

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

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению  
Методическим советом

Протокол № 9 от 19.06.2024



УТВЕРЖДАЮ:

и.о. директора МАУ ДО –  
Дом детства и юношества  
Г.В.Серебренникова

Приказ № 38 от 21.06.2024

## Шаги навстречу

модульная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
*социально-педагогической направленности*

Срок реализации программы 4 года

Возраст обучающихся 7-11 лет

### *Разработчики:*

Онуфрейчук В.А.,

Онянова С.А.,

Кузнецов А.Н.,

Богданов А.С.,

Сутормин В.И.,

Завьялова Н.В.,

Чернышова А.С.,

Якушева А.Ю.,

Лазарев М.Г.,

Балуева А.А.,

Жусупова Ж.У.,

Козлова О.В.

Сараева С.Д. - педагоги  
дополнительного  
образования

Екатеринбург, 2024 год

# 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).
- Стратегия воспитания в РФ до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (вступает в силу с 1 марта 2023 года);
- 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 ГАНУО 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 ГАНУО СО

«Дворец молодежи» от 01.11.2021 №934-д4;

- Устав МАУ ДО – ДДиЮ;

- Программа развития МАУ ДО – ДДиЮ на 2022 – 2025 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:

1) *объект взаимодействия* - МАУ ДО - Дом детства и юношества и образовательные организации Кировского района в части осуществления внеурочной деятельности детей;

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

3) *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;

4) *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 4 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 4 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 мальчиков и девочек 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 конкурсно-игровых программах.

### **1.1. 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 и (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Вводное занятие. Конкурсно - игровая программа «Будем знакомы, будем друзьями»</b>	1		1	
2	<b>Мастерская «Бисероплетение»</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	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	<b>Мастерская «Игровой калейдоскоп»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	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	

<b>4</b>	<b>Мастерская «Музыка вокруг нас»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	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	
<b>5</b>	<b>Планета игр</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	Викторина
5.1	Давайте знакомиться	1	0,5	0,5	
5.2	Головоломка	1	0,5	0,5	
5.3	Подвижные игры	1	0,5	0,5	
5.4	Игры с правилами	1	0,5	0,5	
5.5	Логические задачи	1	0,5	0,5	
5.6	Сюжетно-ролевые игры	1	0,5	0,5	
5.7	Игры по выбору	1	0,5	0,5	
<b>6</b>	<b>Мастерская «Царство линии и тона»</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	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	
<b>7</b>	<b>Мастерская «Печки – лавочки»</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	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	
<b>8</b>	<b>Мастерская «Пластинография»</b>	<b>8</b>	<b>1,5</b>	<b>6,5</b>	Коллективная работа «Зоопарк»
8.1	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	
8.2	Базовые формы «На грибной полянке»	1		1	
8.3	Закрепление базовых форм «Пушистое облачко»	1		1	
8.4	«Листья кружатся, падают в лужицы»	1	0,5	0,5	
8.5	«Дождь-проказник»	1		1	
8.6	«Хвост с узорами, сапоги со шпорами»	1		1	
8.7	«День рождения»				

	медвежонка»	1	0,5	0,5	
8.8	«Разноцветные рыбки»	1		1	
9	<b>Мастерская «Основы каратэ и самообороны»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Викторина «основы каратэ и самообороны»
9.1	Стойки	2	0,5	1,5	
9.2	Передвижения	2	0,5	1,5	
9.3	Удары руками	2	0,5	1,5	
9.4	Удары ногами	2	0,5	1,5	
10	<b>Мастерская «Разноцветная палитра»</b>	<b>8</b>	<b>3,5</b>	<b>4,5</b>	Выставка детских работ
10.1	Введение в образовательную программу. «Бабочка. Цветовой круг».	1	0,5	0,5	
10.2	Теплые цвета «Лис»	1	0,5	0,5	
10.3	Холодные цвета «Павлин»	1	0,5	0,5	
10.4	Ахроматические цвета «Панда»	1	0,5	0,5	
10.5	Спокойные цвета «Осенний натюрморт»	1	0,5	0,5	
10.6	Яркий цвет «Попугай»	1	0,5	0,5	
10.7	Цветовой контраст «Цирк»	2	0,5	1,5	
11	<b>Мастерская ОФП «Быстрее, выше, сильнее»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Весёлые старты
11.1	Инструктаж. Что такое ОФП, командные и игровые виды спорта.	1	0,5	0,5	
11.2	Командные игры	2	0,5	1,5	
11.3	Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол., пионербол, флорбол, хоккей).	3	0,5	2,5	
11.4	Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь при травмах.	2	0,5	1,5	
12	<b>Мастерская «ЛЕГО-конструирование»</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Выставка работ
12.1	Вводное занятие, техника безопасности	1	0,5	0,5	
12.2	Конструирование по условию	2	0,5	1,5	
12.3	Создание моделей по инструкции	2	0,5	1,5	
13	<b>Творческие встречи с коллективами ДДиЮ</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	
14	<b>Игровая программа «Крестики – нолики»</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	
<b>Итого часов</b>		<b>83</b>	<b>17</b>	<b>51</b>	



## 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, Болезнь 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 «Планета игр»**

### ***Тема 1. Давайте знакомиться***

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

**Практика.** Игры на знакомство: «Опиши друга», «Что изменилось?», «Мое настроение», «Подарок другу».

### ***Тема 2. Головоломка***

**Теория.** Какие эмоции существуют, как различать и выражать свои эмоции.

**Практика.** Упражнения «Радость», «Печаль», «Страх», «Гнев», «Брезгливость».

### ***Тема 3. Подвижные игры***

**Теория.** Виды игр (с предметами, с бегом, с прыжками, малой подвижности), командные игры.

Практика. Игры «Путешествие», «Тимур и его команда», «Кто, где и какой».

Тема 4. Игры с правилами

Теория. Различие подвижных и дидактических игр.

Практика. Игры «Комната Шерлока Холмса», «Автобус».

Тема 5. Логические задачи

Теория. Разновидность логических игр. Игры на комбинирование форм и сюжетных изображений.

Практика. Игры «Что здесь лишнее», «Мафия», «Сундуки».

Тема 6. Сюжетно-ролевые игры

Теория. Значение ролей в игре, игровые действия.

Практика. Игра «Остров счастья».

Тема 7. Игры по выбору

Теория. Досуговые игры, игры для детской компании.

Практика. Игра «Золотые ворота».

## **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 тонов.

**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 «Пластинография»**

### **Тема 7.1. Введение в образовательную программу**

**Теория.** Правила техники безопасности в изостудии. Организация рабочего места.

**Практика.** Изготовление картины «Яблочки румяные в нашем саду» с освоением приема рисования пластилином

### **Тема 7.2. Базовые формы «На грибной полянке»**

**Теория.** Знакомство с приемами пластинографии.

**Практика.** Изготовление картины «На грибной полянке». **Тема 7.3**

**Закрепление базовых форм «Пушистое облачко»** **Практика.**

Изготовление картины «Пушистое облачко».

**. «Листья кружатся, падают в лужицы»**

**Теория.** Знакомство с приемом преобразования шарообразной формы в овальную.

**Практика.** Изготовление картины «Лисенок»

### **Тема 7.5. «Дождь-проказник»**

**Теория.** Знакомство с приемом скатывания пластилина

**Практика.** Изготовление картины «Дождь проказник» **Тема**

### **7.6. «Хвост с узорами, сапоги со шпорами»**

**Практика.** Изготовление картины «Хвост с узором, сапоги сошпорами».

### **Тема 7.7. «День рождения медвежонка»**

**Теория.** Знакомство с приемом раскатывания комочка пластилина кругообразными движениями

**Практика.** Изготовление картины «День рождения медвежонка»

### **Тема 7.8. «Разноцветные рыбки»**

**Теория.** Закрепление приемов пластинографии.

**Практика.** Изготовление картины «Разноцветные рыбки» работ. Просмотр

## **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. 100 оттенков серого.

**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.

## **11. Мастерская «ЛЕГО – конструирование»**

**Тема 11.1. Вводное занятие, техника безопасности.**

**Теория.** Правила техники безопасности на занятиях конструированием.

**Практика.** Знакомство с конструктором лего, конструирование на свободную тему.

**Тема 11.2. Конструирование по условию.**

**Теория.** Знакомство с правилами и технологией конструирования по условию.

**Практика.** Строим зоопарк (у каждого обучающегося свой зверь) и необитаемый остров (каждый обучающийся строит свой кусочек острова).

**Тема 11.3. Создание моделей по инструкции.**

**Теория.** Изучение правил и технологии создания моделей по инструкции.

**Практика.** Конструируем машину и самолет по инструкции.

**Тема 11.4. Конструирование по образцу.**

**Теория.** Изучение правил и технологии создания моделей по образцу.

**Практика.** Конструируем плоский цветок, птиц и корабль по образцу.

**Учебный план  
2 год обучения  
Модуль «Пробуй, твори, выбирай»**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие.</b> Конкурсно - игровая программа «Будем знакомы, будем друзьями»	1		1	
<b>2</b>	<b>Мастерская «Бисероплетение»</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	Мини –выставка «Модные штучки»
2.1	Знакомство с народными промыслами Урала. Техника безопасности при работе с бисером	1	0,5	0,5	
2.2	Выполнение изделий из бисера.	1	0,5	1,5	
2.3	Выполнение аксессуаров для одежды.	2	0,5	1,5	
2.4	Цвет, дизайн, стиль изделий из бисера.	2	0,5	1,5	
2.5	Выполнение выставочных работ-«модные штучки»	2	0,5	1,5	
<b>3</b>	<b>Мастерская «Игровой калейдоскоп»</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	Игровая программа
3.1	Будем знакомы	1	0,5	0,5	
3.2	ЛЕГО-волшебная страна	3	0,5	2,5	

3.3	Игры придумываем сами	3	1,5	1,5	
3.4	Конкурсно -игровые программы	1		1,0	
<b>4</b>	<b>Мастерская «Быстрее, выше, сильнее»</b>	<b>8</b>	<b>2.5</b>	<b>5.5</b>	Фестиваль командных игр «Быстрее, выше, сильнее»
4.1	Инструктаж. Что такое ОФП, командные и игровые виды спорта.	2	1.0	1.0	
4.2	Командные игры	2	0.5	1.5	
4.3	Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол., пионербол, флорбол , хоккей).	2	0.5	1.5	
4.4	Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь при травмах.	2	0.5	1.5	
<b>5</b>	<b>Мастерская «Дорога на сцену»</b>	<b>8</b>	<b>3,5</b>	<b>4,5</b>	
5.1	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	
5.2	Театральная азбука	1	0,5	0,5	
5.3	Культура и техника речи	1	0,5	0,5	
5.4	Мимика	1	0,5	0,5	
5.5	Актерское мастерство	1	0,5	0,5	
5.6	Массовая сцена	2	0,5	1,5	
5.7	Прикладное искусство	1	0,5	0,5	
<b>6</b>	<b>Мастерская «Музыка вокруг нас»</b>	<b>8</b>	<b>1,5</b>	<b>6,5</b>	Музыкальная викторина
<b>6.1</b>	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	
<b>6.2</b>	Знакомство с оркестром	1	0,5	0,5	
<b>6.3</b>	Как говорит музыка	1	0,5	0,5	
<b>6.4</b>	Темп или ритм	1		1	
<b>6.5</b>	Музыка вчера и сегодня	1		1	
<b>6.6</b>	Музыка вчера и сегодня	1		1	
<b>6.7</b>	Занимательная музыка	2	1	1	
<b>7</b>	<b>Мастерская «Основы каратэ и самообороны»</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Показательные выступления
<b>7.1</b>	Стойки	1	0,5	0,5	
<b>7.2</b>	Повторение стоек	1	0,5	0,5	
<b>7.3</b>	Передвижения в стойках	1	0,5	0,5	



7.4	Повторение передвижения в стойках	1	0,5	0,5	
7.5	Удары руками, связки	1	0,5	0,5	
7.6	Удары руками, связки	1	0,5	0,5	
7.7	Удары ногами, связки	1	0,5	0,5	
7.8	Удары ногами, связки	1	0,5	0,5	
8	<b>Мастерская «Танцуем вместе»</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	Флешмоб
8.1	Введение в образовательную программу	1	0,5	0,5	
8.2	Знакомство с музыкальной композицией	1		1	
8.3	Танцевальная азбука	1	0,5	0,5	
8.4	Танец	2		2	
8.5	Творческая деятельность	1		1	
8.6	Композиционно – постановочный практикум	1		1	
8.7	Танцуем вместе	1		1	
9	<b>Творческие встречи с коллективами ДДиЮ</b>	<b>2</b>	-	2	
10	<b>Заключительная игровая программа «Звезда желаний»</b>	<b>1</b>	-	1	
	<b>Итого часов</b>	<b>68</b>	<b>17,5</b>	<b>50,5</b>	

## Содержание модуля «Пробуй, твори, выбирай»

**2 год обучения**

**Вводное занятие.**

1.

**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.** Бисероплетение - одно из ремесел народного промысла Урала.

**Практика.** Способы плетения из бисера.

**Тема 2.2. Выполнение изделий из бисера**

**Теория.** Основные приёмы выполнения и составления изделий из бисера.

**Практика.** Выполнение украшений из бисера.

**Тема 2.3. Выполнение аксессуаров для одежды.**

**Теория.** Приёмы выполнения аксессуаров для одежды.

**Практика.** Изготовление украшений для одежды.

**Тема 2.4. Цвет, дизайн, стиль изделий из бисера.**

**Теория.** Основные правила сочетания цветов, дизайна, стиля изделий из бисера.

**Практика.** Изготовление гарнитуров и украшений из бисера для одежды.

**Тема 2.5. Выполнение выставочных работ - «Модные штучки».**

**Теория.** Приёмы составления композиции.

**Практика.** Выполнение творческого задания компоновки украшений и аксессуаров для одежды.

### **3. Мастерская «Игровой калейдоскоп»**

**Тема 3.1. Будем знакомы.**

**Теория.** Разговор «Как я провел лето. Какие игры новые узнал»

**Практика.** Новые игры в кругу друзей.

**Тема 3.2. ЛЕГО – волшебная страна.**

**Теория.** Правила техники безопасности работы с деталями ЛЕГО.

**Практика.** Конструирование «ЛЕГО» (мелкие детали) по темам: «Школа будущего», «Парк развлечений», «Космические чудеса».

**Тема 3.3. Игры придумываем сами.**

**Теория.** Знакомство с алгоритмом создания и придумывания игр.

**Практика.** Выполнение упражнения: «Идея предмет», «Ассоциация», «Конкурс».

**Тема 3.4. Конкурсно-игровые программы**

**Теория.** Знакомство с алгоритмом составления конкурсно – игровой программы.

**Практика.** Разработка конкурсно – игровых программ: «Шар – шоу», «Цветочная радуга».

### **4. Мастерская «Быстрее, выше, сильнее»**

**Тема 4.1. 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 4.2. 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 4.3. 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 4.4. 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.

### **5. Мастерская «Дорога на сцену»**

#### ***Тема 5.1. Введение в образовательную программу***

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

**Практика.** Игры на знакомство. Игра «Весёлые обезьянки».

#### ***Тема 5.2. Театральная азбука***

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

**Практика.** Викторина «Театральные профессии»

#### ***Тема 5.3. Культура и техника речи.***

**Теория.** Беседа «Устройство артикуляционного аппарата».

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

#### ***Тема 5.4. Мимика***

**Теория.** Беседа «Мимические способности, пластика движения»

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

#### ***Тема 5.5. Актерское мастерство.***

**Теория.** Беседа «Что такое дикция и с чем ее едят»

**Практика.** Разминка. Дикционные упражнения: красим забор гласными, вопросы – ответы, капельки дождя. Чистоговорки, стихи для тренировки согласных звуков на конце слова.

#### ***Тема 5.6. Массовая сцена.***

**Теория.** Театр – экспромт.

**Практика.** Разыгрывание несложных представлений по знакомым литературным сюжетам.

#### ***Тема 5.7. Прикладное искусство.***

**Практика.** Изготовление афиши, пригласительных билетов.

### **6. Мастерская «Музыка вокруг нас»**

#### ***Тема 6.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия: настроение и характер музыки.***

**Теория.** Краткое описание последующих занятий. Проведение инструктажа по технике безопасности на занятиях. Изучение музыкальных терминов.

**Практика.** Прослушивание музыкальных произведений. Беседа на тему настроения и характера прослушанных произведений.

#### ***Тема 6.2. Знакомство с оркестром.***

**Теория.** Знакомство с музыкальными инструментами, используемыми в оркестрах. Изучение новых терминов и понятий.

**Практика.** Просмотр мультфильма «Видеть музыку». Изучение музыкальных инструментов, прослушивание их звучания. Ответы на вопросы викторины.

***Тема 6.3. Как говорит музыка.***

**Теория.** Разбор основных понятий средств музыкальной выразительности (динамика, темп, тональность).

**Практика.** Прослушивание музыкальных произведений. Анализ средств выразительности, используемых в прослушанной музыке. Ответы на вопросы викторины.

***Тема 6.4. Темп или ритм.***

**Теория.** Изучаем основные музыкальные термины и понятия.

**Практика.** Развитие чувства ритма посредством выполнения заданий. Игра «Хлопай-топай-повтори».

***Тема 6.5. Музыка вчера и сегодня.***

**Теория.** Знакомство с музыкальными инструментами разных народов мира. История их появления.

**Практика.** Изучаем различные музыкальные инструменты народов мира. Слушаем их звучание, рассматриваем строение, характерные черты и технику исполнения музыки на инструменте. Игра «Угадай инструмент по звуку или картинке»

***Тема 6.6. Музыка вчера и сегодня.***

**Теория.** Изучение современных музыкальных инструментов. История появления.

**Практика.** Изучаем современные музыкальные инструменты. Слушаем их звучание, рассматриваем строение, характерные черты и технику исполнения музыки на инструменте. Игра «Угадай инструмент в песне»

***Тема 6.7. Занимательная музыка.***

**Теория.** Беседа на тему популярных групп прошлых лет современных исполнителей.

**Практика.** Прослушивание музыкальных произведений различных исполнителей, анализ и сравнение различных исполнителей. Игра «Угадай мелодию». Загадки и вопросы по ранее изученным темам.

**Мастерская «Основы каратэ и самообороны»**

***Тема 7.1. Стойки***

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

**Практика.** Кокуцу - дачи, зенкуцу – дачи, коса –дачи, боевая стойка – камае.

***Тема 7.2. Передвижения***

**Теория.** Классификация передвижения. Техника передвижений.

Практическая значимость передвижений в поединке на соревнованиях и поединке на лице.

**Практика.** Передвижения в стойке кокуцу – дачи, зенкуцу – дачи.

### ***Тема 7.3. Удары руками, связки***

**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 7.4. Удары ногами, связки***

**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.

## **8. Мастерская «Танцуюем вместе»**

***Тема 8.1. Введение в образовательную программу Теория. Вводное занятие. Техника безопасности на занятии.***

**Практика.** Ознакомление с основными музыкальными понятиями и определениями. Повторение ритмического рисунка прозвучавшей мелодии.

### ***Тема 8.2. Танцевальная азбука***

**Практика.** Разучивание основных элементов танца Флешмоб. Демонстрация педагогом основных связок. Повтор и обработка основных движений.

### ***Тема 8.3 Знакомство с музыкальной композицией***

**Теория.** Беседа о ритме.

**Практика.** Выявление музыкального слуха. Постановка корпуса. Разучивание движений. Приставные шаги. Синхронность исполнения. Разучивание танцевальных элементов. Наклоны корпуса в разных направлениях.

### ***Тема 8.4 Танец***

**Теория.** Правила хорошего тона. Рисунок танца.

**Практика.** Разучивание музыкальной композиции Флешмоб.

### ***Тема 8.5 Творческая деятельность***

**Практика.** Танцевальный тренинг. Психо - эмоциональная разгрузка.

### ***Тема 8.6 Композиционно – постановочный практикум***

**Практика.** Хлопки и удары ногой на каждый счет и через счет. Выполнение движений руками в различном темпе. Координация движений рук. Техническое исполнение движений в характере танца.

### ***Тема 8.7 Танцуюем вместе.***

**Практика.** Повторение разученных танцев.

## **9. Творческая встреча с театральными коллективами ДДиЮ**

Знакомство с театральным коллективом «Иллюзион». Просмотр и обсуждение новогоднего спектакля.

## **10. Игра - соревнование “Вперед, мальчишки**

Игра - соревнование посвящается Дню защитника Отечества. Мальчишки участвуют в конкурсах: меткий стрелок, юный сапер, разведчик ,снайпер, наряд вне очереди, проявляя свою смекалку, ловкость, находчивость, смелость, а на «солнечной полянке» конструируют самолеты из бумаги и испытывают их.

### **11. Заключительная игровая программа «Звезда желаний»**

Программа проходит в конце учебного года. Ребятам предлагается принять участие в разных конкурсах и играх, где необходимо продемонстрировать знания, умения и навыки, полученные на занятиях мастерских.

## **Учебный план 3 год обучения**

### ***Модуль «Все профессии нужны, все профессии важны»***

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов Всего	теория	практика	Формы аттестации и контроля
<b>1</b>	Творческая встреча «Мы-участники проекта « <b>Все профессии нужны. Все профессии важны</b> »	<b>2</b>		<b>2</b>	
<b>2</b>	<b>Мастерская «Я – музыкант»</b>	<b>8</b>	<b>3,5</b>	<b>4,5</b>	Викторина
2.1	Введение в образовательную программу.	1	0,5	0,5	
2.2	Погружение в мир музыки.	1	0,5	0,5	
2.3	Музыка – от истоков к современности.	1	0,5	0,5	
2.4	Ритмика.	1	0,5	0,5	
2.5	Полифония.	1	0,5	0,5	
2.6	Музыка и другие виды искусств.	1	0,5	0,5	
2.7	Музыкальная культура.	2	0,5	1,5	
<b>3</b>	<b>Мастерская «Я – актер»</b>	<b>8</b>	<b>3,5</b>	<b>4,5</b>	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	
<b>4</b>	<b>Инженер - конструктор</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		
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	
<b>5</b>	<b>Мастерская «Я спортсмен»</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
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	
<b>6</b>	<b>Программа «Зоолог и Я»</b>				Игры, конкурсы
6.1	Давайте знакомиться	1	0,5	0,5	
6.2	Животный мир. Крокодил.	1	0,5	0,5	
6.3	Животный мир. Мамонт.	1	0,5	0,5	
6.4	Животный мир. Подвижная рыбка.	1	0,5	0,5	
6.5	Животный мир. Птички.	1	0,5	0,5	
6.6	Животный мир. Сова.	1	0,5	0,5	
6.7	Животный мир. Кролик.	1	0,5	0,5	

6.8	Животный мир. Кот.	1	0,5	0,5	
<b>7</b>	<b>Я - тренер</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	Игры, конкурсы
7.1	Инструктаж. Вводная часть	1	1	-	
7.2	Что такое ОФП и игры подвижные	1	0,5	0,5	
7.3	Подвижные игры	1	-	1	
7.4	Элементы игровых, командных видов спорта (футбол, баскетбол, пионербол, флорбол)	2	0,5	1,5	
7.5	Личная гигиена, предупреждение травм, первая помощь	1	1	-	
7.6	Практика проведения самостоятельных занятий.	2	-	2	
<b>8</b>	<b>Я - дизайнер</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	Игры, конкурсы
<b>12</b>	<b>Конкурсно-игровая программа «Все профессии нужны. Все профессии важны»</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Игры, конкурсы
	<b>Итого часов</b>	<b>60</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	

## Содержание модуля программы

### 3 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 историю 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. 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 «Зоолог и Я»**

### **Содержание программы Учебный план**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Давайте знакомиться	1	0,5	0,5	Организация совместной выставки из творческих работ
2.	Животный мир. Крокодил.	1	0,5	0,5	
3.	Животный мир. Мамонт.	1	0,5	0,5	
4.	Животный мир. Подвижная рыбка.	1	0,5	0,5	
5.	Животный мир. Птички.	1	0,5	0,5	
6.	Животный мир. Сова.	1	0,5	0,5	
7.	Животный мир. Кролик.	1	0,5	0,5	
8.	Животный мир. Кот.	1	0,5	0,5	
<b>Итого часов</b>		<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	

#### **Тема 1. Давайте знакомиться**

**Теория.** Вводное занятие. Правила техники безопасности на занятиях.

Техника безопасности при работе с инструментами.

**Практика.** Игры на знакомство: «Опиши друга», «Что изменилось?», «Мое настроение», «Подарок другу».

#### **Тема 2. Животный мир. Крокодил.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Крокодил» в стиле бумагопластика.

#### **Тема 3. Животный мир. Мамонт.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Мамонт» в стиле бумагопластика.

#### **Тема 4. Животный мир. Подвижная рыбка.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Подвижная рыбка» в стиле бумагопластика.

#### **Тема 5. Животный мир. Птички.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Птички» в стиле бумагопластика.

#### **Тема 6. Животный мир. Сова.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Сова» в стиле бумагопластика.

**Тема 7. Животный мир. Кролик.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Кролик» в стиле бумагопластика.

**Тема 8. Животный мир. Кот.**

**Теория.** Животный мир вокруг нас.

**Практика.** Выполнение аппликации «Кот» в стиле бумагопластика.

## **7. Мастерская «Я -тренер»**

**Тема 6.1.** Инструктаж. Вводная часть.

**Тема 6.2.** 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 6.3. 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 6.4. 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.

**Тема 6.5. 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 6.6.: 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.

## **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 4 год обучения Модуль «Разработка и реализация проектов различной направленности»**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема проекта</b>	<b>Количество часов обучения</b>	<b>Срок обучения</b>	<b>Результат проекта</b>
1	Эколята	36	Учебное полугодие	
2	Квест на местности	36	Учебное полугодие	Готовый сценарий квест-игры на тему «Новый год», «
3	Ловец снов	36	Учебное полугодие	Выставка работ обучающихся
4	Сказочные миры	36	Учебное полугодие	Фестиваль настольных игр
5	Хэппи арт	36	Учебное полугодие	Презентация работ обучающихся

### **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

№	Название темы	Всего часов	В т.ч. теории	В т.ч. практики	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	
<b>Итого:</b>		<b>36</b>	<b>8</b>	<b>28</b>		

### 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.

### Дальнейшее развитие проекта

Обучающиеся смогут использовать полученные знания в области построения квест-игр. Смогут самостоятельно разрабатывать игру по представленному алгоритму на любую тематику.

### Материально-техническое обеспечение

*Оборудование:*

-компьютер, доступ в Интернет,

*Материалы и инструменты:*

-бумага А4,

-настольные и компьютерные игры «Мемо», «Животные», «Своя игра»,

- маркеры, фломастеры,
- школьная доска,
- ножницы,
- канцелярские товары.

### Проект «Ловец снов»

Обретая практические умения и навыки в области прикладного творчества, дети получают возможность удовлетворить потребность в созидании, реализовать желание создавать нечто новое самим. На занятиях в мастерской прикладного творчества ребенок приобретает способность видеть красоту в обыденном, развивает зрительную память и воображение, приучается творчески мыслить, запоминать, анализировать, обобщать.

В мире современной компьютерной анимации и IT – технологий владение навыками рукотворной деятельности **является весьма актуальным**, так как даёт возможность молодым людям реализоваться в самых разнообразных современных сферах деятельности.

**Практическая цель проекта:** - обучение традиционным и современным техникам прикладного искусства для содействия творческому и личностному развитию обучающихся.

**Педагогическая цель:** содействие формированию и развитию социальных компетенций, необходимых для самореализации личности обучающихся и адаптации в социуме.

**Задачи проекта:**

*Образовательные:*

- обучить основам плетения бисером и лентами ;
- научить создавать изделие – «ловец снов» своими руками;
- обучить новой технике выполнения объемных изделий;
- обучить начальным навыкам проектной деятельности.

*Развивающие:*

- чувство причастности к общественно значимому делу;

*Воспитательные:*

- навыки самоорганизации, самовоспитания;

№	Тема	Всего часов	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Содержание деятельности	Ожидаемые результаты

1	Вводное занятие	2		2	Знакомство с творческим проектом. «Ловец снов» Техника безопасности при работе с инструментами. Знакомство с историей возникновения у разных народов талисмана «Ловец снов» и его выполнением.	Знать о будущей дальнейшей деятельности. Знание техники безопасности. Знание друг друга и умения и навыки каждого
2	Художественный замысел проекта. «Ловец снов»	4	4		Обсуждение эскизов для выполнения изделия - «Ловец снов». Конечный эскизный вариант изделия.	Знание отличительных особенностей «Ловцов снов», у разных народов.
3	Разработка Схемы изготовления изделия народов Африки. Ловец снов – «Колесо жизни»	2	1	1	Выполнение по эскизам основных объемных деталей для изделия.	Знать технику выполнения основных объемных деталей для изделия.
4	Доработка Схемы изготовления изделия народов Африки: Ловец снов – «Колесо жизни»	2		2	Выполнение по эскизам дополнительных мелких деталей для изделия.	Знать технику выполнения мелких деталей для изделия.
5	Доработка схемы изготовления изделия народов Африки: Ловец снов – «Колесо жизни»	2		2	Выполнение по эскизу сборки готового изделия.	Уметь компоновать основные и дополнительные детали изделия, при создании единой композиции «Ловец снов» народов Африки.
6	Разработка Схемы изготовления изделия народов Австралии: Ловец снов – «Доброе и злое»	2	1	1	Выполнение по эскизам основных объемных деталей для изделия.	Знать технику выполнения объемных деталей для изделия.



7	Доработка схемы изготовления изделия народов Австралии: Ловец снов – «Доброе и злое».	2		2	Выполнение по эскизам дополнительных мелких деталей для изделия.	Знать технику выполнения мелких деталей для изделия.
8	Доработка Схемы Изготовления изделия народов Австралии: Ловец снов – «Доброе и злое».	2		2	Выполнение по эскизу сборки готового изделия.	Уметь компоновать основные и дополнительные детали изделия «Ловец снов» народов Сибири.
9	Разработка схемы изготовления схемы изделия народов Северной	2	1	1	Выполнение по эскизам основных объемных деталей для изделия.	Знать технику выполнения объемных деталей для изделия.
	Америки: Ловец снов – «Паутина паука»					
10	Доработка схемы изготовления схемы изделия народов Северной Америки: Ловец снов- «Паутина паука»	2		2	Выполнение по эскизам дополнительных мелких деталей для изделия.	Знать технику выполнения мелких деталей для изделия.
11	Доработка схемы изготовления изделия  Народов Северной Америки: «Ловец снов» «Паутина паука».	2		2	Выполнение по эскизу сборки готового изделия.	Уметь компоновать основные и дополнительные детали изделия «Ловец снов» Народов Северной Америки.

12	Разработка схемы изготовления изделия «Ловец снов» народов Сибири: «Записная книжка для снов».	2	1	1	Выполнение по эскизу основных объемных деталей для изделия.	Знать технику выполнения объемных деталей.
13	Доработка схемы изготовления изделия народов Сибири: «Записная книжка для снов».	2			Выполнение по эскизам мелких деталей для изделия.	Знать технику выполнения мелких деталей.
14	Доработка Схемы изготовления изделия народов Сибири: «Записная книжка для снов».	2			Выполнение по эскизу сборку готового изделия.	Уметь компоновать основные и дополнительные детали изделия «Ловец снов» Народов Сибири.
15	Доработка схемы детализации украшений для изделий «Ловцы снов».	4	1	3	Выполнение деталей, обладающих отличительной особенностью для изделия «Ловец снов» Каждой народности.	Знать отличительные особенности изделия «Ловец снов» для каждой народности.
16	Праздник. Представление Коллекции «Ловец снов» разных народов.	2		2	Обсуждение итогов проекта со всеми участниками.	Публичная защита проекта. Рефлексия.
	Итого	36	9	27		

### **Дальнейшее развитие проекта**

Создание композиционных вариантов «Ловцов снов» народов Северной Америки, Австралии, Сибири со свободным самовыражением в материале и художественных приемах прикладного творчества.

### **Ожидаемые результаты проекта**

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

- По окончании обучения по данному проекту обучающийся будет *знать*:
- историю возникновения амулета и отличительные особенности его у каждого народа;
  - технологию изготовления амулета и его композиционную особенность
- уметь*:
- пользоваться традиционным и современным техниками прикладного творчества;
  - иметь навыки проектной деятельности;
  - выполнять композиции в технике бисероплетения и ленточного плетения;
  - самостоятельно создавать дизайн модели.

### **Материально-техническое обеспечение**

#### *Помещение:*

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами,
- столы и стулья для педагога и учащихся,
- классная доска,
- шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

#### *Материалы:*

- бисер,
- ленты,
- проволока для бисера,
- пяльцы,

*Дидактическое обеспечение:* книги, альбомы с репродукциями, подборки рисунков и фотографий

### **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, чёрствым, жестоким и эгоистичным.

Проект «Сказочные миры» предлагает детям через игру познакомиться с основами графики, композиции, цветоведением. Примерить 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 художественными приемами, инструментами.

### Этапы и механизм реализации проекта

Основные мероприятия, содержание деятельности	Ожидаемые результаты	срок
<b>1 этап. Подготовительный</b>		
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.		
<b>2 этап. Основной. Реализация проекта</b>		
Приобретение инструментов, материалов и	Обеспечение практической проектной 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.		
<b>3 этап. Заключительный</b>		
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.

### **Проект «Хэппи арт»**

Сегодня остро встает вопрос о детской профориентации, возможности с ранних лет познакомить детей с разными профессиями, подготовить к выбору своей будущей дороги

Проект «Хэппи Арт» ориентирован на то, чтобы обучающиеся попробовали себя в роли оформителя, реализовались в интересном деле и выявили свои творческие способности. Обучающиеся получают практический навык в сфере, близкой к деятельности оформителя.

Проект «Хэппи Арт» имеет художественную направленность, и создает условия, обеспечивающие выявление и развитие индивидуальных творческих способностей детей с учетом их возможностей и мотивации.

Практическая цель проекта: познакомить обучающихся с деятельностью художника-оформителя средствами реализации проекта «Хэппи Арт. Создать эскизы оформления, применяемые в сезонном тематическом оформлении интерьеров.

Педагогическая цель: содействие формированию и развитию социальных компетенций, необходимых для самореализации личности обучающихся.

Задачи программы:

1. Познакомить и сформировать представление обучающихся об особенностях профессии оформителя и принципах работы;
2. Способствовать развитию интереса к профессии оформитель;
3. Познакомить с видами художественно-оформительских работ и областями применения
4. Способствовать развитию целеустремленности, внимания, чувства товарищества путем реализации общего дела.

**Практическая цель проекта:** познакомить обучающихся с деятельностью

Тема	Часы	Содержание	Ожидаемый результат
Коллаж из пленок	10	Знакомство с обучающимися. Техника безопасности на занятии. Содержание деятельности. Области применения. Эскиз-концепция	Знание техники безопасности. Знание содержания деятельности оформителя. Сплочение коллектива на общее дело. Создание графического произведения из плоских и объемных материалов
Плакат	10	Исполнение художественно-оформительских работ. Содержание деятельности. Области применения. Эскиз-концепция. Плакат	Умение отличать виды оформительских работ и применять знания. Создание плаката
Праздничные украшения	18	Работа над созданием элементов оформления интерьера. Выполнение заданий по группам.	Выполнение задания в соответствии с поставленной задачей. Умение сотрудничать в группах. Умение создать элемент оформления.
Сценография	15	Работа над созданием декораций. Выполнение заданий по группам.	Выполнение задания в соответствии с поставленной задачей. Умение сотрудничать в группах. Умение создать декорацию.
Стенгазета	15	Работа над созданием стенгазеты. Выполнение заданий по группам.	Выполнение задания в соответствии с поставленной задачей. Умение сотрудничать в группах. Умение создать стенгазету.
Выставка работ	2	Завершение оформления. Обсуждение	Удовлетворенность от результатов своей деятельности.



художника-оформителя средствами реализации проекта «Хэппи Арт. Создать эскизы оформления, применяемые в сезонном тематическом оформлении интерьеров.

**Педагогическая цель:** содействие формированию и развитию социальных компетенций, необходимых для самореализации личности обучающихся.

**Задачи программы:**

1. Познакомить и сформировать представление обучающихся об особенностях профессии оформителя и принципах работы;
2. Способствовать развитию интереса к профессии оформитель;
3. Познакомить с видами художественно-оформительских работ и областями применения
4. Способствовать развитию целеустремленности, внимания, чувства товарищества путем реализации общего дела.

### **Содержание проекта**

#### **Ожидаемые результаты и способы их проверки**

**Личностные:**

- развита мотивация к творческой деятельности;
- сформировано стремление к социальной активности;
- сформировано чувство ответственности за дело, которым занимается обучающийся.

**Метапредметные:**

- умеет работать с информацией;
- сформированы навыки сотрудничества;
- умеет работать в коллективе.

**Предметные:**

Обучающийся будет **знать:**

- виды художественно-оформительских работ и области применения;
- основные термины курса;
- особенности оформления интерьеров декорациями.

**Уметь:**

- отличать и использовать материалы для оформления;
- самостоятельно и коллективно разрабатывать концепцию оформления;
- подбирать соответствующий материал для оформительской работы;
- выполнять задание в соответствии с поставленной задачей.

Результаты демонстрируются в рекреации дома детства и юношества, на творческих встречах в виде фотографий и видео.

#### **1.4. Планируемые результаты и способы их определения**

##### **Планируемые результаты модуля «Пробуй, твори, выбирай» (1-2 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» (3 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» (4 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 конкурсно-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***

1. Создание видео- и аудиотеки для работы мастерских и реализации проектов.

2. Информационное оснащение образовательного процесса (оформление стендов для родителей и обучающихся).

3. Наличие выбора информационных ресурсов (достижение оптимального состояния сочетания электронных и традиционных информационных ресурсов).

4. Анкетирование обучающихся и родителей.

5. 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

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 203213900564843355954824568531281433305066908473

Владелец Белых Ольга Владимировна

Действителен с 14.10.2024 по 14.10.2025