

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования – Дом детства и юношества

Рассмотрено и принято
Методическим советом
Протокол № 13 от 19.06. 2026г.

УТВЕРЖДЕНО
приказом и.о. директора МАУ ДО-ДДиЮ
от « 19 » июня 2026 г. № 43-ОД



В.А. Горопова

Шаги навстречу

модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
социально-гуманитарной направленности

Срок реализации программы 3 года

Возраст обучающихся 7-11 лет

Разработчики: Онуфрейчук В.А., Онянова С.А.,
Кузнецов А.Н., Сутормин В.И., Завьялова Н.В.,
Лазарев М.Г., Жусупова Ж.У., Козлова О.В.
Ивашева И.В., Филатов Б.И.
- педагоги дополнительного образования

Екатеринбург, 2026год

1. Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительное образование способно внести значительный вклад в развитие личности ребенка на основе расширения его образовательного пространства, увеличения числа источников необходимой информации, предоставления возможности формирования и совершенствования универсальных учебных действий. Сложившаяся в России система дополнительного образования обладает огромным потенциалом развития разнообразных способностей детей. Обладая открытостью, мобильностью, гибкостью, она способна быстро реагировать на образовательные потребности семьи (общества) – выполнять социальный заказ, создавать устойчивую культурную среду развития, позволяет обеспечить личностно-ориентированный подход к ребенку. ФГОС второго поколения в разделе организации внеурочной деятельности в качестве одной из моделей определяет «взаимодействие ОУ с учреждением дополнительного образования детей».

Данная модель требует в первую очередь организации и осуществления реальных партнерских отношений между учреждениями основного и дополнительного образования.

Программа «Шаги навстречу» актуальна, так как:

1) разработана в соответствии со следующими современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами, а также локальными нормативными актами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее – Закон об образовании).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Принято Правительством РФ 31.03.2022 №678-р).
- 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 РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 №09-3242;
- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования Свердловской области, Приказ ГАНОУ СО «Дворец молодежи» № 136-д от 26.02.2021;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области №219-д от 04.03.2022 «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных программ в образовательных организациях», утвержденных приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 №934-д4;
- Устав МАУ ДО – ДДиЮ;
- Программа развития МАУ ДО – ДДиЮ на 2025 – 2029 гг.

2) **Актуальна, так как отвечает региональным социально-экономическим** потребностям и особенностям образовательного пространства Екатеринбурга, способствуя решению проблемы обеспечения каждому ребенку возможности максимально полного раскрытия его творческого потенциала;

Кроме того, **актуальность** комплексной модульной дополнительной образовательной программы «Шаги навстречу» заключается в том, что именно партнёрские отношения между УДО и ОУ легли в основу её реализации, которые являются залогом успешной реализации требований ФГОС в разделе организации внеурочной деятельности.

Программа «Шаги навстречу» определяет:

объект взаимодействия - МАУ ДО - Дом детства и юношества и

образовательные организации Кировского района в части осуществления внеурочной деятельности детей;

предмет взаимодействия - модульная дополнительная образовательная общеразвивающая программа МАУ ДО - Дом детства и юношества «Шаги навстречу» как целостная, взаимосвязанная и взаимопроникающая система;

цель взаимодействия - МАУ ДО - Дом детства и юношества и школ: содействие в формировании общей культуры личности ребенка, развитие его (ребенка) личностных способностей средствами разнообразных видов внеурочной деятельности;

задачи совместной деятельности, а именно, создание условий для:

- *творческой самореализации* ребенка в комфортной развивающей среде, стимулирующей возникновение личностного интереса к различным аспектам жизнедеятельности и позитивного отношения к окружающей действительности;
- *социального становления личности* ребенка в процессе общения и совместной деятельности в детском сообществе, активного взаимодействия со сверстниками и педагогами;
- *профессионального самоопределения* обучающихся, необходимого для успешной реализации дальнейших жизненных планов и перспектив.
- Настоящая дополнительная образовательная программа разработана на основе нормативного правового обеспечения, указанного в Списке литературы.

Необходимость разработки модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шаги навстречу» обусловлена результатами анализа возможностей образовательной деятельности Дома детства и юношества Кировского района, потребностей педагогических коллективов школ Кировского района, заинтересованных в творческом развитии и самоопределении детей.

Программа реализуется для младших школьников, обучающихся в общеобразовательных организациях Кировского района по следующим модулям:

Модуль «Пробуй, твори, выбирай».

Цель - выявление и развитие личностного потенциала детей

Модуль «Все профессии важны, все профессии нужны».

Цель - ознакомление младших школьников с миром профессий с помощью практико-ориентированных технологий с учетом возрастных особенностей детей.

Модуль «Разработка и реализация проектов».

Цель - знакомство с технологиями проектной деятельности, развитие умений работать в команде, чувства причастности к общественно значимому делу, содействие реализации творческого потенциала каждого участника проекта.

В процессе освоения содержания отдельных модулей программы обучающиеся знакомятся с новыми терминами, понятиями, технологиями.

Предусматривается возможность коррекции отдельных тем, включения дополнительных мастерских

и модулей. Основаниями для этого могут служить потребности обучающихся, педагогов общеобразовательных организаций и родителей. Кроме того, изменяющаяся социально-экономическая обстановка, педагогический состав и условия материально-технической базы Дома детства и юношества также могут обусловить коррекцию программы.

Главным отличием программы «Шаги навстречу» от имеющихся программ является её комплексный характер. Программа предусматривает освоение **стартового уровня сложности**, т.к. в процессе её реализации происходит постоянное знакомство с различными видами деятельности, что поможет младшему школьнику выявить собственные предпочтения и в дальнейшем определиться с выбором коллектива для получения дополнительного образования.

Сроки реализации программы и возраст обучающихся:

Программа рассчитана на 3 года обучения. Возраст обучающихся 7 – 10 лет

Каждый модуль предусматривает последовательное обучение в творческих мастерских. Программа каждой мастерской рассчитана на 8 учебных часов, объединенных одной темой. На 3 году обучения ребенок самостоятельно выбирает проект, в котором он будет принимать участие. В зависимости от продолжительности проекта, обучающийся выбирает один или два, реализуемые по полугодиям.

Режим занятий: занятия учебных групп каждого года обучения - один раз в неделю по 2 академических часа.

Набор на обучение осуществляется для обучающихся 1-4 классов начальной школы. Группы формируются из 12-15 человек, что обеспечивает возможность индивидуального подхода к каждому ребёнку.

Предусмотрены встречи групп детей с творческими коллективами Дома детства и юношества в форме концертов, игровых программ и театрализованных представлений, творческих встреч с людьми разных профессий.

Реализация данной программы позволяет не только выявить интересы каждого ребёнка, но и помогает сформировать его образовательную потребность по продолжению занятий по любому из модулей. Кроме того, педагоги путём наблюдения, диагностики, общения с родителями и учителями общеобразовательных организаций выявляют талантливых детей с целью содействия их дальнейшему развитию. Образовательным результатом деятельности в рамках программы является демонстрация полученных на занятиях знаний, умений и навыков в различных досуговых мероприятиях и конкурсno-игровых программах.

Цель и задачи программы

Цель программы – творческое развитие и самоопределение младших школьников в процессе организации внеурочной деятельности на основе взаимодействия ДДиЮ и школ Кировского района г. Екатеринбурга.

Задачи:

Образовательные:

- Содействие овладению различными видами деятельности;
- ~ Обучение приемам и технологиям выполнения задания педагога;
- ~ Знакомство с терминологией, содержащейся в программе;
- Формирование навыков самопознания и самообучения.

Развивающие:

- Развитие интересов и творческих способностей, навыков самопознания, самовыражения и самоопределения детей;
- Развитие этических чувств, доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости; способности сопереживать чувствам других людей;
- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни.

Воспитательные:

- Оказание помощи в определении собственных интересов и склонностей, в профессиональном самоопределении младших школьников;
- Воспитание трудолюбия, уважения к собственному труду и к труду других людей;
- Воспитание взаимовыручки, взаимопомощи, толерантности к окружающим;
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Содержание программы
Учебный план 1 год обучения
Модуль «Пробуй, твори, выбирай»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Конкурсно - игровая программа «Будем знакомы, будем друзьями»	1		1	
2	Мастерская «Бисероплетение»	8	2,5	5,5	Просмотр работ. Мини - выставка
2.1	Знакомство с народными промыслами Урала. Техника безопасности при работе с бисером	1	0,5	0,5	
2.2	Простое плетение	2	0,5	1,5	
2.3	Сочетание цветов в изделии	1	0,5	0,5	
2.4	Плетение аксессуаров	2	0,5	1,5	
2.5	Сказочная страна	2	0,5	1,5	
3	Мастерская «Игровой калейдоскоп»	8	2	6	Игровая программа
3.1	Будем знакомы	1	0,5	0,5	
3.2	Игры бабушек и дедушек	1	0,5	0,5	
3.3	Игры – эстафеты	1		1,0	
3.4	Мой веселый, звонкий мяч	1		1,0	
3.5	Игра - гимнастика ума	2	0,5	1,5	
3.6	ЛЕГО - волшебная страна	2	0,5	1,5	
	Мастерская « Музыка вокруг нас»	8	2	6	Конкурс «Угадай мелодию»
4.1	О чем говорит музыка	2	0,5	1,5	

4.2	Петь приятно и удобно	2	0,5	1,5	
4.3	Я пою в ансамбле	2	0,5	1,5	
4.4	Занимательная музыка	2	0,5	1,5	
5	Театральная	8	1.5	6.5	Совместная коллективно-творческая деятельность
5.1	Актёрские тренинги на внимание	3	0,5	2,5	
5.2	Тренинги на командообразование	3	0,5	2,5	
5.3	Этюды в парах	2	0.5	1.5	
6	Мастерская «Царство линии и тона»	8	2,5	5,5	Выставка работ «Царство линии и тона»
6.1	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	
6.2	Линия и эмоция	1	0,5	0,5	
6.3	Её величество линия	2	0,5	1,5	
6.4	Его величество тон	2	0,5	1,5	
6.5	Ступеньки творчества	2	0,5	1,5	
7	Мастерская «Печки – лавочки»	8	2,5	5,5	и Игровая программа
7.1	Вводное занятие Встреча с традицией	1	0,5	0,5	
7.2	Пою, играю - себя развиваю	2	0,5	1,5	
7.3	Куколка покушай, да моего горя послушай	1	0,5	0,5	
7.4	Как рубашка в поле выросла	2	0,5	1,5	
7.5	Праздник круглый год	2	0,5	1.5	
8	Мастерская «Основы каратэ и самообороны»	8	2	6	Викторина «основы каратэ и самообороны»
8.1	Стойки	2	0,5	1,5	
8.2	Передвижения	2	0,5	1,5	
8.3	Удары руками	2	0,5	1,5	
8.4	Удары ногами	2	0,5	1,5	
9	Мастерская «Разноцветная палитра»	8	3,5	4,5	Выставка детских работ
9.1	Введение в образовательную программу. «Бабочка. Цветовой круг».	1	0,5	0,5	
9.2	Теплые цвета «Лис»	1	0,5	0,5	
9.3	Холодные цвета «Павлин»	1	0,5	0,5	
9.4	Ахроматические цвета «Панда»	1	0,5	0,5	
9.5	Спокойные цвета «Осенний натюрморт»	1	0,5	0,5	

9.6	Яркий цвет «Попугай»	1	0.5	0.5	Весёлые старты
9.7	Цветовой контраст «Цирк»	2	0.5	1.5	
10	Мастерская ОФП «Быстрее, выше, сильнее»	8	2	6	
10.1	Инструктаж. Что такое ОФП, командные и игровые виды спорта.	1	0.5	0.5	
10.2	Командные игры	2	0.5	1.5	
10.3	Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол., пионербол, флорбол, хоккей).	3	0.5	2.5	
10.4	Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь при травмах.	2	0.5	1.5	
11	Творческие встречи с коллективами ДДиЮ	2		2	
12	Игровая программа «Крестики – нолики»	1		1	
Итого часов		84	20.5	63.5	

Содержание модуля «Пробуй, твори, выбирай»

1 год обучения

1. Вводное занятие.

Практика. Конкурсно - игровая программа «Будем знакомы, будем друзьями».

2. Мастерская «Бисероплетение».

Тема **2.1. Знакомство с народными промыслами Урала. Техника безопасности при работе с бисером**

Теория. Правила техники безопасности на занятиях. Знакомство с правилами и нормами общения. Основы бисероплетения.

Практика. Упражнения на набор бисера. Изготовление простейших изделий «цепочка».

Тема 2.2. Простое плетение

Теория. Способы простейшего плетения. Приёмы последовательного плетения.

Практика. Упражнения. Выполнение «фенечек».

Тема 2.3. Сочетание цвета в изделии

Теория. Основные правила сочетания цветов в готовом изделии. Родственные и контрастные цвета.

Практика. Изготовление украшений.

Тема 2.4. Плетение аксессуаров

Теория. Основные примы плетения – параллельное, встречное.

Практика. Изготовление аксессуаров, сувениров.

Тема 2.5. Сказочная страна

Теория. Приёмы составления гарнитура. Сочетание бисера с другими материалами.

Практика. Выполнение творческого задания: компоновка украшений и аксессуаров для одежды.

3. Мастерская «Игровой калейдоскоп»

Тема 3.1. Будем знакомы

Теория. Правила техники безопасности на занятиях. Знакомство с правилами и нормами общения.

Практика. Игры на знакомство. Рассказы детей о своих любимых играх.

Тема 3.2. Игры бабушек и дедушек

Теория. Знакомство с народными играми, правилами организации и проведения народной игры.

Практика. Народные игры: «Золотые ворота», «Горелки», «Вышибалы»

Тема 3.3. Игры – эстафеты

Теория. Знакомство с основами игр – эстафет, правилами проведения игр – эстафет.

Практика. Игра-эстафета.

Тема 3.4. Мой весёлый, звонкий мяч

Теория. Правила техники безопасности игры с мячом.

Практика. Тематическая игровая программа, посвященная различным видам и типам игр с использованием мяча.

Тема 3.5. Игра - гимнастика ума

Теория. Знакомство с правилами составления и разгадывания кроссвордов, ребусов и головоломок.

Практика. Составление тематических кроссвордов, ребусов, головоломок в группах на тему «Школа», «Спорт», «Зоопарк»

Тема 3.6. ЛЕГО - волшебная страна

Теория. Знакомство с правилами техники безопасности работы с деталями ЛЕГО. Знакомство с деталями и технологией соединения деталей ЛЕГО.

Практика. Конструирование «Лего» по теме «Зоопарк», «Парк развлечений».

4. Мастерская «Музыка вокруг нас».

Тема 4.1. О чем говорит музыка.

Теория. Основные понятия: настроение и характер музыки. Музыка детская и взрослая. Рассказ «Три кита в музыке»

Практика. Слушаем и обсуждаем музыкальные произведения.

П.И Чайковский «Детский альбом» (Вальс, Болельщик куклы, Нянина сказка), Р. Шуман «Детская музыка» (Военный марш), С.С Прокофьев – Марш.

Тема 4.2. Петь приятно и удобно.

Теория. Основные понятия: средства музыкальной выразительности (динамика, темп, регистр).

Практика. Обучающиеся учатся воспринимать звуки на слух, различать и воспроизводить их с помощью игр.

Тема 4.3. Я пою в ансамбле.

Теория. Многоголосие, дирижерские жесты, метроритм. Рассказ секрет пения. **Практика.** Поем песни («Нет земли прекрасней, чем эта», «Кабы не было зимы», «Каникулы», «Из чего-же...», «Горница-узорница», популярные песни из мультфильмов).

Тема 4.4. Занимательная музыка.

Теория. Правила разгадывания ребусов и анаграмм.

Практика: Разгадывание ребусов, загадок, анаграмм, посвященных музыке. Игра «Угадай мелодию».

5. Мастерская «Театральная»

Тема 5.1 Введение в образовательную программу.

Теория. Правила техники безопасности на занятиях актерского мастерства. Актер театра и кино.

Практика. Игры на знакомство. Актер – что это значит?! Игра «Веселые обезьянки».

Тема 5.2 Актерские тренировки на внимание.

Теория. Знакомство с актерским мастерством. Что такое активное внимание?

Практика. Игры на внимание: «Корзинка фруктов», «Скульптор» и др.

Тема 5.3 Актерские тренировки на внимание, упражнения «Мяч Внимания», «лягушка»

Практика. Упражнения на внимание: «Мяч Внимания», «Лягушка»

Тема 5.4 Актёрские тренинги на внимание.

Практика. Упражнения на внимание: «кинг конг», «найди отличия».

Тема 5.5 Тренинги на командообразование.

Теория. Что такое команда и чем она отличается от группы случайных ребят.

Практика. Упражнения на командообразование: «паутинка», «числа».

Тема 5.6 Тренинги на командообразование.

Практика. Упражнения на командообразование: «картина», «пчёлки».

Тема 5.7 Тренинги на командообразование.

Практика. Упражнения на командообразование: «самая история»,
«комплимент», «слепой»

Тема 5.8 Этюды в парах

Теория. Что такое этюды и зачем они нужны?

Практика. «Этюд с одним словом», «Этюд на импровизацию»,

6. Мастерская «Царство линии и тона

Тема 6.1. Введение в образовательную программу

Теория. Правила техники безопасности на занятиях. Знакомство с правилами и нормами общения.

Практика. Игры на знакомство. Конкурс на знание художественных материалов и техник рисования.

Тема 6.2. Линия и эмоции

Теория. Сочетания разных видов линий. Текстуры и фактуры линий. Инструменты для выполнения линий различного вида: карандаш, цветные карандаши, фломастеры, кисть. Формы: геометрические, природные, фантазийные.

Практика. Выполнение упражнений с использованием разных видов линий (тонкие, толстые, прямые, ломаные, спиральные) и тональных растяжек (от светлого к темно-серому и черному).
Создание графических этюдов с применением различных видов линий.

Тема 6.3. Её величество линия

Теория: Типология линий, эмоциональная нагрузка линии, разные материалы и линия. Штрих. Декор и линия.

Практика: Выполнение художественных графических композиций
«Космос линий»; «Направляющие линии», «Шершавость и глянец в линии»,
«Узорная линия и декор».

Тема 6.4. Его величество тон

Теория: основные понятия: тон как способ передачи светосилы в картине, тон как градиент объема, тональная схема в картине, контраст и нюанс.

Практика: Выполнение «растяжек» в карандашной технике, передаём состояние времени
суток тональной раскладкой «Четыре предмета времени суток», создание тональной схемы рисунка
«Туманная улица»,
«Полупрозрачный инопланетянин и черные ящики».

Тема 6.5. Ступеньки творчества

Теория: основные понятия: тон, линии, композиционная схема, плановость, средства выразительности, сочетание линейного и тонального начал, творчество.

Практика: Освоение приёмов создания графических листов в карандашной технике. Обсуждение работ. Оформление обзорной выставки работ «Царство линии и тона».

7. Мастерская «Печки - лавочки»

Тема 7.1. Вводное занятие «Встреча с традицией

Теория: знакомство с устройством русской избы, с домашней утварью и посудой, народной игрушкой;

Практика: экскурсия в комнату русского быта; презентация; русские народные игры.

Тема 7.2. Пою, играю-себя развиваю.

Теория: знакомство детей с жанрами материнского фольклора (колыбельные песни, прибаутки, потешки).

Практика: разучивание песен; обыгрывание прибауток с помощью театрализации.

Тема 7.3. Куколка покорми, да моего горя послушай

Теория: знакомство с народными куклами;

Практика: читаем сказку «Василиса прекрасная», мастерим куклу.

Тема 7.4. Как рубашка в поле выросла

Теория: композиция детского костюма; праздничная и будничная одежда.

Практика: рисование элементов русского костюма, дидактические игры.

Тема 7.5. Праздник круглый год

Теория: знакомство с традициями празднования календарных праздников: Святки, Масленица; Рождество, Вербное воскресенье, Пасха;

Практика: организация и проведение заключительного праздника.

8. Мастерская «Основы и каратэ и самообороны»

Тема 8.1. Стойки

Теория. Названия и техника стоек. Передвижения в стойках.

Классификация стоек. Практическая значимость изучения базовых стоек.

Практика. Хейко - дачи, мусуби – дачи, хайчидза – дачи, зенкуцу – дачи, киба – дачи, боевая стойка – камае.

Тема 8.2. Передвижения

Теория. Классификация передвижения. Техника передвижений. Практическая значимость передвижений в поединке на соревнованиях и поединке на лице.

Практика. Камае (в движении) выпад вперед (назад), взаимодействия в парах.

Тема 8.3. Удары руками

Теория. Классификация ударов руками. Техника ударов руками.

Практическая значимость ударов руками в поединке на соревнованиях и в поединке на улице.

Практика. Прямой удар дальней рукой – гьяку - цуки, прямой удар передней рукой – кидзами – цуки, прямой удар с шагом - ой-цуки.

Тема 8.4. Удары ногами

Теория. Классификация ударов ногами. Техника ударов ногами. Практическая значимость ударов ногами в поединке на соревнованиях и в поединке на улице.

Практика. Прямой удар ногой – мае – гери, обводящий удар ногой – маваши – гери, удар ногой под разными углами и с разворота – уширо – гери, комбинированные удары.

9. Мастерская «Разноцветная палитра»

Тема 9.1. Введение в образовательную программу. «Бабочка. Цветовой круг».

Теория. Правила техники безопасности на занятиях. Рассказ о цветовом круге

Практика. Упражнение «Бабочка. Цветовой круг»

Тема 9.2. Теплые цвета «Лис»

Теория. Знакомство с теплыми цветами. Цветовая гармония. Правила смешивания цветов.

Практика. Упражнение «Лис».

Тема 9.3. Холодные цвета «Павлин»

Теория. Знакомство с холодными цветами. Цветовая гармония. Правила смешивания цветов.

Практика. Упражнение «Павлин».

Тема 9.4. Ахроматические цвета «Панда»

Теория. Знакомство с ахроматическими цветами. Понятие градиента. оттенков серого.

100

Практика. Упражнение «Панда».

Тема 9.5. Яркие цвета «Попугай»

Теория. Знакомство с яркими цветами. Настроение работы, воздействие цвета на человека.

Практика. Упражнение «Попугай».

Тема 9.6. Спокойные цвета «Осенний натюрморт»

Теория. Знакомство со спокойными цветами. Настроение работы, воздействие цвета на человека натюрморт»

Практика. Упражнение «Осенний натюрморт»

Тема 9.7. Цветовой контраст «Цирк»

Теория. Знакомство с цветовым контрастом и нюансом. Выполнение упражнения «Цирк».

Практика. Выполнение упражнения «Цирк»

10. Мастерская ОФП «Быстрее, выше, сильнее»

Тема 10.1. Инструктаж по технике безопасности. Что такое ОФП, командные и игровые виды спорта .

Теория: Техника безопасности на занятиях. Что такое ОФП и особенности проведения командных и игровых видов спорта.

Практика: Прыжковые упражнения, строевые упражнения, бег на короткие дистанции, гимнастические упражнения, махи ногами, руками, общеразвивающие упражнения на месте и в движении.

Тема 10.2. Командные игры.

Теория. Изучение спортивных снарядов и правил проведения игры.

Практика. Эстафеты с предметами и без предметов. Командные игры со спортивными снарядами и без снарядов. Игры: «Хвостики», «Отруби хвост дракону», «Волки и овцы», «Гуси лебеди», «Цель» «Удочка», «Веселые старты».

Тема 10.3. Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол, пионербол, флорбол, хоккей).

Теория. Элементы спортивных приемов в игровых и командных видах спорта. Взаимодействие игроков в команде.

Практика. Ведение мяча ногой, рукой, клюшкой. Передачи мяча рукой, ногой, удары мяча ногой, броски шайбы, малого мяча клюшкой по цели, перемещение по площадке. Отработка удара на точность.

Тема 10.4. Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь.

Теория. Личная гигиена и основные требования к месту проведения занятий (залу, раздевалке, хоккейному корту). Понятие о травмах и их профилактика .

Практика: Упражнения по оказанию первой помощи при различных видах травм.

Модуль «Все профессии нужны, все профессии важны»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов Всего	теория	практика	Формы аттестации и контроля
1	Творческая встреча «Мы-участники проекта «Все профессии нужны. Все профессии важны»	2		2	
2	Мастерская «Я – музыкант»	8	3,5	4,5	Викторина
2.1	Введение в образовательную программу.	1	0,5	0,5	
2.2	Погружение в мир музыки.	1	0,5		
2.3	Музыка – от истоков к современности.	1	0,5	0,5	
2.4	Ритмика.	1	0,5		
2.5	Полифония.	1	0,5		
2.6	Музыка и другие виды искусств.	1	0,5		
2.7	Музыкальная культура.	2	0,5	1,5	
3	Мастерская «Я –актер»	8	3,5	4,5	Театр-экспромт
3.1	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	

3.2	Первый шаг на сцену	1	0,5	0,5	
3.3	Культура и техника речи	1	0,5	0,5	
3.4	Мимика	1	0,5	0,5	
3.5	Пантомима	1	0,5	0,5	
3.6	Сценическое движение	1	0,5	0,5	
3.7	Массовая сцена	2	0,5	1,5	
4	Инженер - конструктор	8	1	7	Выставка работ
4.1	Введение в образовательную программу	1	0.5	0.5	
4.2	Кто такой инженер - конструктор	2	0.5	1.5	
4.3	Конструируем из Лего	5	-	5	
5	Мастерская «Я спортсмен»	8	4	4	
5.1	Стойки	1	0,5	0,5	
5.2	Повторение стоек	1	0,5	0,5	
5.3	Передвижения в стойках	1	0,5	0,5	
5.4	Повторение передвижения в стойках	1	0,5	0,5	
5.5	Удары руками, связки, контр-атака	1	0,5	0,5	
5.6	Удары руками, связки, контр-атака	1	0,5	0,5	
5.7	Удары ногами, связки, контр-атака	1	0.5	0.5	
5.8	Удары ногами, связки, контр-атака	1	0.5	0.5	
6	Я - режиссер	8	2	6	Игры, конкурсы
6.1	Введение в образовательную программу	1		1	
6.2	Кто такой режиссёр в кино и театре?	1		1	

6.3	Связь режиссёра с другими профессиями	1		1	
6.4	Этапы работы режиссёра	1	0,5	0.5	
6.5	Репетиции	1			
6.6	Виды и способы работы с актёром	1	0,5	0.5	
6.7	Режиссёр и текст	1	0,5	0.5	
6.8	Тайны закулисья	1	0,5	0,5	
7	Я - презентатор	8	0.8	7.2	
7.1	Введение. Изучение среды PowerPoint.	1		1	
7.2	Настройка макета, порядка и внешнего вида слайдов.	1	0.2	0.8	
7.3	Работа с графическими объектами в Microsoft Office PowerPoint.	1	0.2	0.8	
7.4	Знакомство с переходами и анимацией	1	0.2	0.8	
7.5	Рецензирование и общий доступ к презентации	1	0.2	0.8	
7.6	Рецензирование и общий доступ к презентации.	1		1	
7.7	Итоговая практическая работа.	1		1	
7.8	Защита презентаций.	1		1	
8	Я - тренер	8	2	6	Игры, конкурсы
8.1	Инструктаж. Вводная часть	1	1	-	
8.2	Что такое ОФП и игры подвижные	1	0,5	0,5	
8.3	Подвижные игры	1	-	1	
8.4	Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол, пионербол, флорбол)	2	0,5	1,5	

8.5	Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь	1	1	-	
8.6	Практика проведения самостоятельных занятий.	2	-	2	
9	Я - дизайнер	8	3.5	4.5	Выставка работ дизайн - проектов «Времена года»
9.1	Вводное занятие	1	0.5	0.5	
9.2	Художественный замысел дизайн - проекта «Времена года»	1	0.5	0.5	
9.3	Художественный замысел дизайн - проекта «Осень»	1	0.5	0.5	
9.4	Художественный замысел дизайн - проекта «Зима»	1	0.5	0.5	
9.5	Художественный замысел дизайн - проекта «Зима»	1	0.5	0.5	
9.6	Художественный замысел дизайн - проекта «Весна»	1	0.5	0.5	
9.7	Художественный замысел дизайн - проекта «Весна»	1	0.5	0.5	
9.8	Художественный замысел дизайн - проекта «Лето»	1		1	
10	Я - архитектор	8	3.5	4.5	Выставка работ
10.1	Введение в образовательную программу. «Город».	1	0.5	0.5	
10.2	Объём. «Домик»	1	0.5	0.5	
10.3	Контраст. «Два друга»	1	0.5	0.5	
10.4	Симметрия. «Дом на горе»	1	0.5	0.5	
10.5	Перспектива. «Улица»	1	0.5	0.5	

10.6	Ритм. «Деревушка на холмах»»»	1	0.5	0.5	
10.7	Баланс. «Башня»	2	0.5	1.5	
12	Конкурсно-игровая программа «Все профессии нужны. Все профессии важны»	2		2	Игры, конкурсы
	Итого часов	84	24	60	

Содержание модуля программы 2 год обучения

1. Творческая встреча «Мы участники проекта «Все профессии нужны. Все профессии важны». Знакомство обучающихся с учебным планом программы, экскурс по профессиям.

2. Мастерская «Я – музыкант»

Тема 2.1. Введение в образовательную программу.

Теория. Музыка. Музыкальные жанры. Музыкальные инструменты. Средства музыкальной выразительности.

Практика. Слушаем произведения различных жанров.

Тема 2.2. Погружение в мир музыки.

Теория. Основные музыкальные понятия и термины. Знакомство с музыкальными профессиями. Названия музыкальных инструментов и их история появления.

Практика. Изучаем музыкальные понятия и их значение. Слушаем звучание различных музыкальных инструментов. Изучаем работу музыкантов, звукооператоров, звукооформителей. Отвечаем на вопросы викторины.

Тема 2.3. Музыка от истоков к современности.

Теория. Знакомство с историей возникновения музыки. Знакомство со значимыми музыкальными произведениями.

Практика. Изучаем историю возникновения различных музыкальных инструментов и их характерные особенности. Разбираем различные музыкальные жанры и стили и отмечаем характерные инструменты, которые используются при исполнении музыкальных произведений. Отвечаем на вопросы викторины

Тема 2.4. Ритмика.

Теория. Изучаем основные музыкальные термины и понятия. Основные ритмические размеры.

Практика. Развитие чувства ритма посредством выполнения заданий. Определение размера в музыкальных произведениях. Игра «Хлопай-топай-повтори».

Тема 2.5. Полифония.

Теория. Знакомство с новыми музыкальными терминами и названиями нотных интервалов.

Практика. Изучаем многоголосье на примере музыкальных инструментов. Построение интервалов при помощи многоголосья.

Тема 2.6.

Теория. Знакомство со средствами музыкальной выразительности. Изучение новых музыкальных терминов и понятий.

Практика. Прослушивание различных музыкальных произведений, определение характера и построение ассоциаций после прослушивания. Игра «Угадай мелодию по картинке»

Тема 2.7.

Теория. Обзор влияния значимых музыкальных произведений на развитие на культуру и другие

виды искусств.

Практика. Прослушивание музыкальных произведений. Построение связи музыкальных произведений с другими видами искусств. Итоговая музыкальная викторина по всем изученным темам.

3. Мастерская «Я – актер»

Тема 3.1. Введение в образовательную программу

Теория. Беседа «Актер – кто это?! Актер театра и кино».

Практика. Игры на знакомство. Игра «Веселые обезьянки». Тема 3.2. Первый шаг на сцену.

Теория. Знакомство с театральной терминологией. Этикет поведения на сцене.

Практика. Викторина «Театральные профессии»

Тема 3.3. Культура и техника речи

Теория. Беседа «Устройство артикуляционного аппарата».

Практика. Игры и упражнения, направленные на развитие дыхания и свободы речевого аппарата.

Тема 3.4. Мимика

Теория. Беседа «Мимические способности, пластика движения»

Практика. Разминка. Игра «Попугай». Создание образа животных с помощью выразительных пластических движений. Игра «Погладь кота».

Тема 3.5. Пантомима

Теория. Знакомство с понятием «Пантомима».

Практика. Игры на пластику.

Тема 3.6. Сценическое движение.

Теория. Основы сценического движения.

Практика. Создание образа животных с помощью выразительных пластических движений.

Тема 3.7. Массовая сцена

Теория. Сюжет.

Практика. Коммуникативные игры. Театр – экспромт.

4. Мастерская «Я -инженер – конструктор»

Тема 4.1. Введение в образовательную программу **Теория:** Правила техники безопасности

Практика: игра – знакомство

Тема 4.2 Кто такой инженер – конструктор

Теория: кратко о профессии инженер – конструктор

Практика: упражнение на конструирование

Тема 4.3. Конструируем из Лего

Теория: Лего – конструктор

Практика: конструирование из Лего предметов техники. Представление изделий.

5.Мастерская «Я - спортсмен»

Тема 5.1. Стойки

Теория. Названия и техника стоек. Передвижения в стойках. Классификация стоек. Практическая значимость изучения базовых стоек.

Практика. Сочин – дачи, зенкуцу – дачи, шико –дачи, боевая стойка – камае.

Тема 5.2. Передвижения

Теория. Классификация передвижения. Техника передвижений. Практическая значимость передвижений в поединке на соревнованиях и поединке на лице.

Практика. Передвижения в стойке сочин – дачи, шико – дачи, зенкуцу – дачи.

Тема 5.3. Удары руками, связки, контр-атака

Теория. Классификация ударов руками. Техника ударов руками. Практическая значимость ударов руками в поединке на соревнованиях и в поединке на улице.

Практика. Прямой удар дальней рукой – гьяку - цуки, прямой удар передней рукой – кидзами – цуки, прямой удар с шагом - ой-цуки.

Тема 5.4. Удары ногами, связки, контр-атака

Теория. Классификация ударов ногами. Техника ударов ногами. Практическая значимость ударов ногами в поединке на соревнованиях и в поединке на улице.

Практика. Прямой удар ногой – мае – гери, обводящий удар ногой – маваши – гери, удар ногой под разными углами и с разворота – уширо – гери, комбинированные удары.

6. Мастерская «Я -режиссер»

Тема 6.1 Введение в образовательную программу

Теория. Правила техники безопасности на занятиях. Знакомство с актёрским мастерством.

Практика Разговоры о режиссуре, профессии режиссёра

Тема 6.2 Кто такой режиссёр в кино и театре?

Теория Знакомство с профессией режиссер.

Практика. Разработка этюдов

Тема 6.3 Связь режиссёра с другими профессиями

Теория. Связь режиссера с другими профессиями

Тема 6.4 Этапы в работе режиссёра

Теория. Этапы в работе режиссера.

Практика. Разбор и репетиция каждого этапа, уточнения особенностей в репетиции и планировании.

Тема 6.5 Репетиции

Практика. Разбор и репетиция каждого этапа, уточнения особенностей в репетиции и планировании.

Тема 6.6 Виды и способы работы с актёром

Практика. Разбор и репетиция каждого этапа, уточнения особенностей в репетиции и планировании.

Тема 6.7 Работа над текстом

Теория. Как режиссёр работает с текстом, и как добиться собственного видения в произведении?

Практика. Этюды с использованием заготовленного текста.

Тема 6.8 Тайны закулисья

Теория. Рассказ «Тайны закулисья

Практика. «Этюд с одним словом», «Этюд на импровизацию».

7. Мастерская «Я - презентатор

Тема 7.1 Введение. Изучение среды PowerPoint.

Теория. Добавление слайдов, перемещение между слайдами, ввод и редактирование текста, режимы просмотра; доступность команд и инструментов .

Практика. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы. Использование изученных правил на практике. различных режимах просмотра.

Тема 7.2 Настройка макета, порядка и внешнего вида слайдов

Теория. Изменение внешнего вида слайдов в Microsoft Office PowerPoint путем применения тем и средств изменения структуры. Изменением шрифтов и эффектов темы.

Практика. Применение изученного материала на практике.

Тема 7.3 Работа с графическими объектами в Microsoft Office PowerPoint.

Теория. Вставка, форматирование и стили таблиц, вставка и обновление рабочего листа Excel, вставка и форматирование диаграмм

Практика. Выполнение практического задания на собственную или предложенную преподавателем тему.

Тема 7.4 Знакомство с переходами и анимацией

Теория. Добавление анимации, звуков и клипов.

Практика. Применение изученного материала на практике

Тема 7.5 Рецензирование и общий доступ к презентации.

Теория. Предварительный просмотр и печать презентации

Практика. Выполнение практического задания на собственную или предложенную преподавателем тему

Тема 7.6 Настройка демонстрации презентации

Теория. Изменение внешнего вида слайдов в Microsoft Office PowerPoint путем применения тем и средств изменения структуры. Изменением шрифтов и эффектов темы.

Практика. Применение изученного материала на практике.

Тема 7.7 Итоговая практическая работа.

Практика. Разработка и создание слайд фильма.

Тема 7.8 Защита презентаций.

Практика. Защита работ

8.Мастерская «Я -тренер»

Тема8.1. Инструктаж. Вводная часть.

Тема 8.2.Что такое ОФП и игры подвижные

Теория. Техника безопасности на занятиях. Ознакомление и обозначение ,что такое ОФП и подвижные игры. Что мы развиваем и совершенствуем на занятиях по ОФП.

Практика. Средства и комплексы для развития физических качеств: силы, ловкости.

быстроты ,координации ,выносливости. Прыжковые упражнения, строевые упражнения, бег на короткие дистанции, гимнастические упражнения, махи ногами, руками, общеразвивающие упражнения на месте и в движении.

Тема 8.3. Подвижные игры.

Теория. Индивидуальные, командные игры, эстафеты.

Практика. Эстафеты с предметами и без. Интеллектуальные командные игры с мячами и без, составление слов, предложений с использованием частей тела. Игры: «Хвостики», «Отруби хвост дракону», «Волки и овцы», «Гуси лебеди», «Цель» «Удочка», «Веселые старты».

Тема 8.4.Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол, пионербол, флорбол).

Теория. Технические приемы., тактические действия.

Практика. Ведение мяча ногой, рукой. Передачи мяча , удары мяча, перемещение по площадке. Взаимодействия в парах, тройках, звеньях. итд.

Тема8.5. Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь

Теория. Гигиенические требования к месту проведения занятий (залу, раздевалке, хоккейному корту). Травмы и их профилактика .

Практика: Первая помощь при ушибах, растяжениях связок.

Тема 8.6.: Практика проведения самостоятельных занятий.

Теория: правильно распределить нагрузку, выстраивать оптимальный режим тренировок и отдыха, подбор эффективных упражнений, соответствующей темы занятия, контролирует рацион питания.

Практика: Провести занятие согласно выбранной теме по заранее составленному плану-конспекту. Выделить части занятия и интервалы отдыха и нагрузки.

9.Мастерская «Я - дизайнер»

Тема 9.1 Вводное занятие

Теория: Техника безопасности при работе с инструментами.

Практика: Презентация - представление о профессии дизайнер

Тема 9.2 Художественный замысел дизайн -проекта «Времена года»

Теория. Приметы осени

Практика. Разработка и выполнение деталей из бисера для композиции «Осень».

Тема 9.3 Художественный замысел дизайн - проекта «Зима»

Теория. Приметы зимы

Практика. Разработка и выполнение деталей из бисера для композиции «Зима».

Тема 9.4 Художественный замысел дизайн - проекта «Зима»

Теория. Зимняя цветовая гамма.

Практика. Выполнение вариантов деталей из бисера в зимней цветовой гамме

Тема 9.5 Художественный замысел дизайн - проекта «Весна»

Теория. Приметы весны

Практика. Разработка и выполнение деталей из бисера для композиции «Весна»

Тема 9.6 Художественный замысел дизайн - проекта «Весна»

Теория. Приметы весны

Практика. Выполнение вариантов деталей из бисера в весенней цветовой гамме

Тема 9.7 Художественный замысел дизайн - проекта «Лето»

Практика. Выполнение композиций из бисера в летней цветовой гамме

Выставка работ дизайн - проектов «Времена года»

Тема 9.8 Художественный замысел дизайн-проекта«Лето»

Практика. Выполнение композиций из бисера в летней цветовой гамме

Выставка работ дизайн - проектов «Времена года»

10.Мастерская «Я - архитектор»

Тема 10.1 Введение в образовательную программу. «Город».

Теория. Правила техники безопасности на занятиях.

Практика. Упражнение «Город».

Тема 10.2 Объём. «Домик»

Теория. Знакомство с понятиями «Плоскость» и «Объем».

Практика. Упражнение «Домик».

Тема10.3 Контраст. «Два друга»

Теория. Виды контрастов.

Практика. Упражнение «Два друга».

Тема10.4 Симметрия. «Дом на горе»

Теория. Знакомство с симметрией и асимметрией в природе и архитектуре

Практика. Упражнение «Дом на горе».

Тема10.5 Перспектива. «Улица»

Теория. Знакомство с перспективой. Перспектива трехмерного мира.

Практика. Упражнение «Улица».

Тема10.6 Ритм. «Деревушка на холмах»

Теория. Роль ритма в архитектурной среде.

Практика. Упражнение «Деревушка на холмах».

Тема10.7 Баланс. «Башия»

Теория. Знакомство с балансом, понятиями «Устойчивость» и «Равновесие».

Практика. Упражнение «Башня».

Конкурсно-игровая программа «Все профессии нужны. Все профессии важны».

Конкурсно - игровая программа проводится в конце реализации модуля «Все профессии нужны. Все профессии важны». Ребятам предлагаются конкурсы, игры, в которых необходимо проявить умения и навыки, полученные на занятиях мастерских данного модуля.

Учебный план 3 год обучения
Модуль «Разработка и реализация проектов различной направленности»

№ п/п	Тема проекта	Количество часов обучения	Срок обучения	Результат проекта
1	3 -д моделирование	72	Учебное полугодие	Выставка работ обучающихся
2	Квест на местности	36	Учебное полугодие	Готовый сценарий квест-игры на тему «Новый год»
3	Сказочные миры	36	Учебное полугодие	Фестиваль настольных авторских игр

Проект 3D

Пояснительная записка

Программа мастерской «Проект 3D» разработана на основе дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Шаги навстречу» социально-гуманитарной направленности (модуль «Разработка и реализация проектов различной направленности»)

Цель - развитие конструкторских способностей детей за счет освоения базовых возможностей среды трехмерного компьютерного моделирования.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить основным приемам и методам работы в 3D программе.
2. Научить создавать базовые детали и простейшие 3D-модели.
 3. Вовлечь учащихся в практическую исследовательскую деятельность
 4. Научить учащихся создавать презентацию в программе MS PowerPoint.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
3. Развитие памяти, внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии через моделирование 3D-объектов
4. Получение опыта решения проблем с использованием проектных технологий

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Воспитывать культуру общения и поведения в социуме.
4. Сформировать навыки командной работы над проектом.

Условия организации учебно-воспитательного процесса.

Программа рассчитана для одной группы.

Режим занятий: 1 раз в неделю 2 часа. Продолжительность обучения 72 часа.

Форма проведения занятий групповая.

Ожидаемые результаты обучения

Ожидаемым результатом обучения детей по данной программе является развитие детьми комплекса следующих личностных достижений, предметных и метапредметных компетенций.

Предметные:

- основные принципы работы с 3D объектами;
- знать и применять технику редактирования 3D объектов;
- сформированы основные умения создавать мультимедиа презентацию в MS PowerPoint;
- сформирован навык редактировать презентации с использованием редактора электронных презентаций MS PowerPoint;
- сформированы умения выполнять основные операции при создании презентации, сохранять созданную презентацию и вносить в неё изменения;
- сформирован навык настройки эффектов анимации, правила вставки рисунка, звука, методики создания слайд-фильм, запускать и завершать компьютерные программы;

Метапредметные:

- смогут научиться составлять план исследования и использовать навыки проведения исследования с 3D моделью;
- освоят основные приемы и навыки решения изобретательских задач и научатся использовать в процессе выполнения проектов;
- усовершенствуют навыки взаимодействия в процессе реализации индивидуальных и коллективных проектов;
- освоят основные этапы создания проектов от идеи до защиты проекта и научатся применять на практике;
- освоят основные обобщенные методы работы с информацией с использованием программы 3D-моделирования.

Личностные:

- смогут работать индивидуально, в малой группе и участвовать в коллективном проекте;
- смогут понимать и принимать личную ответственность за результаты коллективного проекта;
- смогут без напоминания педагога убирать свое рабочее место, оказывать помощь другим учащимся;
- обучающиеся проявляют познавательный интерес к изучению курса по созданию презентаций;
- обучающиеся проявляют стремление к достижению цели и успеху, инициативности, исходя из своих возможностей;
- сформированы умения принимать ответственность за своё поведение.

Формы контроля освоения образовательной программы:

входной: собеседование;

текущий: опрос, наблюдение, просмотр презентаций;

форма подведения итогов – защита презентации.

Проект «3-D моделирование»

№ занятия	Кол-во часов	Раздел, тема	Содержание занятия	Время на изучение	
				Теория	Практика
1	2	Введение. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Основные понятия компьютерной графики	Теория. Знакомство с 3D моделированием. Правила работы с оборудованием. Знакомство с программой курса. Организационные вопросы: знакомство с внутренним распорядком. Техника безопасности. Настройка рабочего стола. Практика. Перемещение, вращение, масштабирование. Построение простейшей модели «Дом».	1	1
2	2	Назначение графического редактора Tinkercad. Запуск программы. Основные элементы рабочего окна программы Tinkercad. Проект «Природные зоны России. Субтропики»	Теория. Характеристика программы для трехмерного моделирования. Настройка программы. Интерфейс и основы управления. Дублирование объектов. Практика. Построение модели «Деревья»	1	1
3	2	Графические примитивы в 3D-моделировании. Куб	Теория. Создание куба и прямоугольного параллелепипеда. Перемещение объектов. Изменение моделей. Создание простых геометрических фигур. Практика. Построение модели дельфина.	0.5	1.5
4	2	Графические примитивы в 3D-моделировании. Вычитание геометрических тел	Теория. Основные команды. Работа с плоскостями. Использование линейки в моделировании. Практика. Построение	0.5	1.5

			модели краба.		
5	2	Работа с текстом	Теория. Как работать с текстом. Добавление текста к готовым моделям разными способами. Практика. Построение модели кита.	0.5	1.5
6	2	Графические примитивы в 3D-моделировании. Шар и многогранник.	Теория. Особенности команды «объединение». Рисование пером. Практика. Построение модели черепахи.	0.5	1.5
7	2	Введение. Изучение среды PowerPoint. Базовые приемы работы с презентацией: создание и сохранение презентации.	Теория. Запуск программы. Структура окна и составляющие ленты и вкладки. Добавление слайдов, перемещение между слайдами, ввод и редактирование текста. Практика. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы. Использование изученных правил на практике.	0.5	1.5
8	2	Настройка макета, порядка и внешнего вида слайдов.	Теория. Создание презентаций с нуля, на основе готовой презентации, шаблона, преобразования структуры в презентацию. Изменение внешнего вида слайдов в Microsoft Office PowerPoint путем применения тем и средств изменения структуры. Изменением шрифтов и эффектов темы. Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5

9	2	Работа с текстом в Microsoft Office PowerPoint.	Теория. Работа с текстом слайдов, добавление и управление надписями, исправление текста, проверка орфографии, выбор наиболее подходящих слов, изменение внешнего вида текста, направления, поиск и замена текста и шрифтов. Форматирование текста. Практика. Выполнение практического задания на собственную или предложенную преподавателем тему.	0.5	1.5
10	2	Графические примитивы в 3D-моделировании. Цилиндр, призма, пирамида	Теория. Особенности поворота и масштабирования тел. Дублирование, размножение объекта. Отмена и повтор действий. Практика. Проект «Природные зоны России. Субтропики» Моделирование моря и суши.	0.5	1.5
11	2	Вставка графических объектов в презентацию, добавление картинок, фигур.	Теория. Вставка и изменение клипов, вставка и изменение рисунков (настройка цветов, яркости, контрастности рисунка, поворот, применение спецэффектов, вырезание частей рисунка, сжатие), изменение и соединение фигур из коллекции, группировка и разгруппирование объектов. Выравнивание и упорядочивание рисунков, фигур. Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
12	2	Графические примитивы в 3D-моделировании. Объединение геометрических тел.	Теория. Особенности команды «объединение». Практика. Проект «Природные зоны России. Субтропики»	0.5	1.5

			Моделирование моря и суши.		
13	2	Знакомство с переходами и анимацией.	Теория. Добавление анимации. Добавление эффектов анимации к элементам слайдов. Добавление эффектов перехода, настройка анимации, эффекты анимации. Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
14	2	Моделирование сложных объектов.	Теория. Особенности моделирования сложных объектов. Практика. Моделирование медведя, ската, осьминога	0.5	1.5
15	2	Настройка демонстрации презентации	Теория. Показ презентации, использование инструментов контекстного меню во время показа Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
16	2	Итоговая практическая работа.	Практика. Разработка и создание слайд фильма.		2
17	2	Защита презентаций.	Практика. Защита работ		2
18	2	Проект «Загадочный космос» Моделирование ракеты	Теория. Продолжаем знакомство с многоугольниками, а также знакомимся с фигурой «Пирамида» Практика. Моделируем космическую ракету.	0.5	1.5
19	2	Моделирование ракеты	Теория. Продолжаем знакомство с фигурой шар и его свойствами Практика. Моделируем космическую ракету.	0.5	1.5
20	2	Моделирование космодрома	Теория. Создание макета стартовой площадки космодрома «Восточный».	0.5	1.5

			Практика. Моделируем космодром.		
21	2	Моделирование космодрома	Теория. Создание макета стартовой площадки космодрома «Восточный». Практика. Моделируем космодром.	0.5	1.5
22	2	Моделирование стартовой площадки	Теория. Разработка 3-D макета стартовой площадки космодрома «Байконур». Практика. Моделируем стартовую площадку.	0.5	1.5
23	2	Моделирование стартовой площадки	Теория. Разработка 3-D макета стартовой площадки космодрома «Байконур». Практика. Моделируем стартовую площадку.	0.5	1.5
24	2	Моделирование спутника	Теория. Работаем с фигурой "спираль", "Emitter" и учимся импортировать другие проекты. Практика. Делаем спутники и учимся импортировать 3D модели из других проектов.	0.5	1.5
25	2	Моделирование планет	Теория. Управление формами, работа с текстом. Практика. Моделирование планет.	0.5	1.5
26	2	Моделирование планет	Теория. Управление формами, работа с текстом. Практика. Моделирование планет.	0.5	1.5
27	2	Моделирование солнечной системы	Теория. Использование простых геометрических фигур (кубы, цилиндры) Практика. Моделирование солнечной системы	0.5	1.5
28	2	Моделирование солнечной системы	Теория. Исследование, изучение солнечной системы. Практика. Моделирование солнечной системы	0.5	1.5
29	2	Моделирование лунохода	Теория. Создание виртуальной модели лунохода, визуализировав внешний вид, цветовые характеристики, формы и размеры объекта.	0.5	1.5

			Практика. Моделирование лунохода.		
30	2	Вставка графических объектов в презентацию, добавление картинок, фигур.	Теория. Вставка и изменение клипов, вставка и изменение рисунков (настройка цветов, яркости, контрастности рисунка, поворот, применение спецэффектов, вырезание частей рисунка, сжатие), изменение и соединение фигур из коллекции, группировка и разгруппирование объектов. Выравнивание и упорядочивание рисунков, фигур. Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
31	2	Знакомство с переходами и анимацией.	Теория. Добавление анимации. Добавление эффектов анимации к элементам слайдов. Добавление эффектов перехода, настройка анимации, эффекты анимации. Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
32	2	Настройка демонстрации презентации	Теория. Показ презентации, использование инструментов контекстного меню во время показа Практика. Применение изученного материала на практике.	0.5	1.5
33	2	Моделирование объекта по выбору.	Теория. Выполнить творческий проект по моделированию и трехмерной печати. Практика. Создание 3D-модели по выбору обучающегося.	0.5	1.5

34	2	Моделирование объекта по выбору.	<i>Теория.</i> Выполнить творческий проект по моделированию и трехмерной печати. <i>Практика.</i> Создание 3D-модели по выбору обучающегося.	0.5	1.5
35	2	Итоговая практическая работа.	<i>Практика.</i> Разработка и создание слайд фильма.		2
36	2	Защита презентаций.	<i>Практика.</i> Защита работ		2
	72			21	51

Проект «Квест на местности»

Квест — это увлекательная «живая» игра.

В воспитательном и образовательном процессе понятие квест-технология появилось сравнительно недавно. Большую роль в этом сыграли компьютерные игры quest жанра, появившиеся пару десятилетий назад.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира (игровая легенда, действия которой могут разворачиваться как в реальном, так и выдуманном мире), а главную роль в игровом процессе играет решение задач, требующих от участника игры умственных усилий.

Цель проекта: разработка квест-игры для учащихся начальной школы.

Задачи проекта:

Образовательные:

- познакомить обучающихся с понятием «квест-игра», классификацией квестов и методикой их проведения;
- научить разрабатывать авторские квест-игры;

Развивающие:

- сформировать мотивацию для дальнейшего саморазвития и самообучения.

Воспитательные:

- сформировать эстетические потребности, ценности и чувства;
- воспитать уважительное отношение к иному мнению.

Содержание проекта «Квест на местности»

№	Название темы	Всего часов	теория	практика	Краткое описание темы	Результат
1	Инструктаж по ТБ. История квест-игры	2	2		Виды квестов и их характеристика	Представление о квест-играх.
2	Алгоритм подготовки игры	2	2		Последовательность этапов подготовки квест-игры.	Представление об этапах подготовки
3	Классификация заданий к игре	4	1	3	Логика загадок. Задания в квест-играх	Владение навыком поиска заданий.
4	Тема и сюжет игры	6	1	5	Разработка тематики и сюжета квест-игры. Подготовка сценария	Уметь разрабатывать сценарий
5	Составление заданий	6	1	5	Подбор игровых заданий для квест-игры. Проверка заданий, поиск ошибок	Владение навыком поиска заданий.
6	Карта. Маршрут	6	1	5	Разработка игрового маршрута	Уметь анализировать местность.
7	Разработка авторской квест-игры	8		8	Самостоятельная разработка игры по заданному алгоритму в группе	Уметь работать в команде
8	Подготовка презентации квест-игры	2		2	Подведение итогов. Просмотр работ участников проекта	
	Итого:	36	8	28		

Ожидаемые результаты проекта:

По окончании проекта обучающиеся будут:

- знать теоретические основы создания квест-игр;
- уметь разрабатывать алгоритм подготовки игры;
- уметь обрабатывать информацию, работать с поиском в интернете;
- работать в коллективе, проявлять лидерские и организаторские качества.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

-компьютер, доступ в Интернет,

Материалы и инструменты:

-бумага А4, настольные и компьютерные игры, маркеры, фломастеры,

Проект «Сказочные миры»

Обоснование актуальности проекта

В школе, в обществе и семьях нередко возникают дискуссии о том, чего больше в компьютерных играх: вреда или пользы? Сегодня многие дети увлечены компьютерами и особенно компьютерными играми: в игре они перестают быть пассивными наблюдателями, и получают возможность активно влиять на события виртуального мира, к сожалению, при этом забывая про мир настоящий, который отходит на задний план с семьей, учебой, реальными друзьями.

В компьютерные игры любят играть многие, даже дети, начиная с 4-5 лет и старше. Мальчики любят играть в различные «стрелялки», содержащие сцены убийств, кровь, драки, сопровождающиеся звуковыми эффектами в виде истерических криков, воплей и т.д. Компьютерные игры блокируют процесс позитивного личностного развития, делают ребенка безнравственным, чуждым, жестоким и эгоистичным.

Проект «Сказочные миры» предлагает детям через игру познакомиться с основами графики, композиции, цветоведением. Присвоить на себя роль разработчика, задуматься о актуальности, целевой аудитории своего проекта.

Когда ребенок начинает проектировать свою игру, он сначала пытается копировать свои любимые видеоигры, но в процессе возникает творческая составляющая, все больше начинает проявляться индивидуальность ребенка. Проект призван перенаправить интерес ребенка и через увлеченность играми познакомить его с основами графики.

Цели и задачи проекта

Цель программы – обучение основам изобразительного искусства, дающее мотивацию к дальнейшему творческому познанию и способствующее формированию личности, раскрытию и развитию её задатков, способностей, обеспечивающих эффективную деятельность во всех сферах общественной жизни.

Задачи программы:

Образовательные:

- дать представление о художественных понятиях и терминологии;
- обучить основным навыкам изобразительной деятельности;
- обучить основам формообразования;
- обучить основам композиции.

Воспитательные:

- воспитывать потребность в творческом самовыражении средствами рисунка;
- воспитывать ценностное отношение к изобразительному искусству;
- формировать навыки взаимодействия со сверстниками, умение быть командным игроком, работать на общий результат, понимать свою роль и то, каков его вклад в общее дело.

Развивающие:

- развивать творческие способности;
- развивать цветовосприятие и световосприятие;
- развивать навыки организации учебной деятельности;
- развивать проектное мышление, умение планировать и анализировать собственную деятельность и ее результаты.

Основное содержание проекта

Многие родители и учителя обеспокоены проблемой погруженности детей в видеоигры. При длительной работе перед монитором происходит переутомление, и даже истощение нервной системы. Поэтому обязательно должны соблюдаться санитарные нормы. Нужно ограничивать время работы за компьютером и игр на нем, ведь длительное пребывание перед экраном монитора может негативно сказаться на физическом самочувствии ребенка. Это проблемы со зрением, с позвоночником, руками, психикой и сном, а также информационные перегрузки. Электромагнитная вибрация и ионизирующее излучение даже наиболее защищенных современных мониторов — большая нагрузка на зрение и осанку еще формирующегося детского организма. Учитывая это санитарно-гигиенические требования достаточно категоричны: не более 30 — 40 минут в сутки для детей младшего школьного возраста и не более часа — для подростков и юношей.

Ученые доказали, что в больших дозах компьютерные игры приводят к накоплению хронического стресса со всеми негативными для организма ребенка последствиями.

Существует немало коммерческих компьютерных игр познавательной и развивающей направленности. Они расширяют кругозор и общую осведомленность, развивают логическое мышление ребенка, глазомер, быстроту реакций, формируют у ребенка навыки планировать умственные действия.

Но наряду с ними, существует также немало «игрушек», которые классифицируются на «леталки», «стрелялки», «боевики», «гонки», «стратегии». Они также способствуют развитию отдельных способностей игрока, но одновременно негативно влияют на психику ребенка. Несмотря на это, большинство детей любят их гораздо больше, чем не агрессивные познавательные и развивающие игры. Еще бы, играя, ребенок чувствует себя «крутым» всемогущим супергероем.

К участию в проекте как раз и были привлечены дети, которые в опросе о своих увлечениях указали «Видеоигры»

В ходе проекта у многих ребят возникли трудности в том, чтобы представить проект в варианте настольной игры, их тянуло к в сторону воссоздания их любимой видеоигры, они с увлечением рассказывали как при нажатии на кнопку их герои будут менять цвет, приобретать новые умения. Но постепенно их увлек процесс создания графической игры, они увидели новые возможности, почувствовали себя творцами, разработчиками. Узнали о профессии художника-иллюстратора, стали интересоваться художественным творчеством.

Этапы и механизм реализации проекта

Основные мероприятия, содержание деятельности	Ожидаемые результаты	срок
1 этап. Подготовительный		
Выявление проблемы и определение путей её решения. Инициирование проекта. Постановка цели проекта. Формирование проектной команды	Наличие группы детей, способных готовых и участвовать в реализации проекта	сентябрь

Обучение членов команды основам проектной деятельности. Проведение игр, направленных на сплочение и формирование творческого командного духа. Изучение возможностей каждого члена команды. Обучение детей графическим приёмам.	Понимание специфики реализации проекта. Наличие необходимых знаний и основных навыков проектной деятельности. Наличие творческой команды, нацеленной на позитивные социальные преобразования. Понимание каждым участником своих возможностей и своего вклада в общее дело.	
Изучение аналогов.		
2 этап. Основной. Реализация проекта		
Приобретение инструментов, материалов и	Обеспечение практической проекта условий для реализации	Октябрь-ноябрь
Эскизирование, поиск сюжета, истории, изучение графических приемов и приемов работы с бумагой.		
Изготовление игрового поля, персонажей и аксессуаров, необходимых для проекта.		
Проведение фестиваля настольных игр на базе Дома Детства и юношества среди параллели 4х классов школы №134.		
3 этап. Заключительный		
Обсуждение итогов проекта со всеми участниками. Рефлексия. Обмен идеями дальнейшей творческой деятельности.	Формирование адекватной самооценки у детей –участников проекта. Чувство удовлетворенности от качественного выполнения социально полезного дела. Реализация на практике творческого и коммуникативного потенциала личности каждого обучающегося	декабрь

Оформление отчета об итогах проекта на сайте ДДиЮ ddu66.ru, сайте педагога, курирующего проект.	Информирование об итогах проекта. Вовлечение обучающихся других творческих объединений ДДиЮ в проектную деятельность	
---	--	--

Предполагаемые результаты проекта

- **Личностные:**

- умеет анализировать, делать выводы и принимать рациональные решения;
- способен находить нестандартные решения, видеть ситуацию с различных сторон, выходить за рамки привычного и не следовать за

- стереотипами;

- сформирована уверенность в своих знаниях и умениях;
- развито свето- и цветовосприятие;
- умеет аргументированно отстаивать свою точку зрения;
- сформирована потребность в занятиях изобразительным искусством;
- сформированы общеучебные навыки.

- **Метапредметные:**

- способен к анализу собственной деятельности и деятельности других;
- сформирован навык планирования этапов реализации своего творческого замысла;
- владеет начальными навыками работы с информацией;
- сформированы навыки взаимодействия в коллективе.

- **Предметные:**

- *Знает:*

- основные художественные термины и понятия;
- основы формообразования;

- *Умеет:*

- использовать в работе основы композиции;
- проявлять навыки изобразительной деятельности.

Перспективы дальнейшего развития проекта

Предполагается:

- вовлечение в проектную совместную деятельность творческих коллективов Дома детства и юношества, проведение фестиваля настольных игр на уровне образовательных учреждений Кировского района.

1.4. Планируемые результаты и способы их определения

Планируемые результаты модуля «Пробуй, твори, выбирай» (1 год обучения)

Личностные:

- развита мотивация к творческой деятельности;
- сформировано умение принимать решение и проявлять инициативу;

- сформированы коммуникативные навыки.

Метапредметные:

- сформированы навыки сотрудничества;
- сформировано чувство ответственности;
 - сформированы навыки в организации своего рабочего пространства и соблюдения порядка до и после окончания занятий, быть организованным и внимательным.
- сформированы начальные навыки самоорганизации, самостоятельности и самоконтроля.

Предметные:

- сформированы навыки применения полученных знаний в практической деятельности;
- ребенок продолжает занятия в объединении дополнительного образования по своему выбору.

Планируемые результаты модуля

«Все профессии нужны. Все профессии важны» (2 год обучения)

Личностные:

- сформировано стремление к расширению кругозора в мире профессий;
- сформировано умение действовать в команде;
- развита мотивация к осуществлению трудовой деятельности.

Метапредметные:

- сформировано умение работать с информацией;
- сформировано умение организовать своё рабочее место;
- сформированы навыки сотрудничества.

Предметные:

- сформировано умение ориентироваться в мире профессий;
- сформировано первоначальное представление о требованиях к работникам разных сфер деятельности;
- сформировано уважительное отношение к любому труду.

Планируемые результаты модуля «Разработка и реализация проектов различной направленности» (3 год обучения) и способы их определения

Личностные:

- развита мотивация к проектной деятельности;
 - сформировано умение осуществлять проект в сфере творческой деятельности.

Метапредметные:

- проявляются навыки разработки этапов творческого проекта;

- сформированы навыки сотрудничества.

Предметные:

- сформированы навыки применения полученных знаний в практической деятельности;
- сформированы навыки самоорганизации, самоконтроля;
- освоены приемы проектной деятельности.

Оптимальным способом проверки достигнутых результатов является система мониторинга. В рамках реализации программы используются:

- диагностические карты достижений обучающихся;
- диагностические карты развития социальных компетенций обучающихся;
- индивидуальные карты формирования социокультурных компетенций.

В течение учебного года педагог заполняет диагностические карты с целью выявления результатов образовательного процесса на уровне каждого ребенка.

Формы подведения итогов: выставки и презентации творческих достижений детей, тематические праздники и конкурсno-игровые программы.

2.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение программы

Содержание программы реализуется через педагогические *технологии* на основе личностно-ориентированного подхода: личностно-ориентированное обучение (Якиманская И.С.); технологию программированного обучения

Кроме того, реализуются следующие *принципы и методы* (автор –С.Шмаков):

- «Принцип «могучей кучки». Без союза единомышленников, созданного из педагогов ДДиЮ, которые понимают важность поставленных задач и способны воодушевить детей, невозможно достичь адекватных результатов. Для этого принципа характерна взаимовыручка и «чувство локтя», доверие и поддержка;

- «Принцип горы». В процессе сотрудничества с детьми, как в горах, нельзя терять высоты. Этот принцип требует неторопливых, но целенаправленных шагов к высотам духовного роста обучающихся;

- «Принцип камня, брошенного в воду». Любой ребенок должен реализоваться. Для этого каждого нужно как камень «быстро погрузить» в воду, в дело, в творчество, чтобы пошли «круги результативности»;

- «Принцип опоры на положительные эмоции». Педагог должен увидеть добрые начала в каждом ребенке и опираться на них.

Для применения данных принципов используются следующие *методы и технологии*:

- метод игры;
- метод воспитывающих ситуаций (создание ситуации выбора, доверия, организованного успеха);
- метод равноправного творческого контакта, основанного на совместной творческой деятельности детей, родителей и педагогов.

Эти методы предусматривают такие формы работы, как «путешествие», творческие встречи, игровые и познавательные программы, экскурсии, занятия, тематические праздники, свободное общение.

В организации образовательной деятельности также активно используются игровые технологии, технологии коллективно-творческой деятельности и проектные технологии.

Дидактическое обеспечение

При реализации программы каждый педагог использует набор дидактического обеспечения в соответствии с профилем деятельности. В частности, активно применяются схемы, плакаты, индивидуальные карточки, раздаточный материал, репертуарные сборники, макеты, игровые наборы, комплексы упражнений и др.

Информационное обеспечение

- Создание видео- и аудиотеки для работы мастерских и реализации проектов.
- Информационное оснащение образовательного процесса (оформление стендов для родителей и обучающихся).
- Наличие выбора информационных ресурсов (достижение оптимального состояния сочетания электронных и традиционных информационных ресурсов).
- Анкетирование обучающихся и родителей.
- Размещение информационных и содержательных материалов на сайте Дома детства и юношества Кировского района.

Кадровое обеспечение

№ п/п	Наименование должности в соответствии с штатным расписанием	Количество единиц
1.	Педагог-организатор	1
2.	Педагог дополнительного образования	15

Материально-техническое обеспечение

Мастерские проводятся в учебных кабинетах, которые соответствуют профилю проводимых занятий и оборудованы в соответствии с санитарными нормами