1 – разгибая руки вверх – в стороны, прогнуться; 2 – и. п.

2. И. п. – сесть, опереться руками сзади. 1 – 2 – прогнуться вперед; 3 – 4 – и. п.

3. И. п. – сесть, ноги врозь, руки в стороны – наклониться вперед, левой рукой коснуться ступни правой ноги; 2 – и. п.

4. И. п. – сесть, руки на поясе. 1 – 3 – 3 пружинящих наклона вперед, стараясь коснуться руками ступней; 4 – и. п.

5. И. п. – сесть, ноги врозь, руки к плечам. 1 – 2 – разгибая руки в стороны, ладонями кверху, прогнуться; 3 – 4 – и. п.

6. И. п. – сесть, ноги врозь, левую руку на пояс, правую руку за голову. 1 – 3 пружинящих наклона, стараясь коснуться локтем колена левой ноги; 4 – и. п.

7. И. п. – сесть, опереться руками сзади. 1 – прогибаясь вперед, согнуть левую ногу вперед; 2 – и. п. То же, сгибая правую ногу.

8. И. п. – сесть, руки вперед. 1 – поднять левую ногу и сделать хлопок под ногой; 2 – и. п. То же правой ногой.

9. И. п. – сесть, руки вперед. 1 – поднять обе ноги и сделать хлопок под ногами; 2 – и. п.

10. И. п. – сесть, ноги врозь, опереться руками сзади. 1 – 2 – опираясь на правую руку, прогнуться поворотом туловища направо, левую руку вверх; 3 – 4 – и. п. То же с поворотом влево.

11. И. п. – сесть и опереться сзади на предплечья. 1 – поднять ноги вперед; 2 – ноги врозь; 3 – соединить ноги; 4 – и. п.

12. И. п. – встать на колени, руки впереди. 1 – 2 – без помощи рук сесть на коврик слева; 3 – 4 – без помощи рук в и. п. То же вправо.

13. И. п. – сесть на пятки (стоя на коленях), руки на коврик подальше вперед. 1 – 2 – разгибая ноги, лечь, пригибая голову к коврику; 3 – 4 – разгибая руки, прогнуться и сесть в и. п. Кисти рук не отрывать и не скользить ими по коврику («волна»).

14. И. п. – встать на четвереньки. 1 – опуская голову, сделать круглую спину; 2 – прогибаясь в пояснице, голову вверх («кошка»).

15. И. п. — встать на четвереньки. 1 – 3 – 3 маховых движения левой ногой назад — вверх; 4 – и. п. То же правой ногой.

16. И. п. — упор лежа лицом вниз, левая нога согнута, правую ногу назад на носок. 1 – прыжком переменить положение ног (правую вперед, левую назад); 2 – прыжком в и. п.

17. И. п. – то же, но лицом вверх. Прыжком менять положение ног.

18. И. п. – упор присев. 1 – прыжком упор лежа; 2 – прыжком и. п.

19. И. п. – лечь на спину. 1 – поднять ноги вперед; 2 – и. п.

20. И. п. – лечь на спину, руки вверху. 1 – 3 – мах руками вперед, сесть и 3 пружинистых наклона вперед, стараясь коснуться руками носков ног; 4 – и. п.

21. И. п. – лечь на спину, руки в стороны ладонями книзу, ноги вперед.
1 – опустить ноги влево; 2 – и. п. («маятник»). То же опуская ноги вправо.
22. И. п. – лечь на спину. 1 – 3 – поднимая левую ногу вперед, обхватить её руками за голень и, слегка приподнимаясь, коснуться 3 раза головой колена; 4 – и. п. То же другой ногой.
23. И. п. – лечь на спину, руки в стороны ладонями книзу.
1 – 4 – движением влево сделать круг ногами в лицевой плоскости. То же с кругом вправо.
24. И. п. – лечь на спину, руки вверх. 1 – 3 – махом рук и сгибая ноги, обхватить руками голени прижать голову к коленям («группировка»); 4 – и. п.
25. И. п. – лечь на спину, руки вниз в стороны ладонями книзу. 1 – ноги вперед; 2 – ноги врозь; 3 – соединить ноги; 4 – опустить в и. п.

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. Интеллектуальный 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>

20. Атлетическая гимнастика [Электронный ресурс]. — 2007. — Режим доступа: <http://www.diplom>. — Дата доступа: 15.12.2007.

21. Воспитание и дополнительное образование детей и молодёжи // Приложение к журналу «Внешкольник». — 2005. — № 7.

22. Матвеев Л.П. Основы спортивной тренировки. - М.: ФиС, 2007.

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.
19. Виноградов П.А. Физическая культура и здоровый образ жизни. - М.Мысль,1990.
20. Голицына Н.С. Шумова И.М. Воспитание основ здорового образа жизни школьников. М.: Издательство «Скрипторий 2003».
21. Родиченко и др. – М.: Центр «Школьная книга», 2003.