

Темур Любовь Владимировна

а

Подписан: Темур Любовь Владимировна
DN: C=RU, S=Челябинская область, L=Миасс,
T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ "ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА"
"ЮНОСТЬ" ИМЕНИ АКАДЕМИКА В.П. МАКЕЕВА",
СНИЛС=01193260211, ИНН=741507682734,
E=ddt_ostrov@mail.ru, G=Любовь Владимировна,
SN=Темур, CN=Темур Любовь Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.06.17 15:01:01+05'00'
Font Reader Version: 10.1.0

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева)»

Принята на заседании
Методического совета
«17» июня 2026 г.
Протокол № 7

Утверждена:
Директор
_____/Темур Л.В./
«17» июня 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Успешный старт. Техно»
Ознакомительный уровень

Возраст обучающихся: 7-9 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на бюджетной основе
72 часа

Автор-составитель:
Волгина Ксения Сергеевна
педагог дополнительного образования
высшая квалификационная категория,
Косенок Антонина Андреевна
педагог дополнительного образования
высшая квалификационная категория,
Смирных Екатерина Анатольевна
педагог дополнительного образования

г. Миасс

Содержание

РАЗДЕЛ I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.3 Отличительная особенность. Новизна	3
1.4 Педагогическая целесообразность.....	4
1.5 Цель и задачи программы.....	4
1.6 Адресат программы (целевая аудитория)	5
1.7 Особенности организации образовательного процесса.....	5
1.8 Планируемые результаты	5
Учебные планы модулей программы	6
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	11
2.1. Календарный учебный план	11
2.2. Методическое обеспечение программы	11
2.3. Формы аттестации и контроля	11
2.4. Зачетные требования педагогического контроля	12
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	13
2.6 Список литературы	15
Нормативно-правовые документы.....	16
Календарный учебный график «Кликко-логика» (модуль 1).....	18
Календарный учебный график «Мультстудия» (модуль 2).....	19
Календарный учебный график «Scratch kids» (модуль 3).....	20
Оценочный лист освоения программы «Успешный старт. Техно».....	22
Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ.....	23
Дистанционный модуль	28
Летний модуль	29
План воспитательной работы.....	32
Методическое обеспечение программы.....	34

РАЗДЕЛ I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Успешный старт. Техно» (далее - Программа) ознакомительного уровня имеет техническую направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, нормативных локальных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В. П. Макеева» (Приложение 1).

1.2 Актуальность программы

В настоящее время в системе дополнительного образования становятся востребованными интегративные программы, создающие условия для выявления у детей младшего школьного возраста интересов, склонностей, способностей и возможности их дальнейшего целенаправленного развития. Программа способствует формированию универсальных учебных навыков, помогающих ребенку адаптироваться к обучению по школьной программе и развивать ключевые компетенции будущего.

1.3 Отличительная особенность. Новизна

Программа модульной структуры, состоит из трёх самостоятельных дидактических единиц- модулей, включающих цель, методическое сопровождение, критерии оценки и практико-ориентированные результаты обучения.

Модуль программы «Кликко-логика» на формирование у обучающихся навыков трансформации теоретических знаний в практические умения, способствующие ускоренному интеллектуальному развитию, развитие творческих способностей и мелкой моторики. Каждая работа проходит путь от чертежа до готовой конструкции. Фото готовых работ размещаются на виртуальной выставке в группе «Klikko-логика г.Миасс» в социальной сети в Вконтакте.

Модуль программы «Мультипликация» направлен на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей, самостоятельности и любознательности, на формирование навыков восприятия и анализа экранных произведений, умения эмоционально откликаться на их содержание, аргументированно оценивать и обсуждать увиденное.

Модуль программы «Scratch kids» направлен на развитие логического и креативного мышления, умения структурировать информацию, работать с алгоритмами, циклами и условиями.

Гибкость и вариативность модульной программы реализуются через:

- краткосрочность освоения содержания каждого модуля для поддержания мотивации;
- построение персонализированного образовательного маршрута (диагностика стартовых возможностей обучающихся, индивидуализация темпа освоения модулей);
- логическую взаимосвязь модулей друг с другом для поэтапного и системного освоения учебного материала, последовательного наращивания сложности и опоры на достигнутое, что способствует формированию универсальных учебных навыков.

Линейный принцип построения модулей программы предполагает последовательное и концентрированное погружения обучающихся в содержание модулей, адаптированное под их интересы, способности и потребности.

Программа реализует принцип преемственности: содержание каждого модуля логически связано с предыдущим и опирается на сформированные знания и умения, обеспечивающие целенаправленное развитие у обучающихся когнитивных функций (памяти, внимания), навыка оперативного переключения между разноплановыми задачами,

создание педагогической среды, направленной на формирование базовых учебных навыков и позитивного отношения к обучению.

1.4 Педагогическая целесообразность

Программа является экспериментальным полем для апробирования склонностей и интересов обучающихся посредством концентрированного погружения в различные виды технической и познавательной деятельности.

Методика освоения содержания каждого модуля программы строится на трех ключевых принципах, обеспечивающих глубокое и осознанное обучение:

концентрация фокуса внимания на конкретном виде деятельности для погружения в предметную область и ознакомления с основами начального уровня;

акцент на практических навыках применимости знаний: визуальный результат (рисунки, анимации, простые игры), практические навыки (технические конструкции, отснятые мультфильмы) демонстрируют результативность обучения;

формирование чувства успеха для получения обучающимися ощущения достижения результата, укрепления их уверенности в себе, формировании желания продолжать обучение в будущем.

В образовательном процессе каждого модуля активно используются:

- дидактические игры для закрепления учебного материала, развития мелкой моторики, речевых навыков, расширения словарного запаса;

- интеллектуально-творческие игры (викторины, головоломки, квизы) для стимулирования познавательной активности, развития мышления, воображения, внимания, памяти;

- сюжетно-ролевые игры для формирования коммуникативных и социальных навыков.

Содержание программы включает педагогические технологии, методы и приемы для формирования учебных умений и навыков, самостоятельности обучающихся, умения достигать конкретных результатов.

1.5 Цель и задачи программы

Цель: формирование интереса обучающихся к техническому творчеству и изучению основ конструирования, программирования и мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с основами технического творчества: мультипликация, программирование, конструирование;

- способствовать приобретению практических умений и навыков в различных видах деятельности;

- сформировать устойчивый интерес обучающихся к занятиям различными видами деятельности.

Развивающие:

- развивать творческие способности, познавательную активность в различных видах деятельности;

- развивать память, внимание, мышление, воображение, аналитическое и критическое мышление;

- развивать мелкую моторику, усидчивость при сборке моделей, работе с компьютером.

Воспитательные:

- развивать коммуникативные навыки общения;

- повысить коммуникативную культуру обучающихся, культуру общения, взаимопонимания, взаимопомощи;

- воспитывать ответственность, умение доводить начатое до конца;

- сформировать способность к самоорганизации и самоконтролю.

1.6 Адресат программы (целевая аудитория)

Программа адресована обучающимся 7 - 9 лет.

Количество обучающихся в группе 12 человек.

Возрастные особенности

Развитие мелкой моторики		
7 лет	7-8 лет	8-9 лет
совершенствуется координация кисти и пальцев; развиваются навыки согласованных движений рук	активно развиваются графомоторные навыки, улучшается зрительно-моторная интеграция	развивается скорость мелких движений, появляется выносливость руки, доступнее становятся сложные движения
Концентрация внимания		
слабая устойчивость внимания, распределение внимания затруднено, концентрация зависит от интереса	время концентрации увеличивается, избирательность внимания	развивается навык переключения внимания между задачами и умение следовать многоэтапным инструкциям
Объем и развитие памяти		
доминирует механическое запоминание (повторение), начинает формироваться логическая память	увеличивается скорость запоминания, усиливается логическая память	оперативная память удерживает информацию во время выполнения задания, осваивает приемы для запоминания
Мышление		
переход мышления от наглядно-действенного к наглядно-образному	мышление словесно-логическое	мышление абстрактное без наглядной опоры; способность к анализу, рефлексии
Физическое развитие		
рост тела, потребность в физической активности, слабость к длительному напряжению	рост мышц тела, хорошая подвижность, трудность удерживаться в одной позе	развитие опорно-двигательного аппарата, увеличение мышечной силы; характерно быстрое истощение запаса энергии
Ведущий вид деятельности		
игра	игра переходит к учебной деятельности	учебная деятельность рост познавательных способностей и формирование интересов

1.7 Особенности организации образовательного процесса

Программа состоит из трех модулей: Модуль 1 (24 часа), Модуль 2 (24 часа), Модуль 3 (24 часа).

Срок реализации программы – 1 год.

Режим занятий: 72 часа в год (1 занятие в неделю длительностью 2 академических часа).

Форма обучения: очная.

Уровень освоения программы ознакомительный.

Язык освоения программы: русский.

Обучающиеся получают свидетельство об окончании освоения программы.

Программа реализуется: на бюджетной основе.

По окончании обучения на каждом модуле обучающиеся получают электронное свидетельство об освоении программы модуля.

1.8 Планируемые результаты

Личностные:

– научатся ставить перед собой задачи и решать их, используя имеющиеся знания и

овладевая новыми;

- сформируют навыки самообучения и личностного роста;
- научатся самостоятельно организовывать и контролировать свою деятельность;
- повысят уровень развития памяти, внимания, аналитического и критического мышления;

мышления;

Метапредметные результаты:

- разовьют творческие способности, познавательную активность в различных видах деятельности;
- продемонстрируют прогресс в развитии памяти, внимания, мышления и воображения;
- улучшат координацию движений, мелкую моторику, приобретут навыки осуществления проектной и презентационной деятельности;
- научатся продуктивно взаимодействовать в паре, в группе, в коллективе на основе взаимопонимания и взаимопомощи.

Предметные результаты:

- познакомятся с основами конструирования, программирования, мультипликации;
- освоят первичные навыки в различных видах деятельности;
- выучат основные статистические методы и научатся применять их на практике;
- продемонстрируют интерес к творческой деятельности и познанию нового.

Учебные планы модулей программы

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля
			теория	практика	
Кликко-логика (Модуль 1)					
1.	Знакомство с конструктором Klikko. Создание плоских (двухмерных) фигур.	2	0	2	Контрольные задания
2	Создание базовых фигур Klikko. Превращение двухмерных фигур в трехмерные.	2	0	2	Контрольные задания
3	Создание технических конструкций	8	2	6	Контрольные задания
4	Знакомство с металлическим конструктором. Создание технических конструкций.	4	2	2	Контрольные задания
5	Разработка творческого проекта.	6	2	4	Контрольные задания
6	Итоговое занятие	2	0	2	Открытые занятия
	Итого:	24	6	18	
Мультстудия (Модуль 2)					
1.	Технологии создания мультфильма	10	2	8	Контрольные задания
2.	Основные техники в мультипликации	6	2	4	Контрольные задания

3.	Мульт - проекты	6	2	4	Контрольные задания
4.	Итоговое занятие	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	24	6	18	
Scratch kids (Модуль 3)					
1.	Рисование в Scratch.	2	0	2	Контрольные задания
2.	Алгоритмы в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания
3.	Клоны, цикл и переменные в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания
4.	События и сенсоры в Scratch.	2	0	2	Контрольные задания
5.	Операторы, случайные числа.	2	0	2	Контрольные задания
6.	Разнообразие проектов в среде Scratch.	6	2	4	Контрольные задания
7.	Работа над индивидуальными проектами	6	2	4	Контрольные задания
8.	Итоговое занятие. Презентация индивидуального проекта	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	24	6	18	

Содержание учебного плана модуля 1

Раздел 1. Знакомство с конструктором Klikko. Создание плоских (двухмерных) фигур.

Теория: Знакомство с конструкторами Klikko, характеристиками и комплектацией. Обзор деталей. Понятие плоская фигура. Плоские фигуры, способы и особенности соединения, и назначение деталей.

Практика: Сборка фигур с использованием разных соединений (двойного, тройного, крестообразного). Проекты плоских технических конструкций: ("Цирк", "Автомобиль", "Головоломка").

Раздел 2. Создание базовых фигур. Превращение двухмерных фигур в трехмерные.

Теория: Понятие базовой фигуры. Особенности и качество соединения деталей. Понятие объемная фигура, базовая конструкция. Особенности сборки плоских фигур и превращение их в объемные.

Практика: Конструирование плоских изделий, превращение в объёмные, с использованием схем сборки фигур и разных соединений: соединительные муфты и шестеренки, сцепного соединительного рычага. ("Рыцари и принцессы", "Абстракция", "Сфера малая"). Самостоятельная работа.

Раздел 3. Создание технических конструкций.

Тема 3.1. Создание технических конструкций на тему «Город».

Теория: Понятие «техническое задание», тематика, этапы, выбор способа реализации модели технического объекта. Профессии технической направленности. Атлас будущих профессий.

Практика: Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения

основных требований. Конструирование на тему профессий. Архитектура. Мосты. Замки. Парк аттракционов. Карусель.

Тема 3.2. Создание технических конструкций на тему: «Транспорт».

Теория: Виды транспорта. Наземный, воздушный и водный транспорт. Военная техника. Назначение специального транспорта. Техника безопасности дорожного движения.

Практика: Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения основных требований. Самостоятельная работа с учетом выбора способа реализации модели технического объекта.

Тема 3.3. Создание технических конструкций на тему: «Животные».

Теория: Конструирование стилизованных объектов. Значение цвета и формы. Разновидности животного мира. Среда обитания.

Практика: Конструирование стилизованных животных (птицы, рыбы, животные, фантастические животные). Самостоятельная работа с учетом требований технического задания.

Тема 3.4. Создание технических конструкций на тему: «Космос».

Теория: Космос, история развития космонавтики. Летательные аппараты. Космические объекты. (Планеты солнечной системы, звезды, космический корабль, нло, ракеты). История ракетостроения в городе Миасс. Макеев В.П.

Практика: Конструирование космических летательных аппаратов, космических объектов. Самостоятельная работа с учетом требований технического задания.

Раздел 4. Знакомство с металлическим конструктором. Создание технических конструкций.

Теория: особенности сборки трехмерных конструкций из металлического конструктора.

Практика: создание детьми технических конструкций по собственному замыслу или схеме.

Раздел 5. Разработка творческого проекта.

Теория: Творческий проект. Цели, этапы, критерии оценки.

Практика: Выполнение творческого проекта по заданию и самостоятельно (зарисовка эскиза; выбор материалов; технологическое выполнение модели; описание назначения и области применения; презентация готового проекта).

Раздел 6. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов учебного года. Открытое занятие для родителей.

Содержание учебного плана модуля 2

Раздел №1. Технологии создания мультфильма

Теория: Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз»; Значение ролей в мультипликации, Просмотр видео ролика «как создаются кукольные мультфильмы 1,2»; Распределяем роли мастеров мультипликации; Раскадровка. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов;

Оборудование. Оборудование, необходимое для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, ноутбук, мульт – станок для перекладной анимации; Декорации. Техники исполнения декораций. Материалы и инструменты;

Свет. Основные правила постановки освещения при съемке мультфильма с помощью мульт – станка или манежа;

Анимационные приёмы. Основные анимационные приёмы в мультипликации: ходьба, сплющивание, паузы, огонь и вода, снег и дождь, летающие объекты;

Практика: Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя;

Разработка эскиза персонажа. Распределение ролей;

Рисуем комикс по составленному сценарию-сюжету;

Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере;

Изготовление декораций для мультфильмов различной тематики, различными материалами; Постановка освещения;

Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ;

Материалы: альбом для эскизов, цветные карандаши, фломастеры, цветная бумага, цветной картон, ножницы, пластилин, шерсть и т.д.

Фотоаппарат, штатив, мульт-станок для перекладной анимации, ноутбук.

Настольная лампа, мульт-станок, манеж для кукольной анимации.

Зрительный ряд: презентация по теме.

Раздел №2 Основные техники в мультипликации

Графическая: рисованная анимация;

перекладная анимация;

Объемная: кукольная;

Объемная: барельефная;

Теория: Презентация по теме

Практика: съёмка тренировочного мультфильма в перечисленных техниках.

Материалы: бумага, карандаши, фломастеры, мульт – станок для перекладной мультипликации, пластилин, доска для лепки, стеки.

манеж для кукольной мультипликации, куклы и игрушки.

Зрительный ряд: образцы готовых работ.

Раздел № 3: Мульт - проекты

Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации

Практика: Этапы работы над проектом.

Материалы: Стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, световой стол для песочной анимации, штатив, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Материалы: Ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт – станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Сказки народов мира» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Материалы: Пластилин, доски для лепки, стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт-станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Раздел № 4: Итоговое занятие

Подведение итогов.

Содержание учебного плана модуля 3

Раздел № 1. Рисование в Scratch.

Теория: Создание нового спрайта. Редактирование спрайтов. Рисование фона. Костюмы для фона. Как выбрать персонажа, поменять костюм героя. Как изменить фон и добавить нового героя. Использование костюмов для спрайта.

Практика: проекты «Рисование домика, солнца, дерева, цветка», «Полет пчелы Майя», «Кот на ракете», «Подводные обитатели», «Жук ползет».

Раздел № 2. Алгоритмы в Scratch.

Теория: Понятие Алгоритма. СКИ (система команд исполнителя). Код алгоритмов. Три типа алгоритмов. Линейный алгоритм. Блок-схема. Учимся создавать алгоритмы словесно и графически.

Практика: проекты «Открытка», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 3. Клоны, циклы и переменные в Scratch.

Теория: Создание и удаление переменной. Имя переменной. Понятия Клона, счетный цикл, цикл с условием, бесконечный цикл, вложенные циклы, цикл с условием-сенсором, случайные числа, цикл «что, если..?».

Практика: проект «Звёздное небо», Счетчик, мини проекты по темам уроков. Игры. «Летающий бегемот».

Раздел № 4. События и сенсоры в Scratch.

Теория: Сенсоры событий. Интерактивность. Сенсоры общения с человеком. Таймер. Сенсоры цвета.

Практика: Создание игр «Минное поле», «Кот математик»,

Раздел № 5. Операторы, случайные числа.

Теория: Случайные числа на координатной плоскости. Случайные числа в блоке команд движения. Создание иллюзии движения за счет изменения размеров.

Практика: Создание проектов «Салют», «Пальба из пушки». Программируем игрока и охранника.

Раздел № 6. Разнообразие проектов в среде Scratch.

Теория: Изучаем анимацию. Создаем творческие проекты

Практика: проекты «Игра с уровнями», «Погоня за золотом», «Найди предмет». Составление анимированных открыток. Разработка индивидуальных проектов с применением всех полученных знаний, открытое представление проектов.

Раздел № 7. Работа над индивидуальными проектами

Теория: Закрепляем и углубляем знания циклов. Изучаем сенсоры, случайные числа, переменные. Учим спрайт следить за мышкой

Практика: Игры "Стреляем по шарикам", "Собираем морковку", «Пальба из пушки», «Динозавр ест Машинки», Мини калькулятор, Игра «Лабиринт», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 8. Итоги года.

Теория: Разработка итоговой большой игры.

Практика: Составление плана проекта. Разработка и программирование игр, представление работ на конкурсах.

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая
<i>Продолжительность освоения программы</i>	36 недель (72 часа в год)
<i>Продолжительность модуля программы</i>	3 месяца (24 часа)
<i>Текущий контроль</i>	В течение всего года, по разделам программы
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	По окончании освоения модулей программы

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

- ✓ Личностно-ориентированная технология.
- ✓ Игровая технология.
- ✓ Технология проблемного обучения.
- ✓ Технология проектной деятельности.
- ✓ Технология коллективно-творческой деятельности.

Методы обучения:

- ✓ Словесные
- ✓ Наглядные
- ✓ Практические
- ✓ Репродуктивные
- ✓ Объяснительно-иллюстративные.

Формы организации занятий:

- ✓ Фронтальная
- ✓ Индивидуальная
- ✓ Групповая

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Выполнение упражнений	В течение года
<i>Аттестация по итогам освоения модуля</i>	Демо-день	По окончании модуля

Формы контроля: беседа, наблюдение, самостоятельные работы, практические задания, тестовые задания, конкурсы, хакатоны, защита проекта, открытое занятие, игра, выставка, викторина.

Текущий контроль проводится на основании диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам каждого раздела программы для определения уровня освоения раздела каждым обучающимся.

Аттестация (итоговый контроль) – проводится в конце каждого модуля. Цель его проведения – определение уровня освоения модуля каждым обучающимся.

2.4. Зачетные требования педагогического контроля

Зачетные требования текущего и итогового контроля модуля «Кликко-логика»

Критерии педагогического контроля

ФИ	Знание геометрических фигур	Скорость исполнения задания	Уровень развития пространственного мышления

Оценочный материал:

высокий - знает сложные и простые геометрические фигуры, проявляет высокий уровень развития мелкой моторики, быстро и правильно выполняет задание, проявляет высокий уровень пространственного мышления;

средний - знает простые и некоторые сложные геометрические фигуры, проявляет средний уровень развития мелкой моторики, правильно выполняет задание, проявляет средний уровень пространственного мышления;

низкий - знает простые геометрические фигуры, проявляет слабый уровень развития мелкой моторики, выполняет задание с ошибками. (Приложение №3).

Зачетные требования текущего и итогового контроля модуля программы «Мультстудия»

Критерии педагогического контроля

ФИ	Знание спец терминов и теории	Качество и аккуратность работ	Активность и усидчивость	Умение пользоваться инструментами программы

Зачетные требования текущего и итогового контроля

Оценочные материалы:

Высокий уровень – самостоятельно и последовательно выполняет все этапы создания мультфильма: от разработки идеи до финального монтажа, продумывает сюжет и образы персонажей;

Средний уровень – знает основную терминологию, выполняет этапы работы над мультфильмом, но нуждается в направляющей помощи педагога на некоторых из них (например, при написании сценария или создании сложных движений);

Низкий уровень – недостаточно ориентируется в этапах создания мультфильма и терминологии, испытывает значительные трудности при работе с оборудованием или материалами, не может самостоятельно выполнить задание без постоянной пошаговой инструкции и прямой помощи педагога. (Приложение №3);

Зачетные требования текущего и итогового контроля модуля «Scratch kids»

Критерии педагогического контроля

ФИ	Соответствие проекта заданию, оригинальность идеи и содержание проекта	Творческий подход, сложность проекта	Качество исполнения — понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации	Качество алгоритмов, отсутствие ошибок в программе

Оценочный материал:

высокий - отлично знает интерфейс среды Scratch и основную терминологию (спрайт, сцена, блок, цикл, условие), самостоятельно создаёт логически выстроенные проекты со сложной последовательностью скриптов, уверенно использует различные типы блоков (движение, внешность, звук, события, управление) для реализации своих идей, может найти

и исправить ошибки в своём коде (отладка);

средний - знает основные элементы интерфейса и базовые блоки, создаёт простые проекты по образцу или с небольшой помощью педагога, испытывает трудности при построении сложных скриптов и алгоритмов, выполняет задания последовательно, но может допускать ошибки в логике программы, которые требуют помощи педагога для исправления;

низкий - недостаточно уверенно ориентируется в интерфейсе Scratch, испытывает затруднения при выборе нужных блоков и их соединении в скрипты, не может самостоятельно создать проект без постоянной пошаговой инструкции и прямой помощи педагога на всех этапах работы.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения.

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

Модуль 1.

- наборы конструктора Klikko;
- наборы конструктора Clics;
- наборы металлического конструктора;
- бумага для записей логических задач;
- карандаши.

Модуль 2.

- учебный кабинет, столы, стулья, шкафы,
- мульт-станок для перекладной анимации;
- манеж – сцена для кукольной мультипликации;
- световой стол для песочной анимации;
- ноутбук;
- фотоаппарат;
- будка для звукозаписи;
- микрофон.

Дидактические средства, используемые для организации учебно-воспитательного процесса:

- наглядные пособия;

Художественно-изобразительные средства и канцелярские принадлежности:

- карандаши простые, кисти, маркеры;
- пластилин, доска для лепки, стеки;
- ножницы, цветной картон, цветная бумага;
- нитки для шитья разных цветов;
- пряжа, ленты декоративные, кружево;
- пуговицы, бусины, ленты, кружево;
- краски акварельные;
- клей «ПВА», клей «Момент» универсальный.

Модуль 3

- учебный кабинет, учебные столы, стулья;
- проектор, экран;
- компьютеры с установленной операционной системой Windows для каждого обучающегося и для педагога.

Перечень инструментов:

- календарный учебный график (Приложение №2) .

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу технической направленности «Успешный старт. Техно», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

- Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н.

2.6 Список литературы

Список литературы для педагога

1. Зимнякова И.Ю. Формирование коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий в процессе группового взаимодействия младших школьников //Наука и образование: новое время. 2015. — № 1 (6). — с. 532-534.
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. — М.: Просвещение, 2010. 223 с
3. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с..
4. Больгер, Н. Мультистудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М.: Робинс, 2012. – 66с.
5. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
6. Программирование на Scratch. Часть 1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков
7. Программирование на Scratch. Часть 2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков
8. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования/ Под ред. В. В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер»

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Бабкина, Н.В. Логические задачи для развития интеллекта младших школьников / Н.В. Бабкина. - М.: Школьная пресса, 2006.
2. Баранов, С.П., Чиркова, Н.И. Развитие логики мышления младших школьников / С.П. Баранов, Н.И. Чиркова // Начальная школа. – 200 с.
3. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов). - М.: Пассим, 1995. - 80 с.

Электронные образовательные ресурсы

1. <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи
3. <https://sites.google.com/site/pishemkody/> - Код-клуб

Нормативно-правовые документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст.2, ст.15, ст.16, ст.17, ст.75, ст.79);
- Федеральным Законом "О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере" от 13.07.2020 №189-ФЗ (с изм. и доп.);
- Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указом Президента РФ от 07.05.2024 N 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р) (с изм. и доп.);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.12.2024 г. N 883 «Об утверждении методик расчёта государственной программы РФ «Развитие образования» и федерального проекта «Всё лучшее детям» национального проекта «Молодёжь и дети»;
- Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» (с изм. и доп.);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам

среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);

- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;

- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

2. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016).

3. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06).

4. Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также в организациях отдыха детей и их оздоровления» (письмо Министерства просвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06».

5. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура» (Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 г. N АБ-254/06 «О направлении информации»).

6. «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения РФ в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны» (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»).

7. Методических рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»

<https://институтвоспитания.рф/upload/iblock/da2/jnpcgff0oeer1hvl28kk500zy2z9kv6c.p>

Календарный учебный график «Кликко-логика» (модуль 1)

Ознакомительный уровень.

Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

№ п/п	Число/месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Вводное. Учебно-практическое	2	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с конструктором Klikko, характеристиками и комплектацией. Создание плоских (двухмерных) фигур. Тема: "Цифры".	Учебная задача
2	Сентябрь	Учебно-практическое	2	Создание базовых фигур Klikko. Превращение двухмерных фигур в трехмерные. Изучение различных способов соединения. Тема: "Автомобиль".	Практическое задание. Выставка работ
3	Сентябрь	Учебно-практическое	2	Создание технических конструкции на тему: "Город. Дом. Мост. Парк аттракционов. Карусель."	Практическое задание. Выставка работ
4	Сентябрь	Учебно-практическое	2	Какие существуют виды транспорта и их назначение. Создание технических конструкции на тему: "Транспорт. Автомобиль. Поезд. Вертолет".	Практическое задание. Выставка работ
5	Октябрь	Учебно-практическое	2	Какие существуют виды животных и места их обитания. Создание технических конструкции на тему: "Животные. Рыба-трансформер".	Практическое задание. Выставка работ
6	Октябрь	Учебно-практическое	2	История космонавтики. Первый полет в космос. Космические достижения. Создание технических конструкции на тему: "Космос. Ракета".	Практическое задание. Выставка работ
7	Октябрь	Учебно-практическое	2	Знакомство с металлическим конструктором. Соединение деталей. Создание простых технических элементов. На тему: «Стул и другая мебель».	Практическое задание. Выставка работ
8	Октябрь	Учебно-практическое	2	Металлический конструктор. Создание технической конструкции. На тему: «Авто с запасным колесом»	Практическое задание. Выставка работ
9	Ноябрь	Практическое	2	Разработка творческого проекта. Техническое задание. Мозговой штурм. Этапы проекта	Практическое задание. Выставка работ
10	Ноябрь	Практическое	2	Разработка творческого проекта. Работа над проектом. Разработка технической конструкции.	Практическое задание. Выставка работ
11	Ноябрь	Практическое	2	Разработка творческого проекта. Выявление и разбор ошибок. Работа над ошибками. Завершающее занятие над проектом.	Выставка работ. Тестирование
12	Ноябрь	Итоговое занятие	2	Защита проекта. Аттестация учащихся.	Открытое занятие

Календарный учебный график «Мультстудия» (модуль 2)

Ознакомительный уровень.

Место проведения: МАУ ДО «ДЦТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

№ п/п	Число/месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Декабрь	Учебно-практическое	2	Технологии создания мультфильма. Создание сюжета будущего мультфильма. Основные правила написания сценария. Зарисовка сюжета - основные правила рисования черновой раскадровки. Зарисовка сюжета комикс.	Опрос. Практическое занятие
2	Декабрь	Учебно-практическое	2	Создание персонажей будущего мультфильма. Основные правила съемки кадров. Основные секреты художника по декорациям. Материалы и инструмент. Создание декораций для рисованного мультфильма.	Опрос. Практическое занятие.
3	Декабрь	Учебно-практическое	2	Оборудование. Мульт-станок для перекладной анимации, для объёмной анимации. Знакомство с видеокамерой, и приложениями для обработки видео. Законы механики. Монтаж и озвучка	Опрос. Практическое занятие
4	Декабрь	Учебно-практическое	2	Основные техники в мультипликации. Графическая: рисованная мультипликация. Материалы и инструменты. Рисуем героев. Рисуем мимику героев.	Практическое занятие
5	Январь	Учебно-практическое	2	Создаем фон. Делаем раскадровку комикс. Производим покадровую съемку мультфильма. Производим монтаж и озвучку мультфильма.	Практическое занятие
6	Январь	Учебно-практическое	2	Создание декораций для пластилинового мультфильма. Лепим героев из пластилина.	Практическое занятие. Выставка
7	Январь	Учебно-практическое	2	Делаем раскадровку комикс. Производим покадровую съемку мультфильма. Производим монтаж и озвучку мультфильма.	Практическое занятие. Выставка

8	Январь	Учебно-практическое	2	Создание декораций для мультфильма в технике Перекладка. Пишем сценарий. Рисуем героев. Вырезаем героев по частям. Делаем раскадровку комикс. Производим покадровую съемку мультфильма. Производим монтаж и озвучку мультфильма	Практическое занятие
9	Февраль	Учебно-практическое	2	Этапы работы над проектом «Сказки народов мира». Выбираем сказку. Пишем сценарий. Рисуем героев	Практическое задание
10	Февраль	Учебно-практическое	2	Создаем декорации и фон. Делаем раскадровку комикс.	Практическое задание
11	Февраль	Учебно-практическое	2	Производим покадровую съемку мультфильма. Производим монтаж и озвучку мультфильма	Практическое занятие
12	Февраль	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие. Подведение итогов. Просмотр мультфильмов.	Открытое занятие. Защита проектов

Календарный учебный график «Scratch kids» (модуль 3)

Ознакомительный уровень.

Место проведения: МАУ ДО «ДТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

№ п/п	Число/месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Март	Водное	2	Регистрация. Установка программы. Знакомство с интерфейсом. Рисуем на экране (изучаем перо). Игра Раскраска.	Мастер-класс
2	Март	Учебно-практическое	2	Как выбрать персонажа, поменять костюм героя. Как изменить фон и добавить нового героя. Использование фона для сцены. Использование костюмов для спрайта. Звуковые блоки	Практическое задание
3	Март	Учебно-практическое	2	Понятия Клон. Счетный цикл. Цикл с условием. Бесконечный цикл. Вложенные циклы. Цикл с условием-сенсором. Переменные для чего они нужны и как с ними работать. (Игра "Собираем морковь")	Практическое занятие

4	Март	Учебно-практическое	2	События, Сенсоры. Создание открытки	Практическое занятие
5	Апрель	Учебно-практическое	2	Делаем игру «Динозавр ест Машинки», работа со скоростью	Практическое задание
6	Апрель	Учебно-практическое	2	Пальба из пушки - следим за мышкой	Практическое задание
7	Апрель	Учебно-практическое	2	Игра "Стреляем по шарикам"	Практическое задание
8	Апрель	Учебно-практическое	2	Мини калькулятор	Практическое задание
9	Май	Учебно-практическое	2	Разработка собственной игры 1. Сценарий. Отрисовка персонажей	Практическое задание
10	Май	Учебно-практическое	2	Программирование сцен, героев	Практическое задание
11	Май	Учебно-практическое	2	Отладка	Практическое задание
12	Май	Итоговое занятие	2	Представление итоговых работ	Открытое занятие

Оценочный лист освоения программы «Успешный старт. Техно»

Карты диагностики текущего/ итогового контроля модуля программы «Кликко-логика».

№	ФИ обучающихся	Знание геометрических фигур (0-6 баллов)	Скорость исполнения задания (0-7 баллов)	Уровень развития пространственного мышления (0-7 баллов)	Итоговый балл
1					
2					

Карты диагностики текущего/ итогового контроля модуля программы «Мультстудия»

№	ФИ обучающихся	Знание спец терминов и теории (0-5 баллов)	Качество и аккуратность работ (0-5 баллов)	Активность и усидчивость (0-5 баллов)	Умение пользоваться инструментами программы (0-5 баллов)	Итоговый балл
1						
2						

Карты диагностики текущего/ итогового контроля модуля программы «Scratch kids»

№	ФИ обучающихся	Соответствие проекта заданию, оригинальность идеи и содержание проекта (0-5 баллов)	Творческий подход, сложность проекта (0-5 баллов)	Качество исполнения — понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации (0-5 баллов)	Качество алгоритмов, отсутствие ошибок в программе (0-5 баллов)	Итоговый балл
1						
2						

По итогам аттестации:

Количество баллов от 16 до 20 - высокий уровень освоения модуля;

Количество баллов от 9 до 15 - средний уровень освоения модуля;

Количество баллов количество баллов от 1 до 9 - низкий уровень освоения модуля.

Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ

Категория обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по слуху. Особенности педагогической технологии образовательной деятельности для обучающихся с нарушениями слуха.

Зрительное восприятие для обучающихся с нарушением слуха является главным источником получения представлений об окружающем мире. Компенсация отсутствующего слухового контроля обучающихся с нарушениями слуха, может совершаться за счет увеличения роли невербальной речи: мимика, жесты доминирует в процессе обучения слабослышащих обучающихся. Обращение к кинестетическому каналу восприятия обеспечивает развитие кинестетического контроля за качеством движений у обучающихся с нарушениями слуха.

Цель: создание условий для формирования интереса и выявления творческих способностей, физических качеств обучающихся средствами приобщения к различным видам творческой деятельности.

Задачи:

- познакомить с основами технического творчества: мультипликация, программирование, конструирование;
- способствовать приобретению практических умений и навыков в различных видах деятельности;
- сформировать устойчивый интерес обучающихся к занятиям различными видами деятельности.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля
			теория	практика	
Кликко-логика (Модуль 1)					
1.	Знакомство с конструктором Klikko. Создание плоских (двухмерных) фигур.	2	0	2	Контрольные задания
2	Создание базовых фигур Klikko. Превращение двухмерных фигур в трехмерные.	2	0	2	Контрольные задания
3	Создание технических конструкций	8	2	6	Контрольные задания
4	Знакомство с металлическим конструктором. Создание технических конструкций.	4	2	2	Контрольные задания
5	Разработка творческого проекта.	6	2	4	Контрольные задания
6	Итоговое занятие	2	0	2	Открытые занятия
	Итого:	24	6	18	

Мультстудия (Модуль 2)					
1.	Технологии создания мультфильма	10	2	8	Контрольные задания

2.	Основные техники в мультипликации	6	2	4	Контрольные задания
3.	Мульт - проекты	6	2	4	Контрольные задания
4.	Итоговое занятие	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	24	6	18	

Scratch kids (Модуль 3)					
1.	Рисование в Scratch.	2	0	2	Контрольные задания
2.	Алгоритмы в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания
3.	Клоны, цикл и переменные в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания
4.	События и сенсоры в Scratch.	2	0	2	Контрольные задания
5.	Операторы, случайные числа.	2	0	2	Контрольные задания
6.	Разнообразие проектов в среде Scratch.	6	2	4	Контрольные задания
7.	Работа над индивидуальными проектами	6	2	4	Контрольные задания
8.	Итоговое занятие. Презентация индивидуального проекта	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	24	6	18	

Содержание учебного плана модуля 1

Раздел 1. Знакомство с конструктором Klikko. Создание плоских (двухмерных) фигур.

Теория: Знакомство с конструкторами Klikko, характеристиками и комплектацией. Обзор деталей. Понятие плоская фигура. Плоские фигуры, способы и особенности соединения, и назначение деталей.

Практика: Сборка фигур с использованием разных соединений (двойного, тройного, крестообразного). Проекты плоских технических конструкций: ("Цирк", "Автомобиль", "Головоломка").

Раздел 2. Создание базовых фигур. Превращение двухмерных фигур в трехмерные.

Теория: Понятие базовой фигуры. Особенности и качество соединения деталей. Понятие объемная фигура, базовая конструкция. Особенности сборки плоских фигур и превращение их в объемные.

Практика: Конструирование плоских изделий, превращение в объёмные, с использованием схем сборки фигур и разных соединений: соединительные муфты и шестеренки, сцепного соединительного рычага. ("Рыцари и принцессы", "Абстракция", "Сфера малая"). Самостоятельная работа.

Раздел 3. Создание технических конструкций.

Тема 3.1. Создание технических конструкций на тему «Город».

Теория: Понятие «техническое задание», тематика, этапы, выбор способа реализации модели технического объекта. Профессии технической направленности. Атлас будущих профессий.

Практика: Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения основных требований. Конструирование на тему профессий. Архитектура. Мосты. Замки. Парк аттракционов. Карусель.

Тема 3.2. Создание технических конструкций на тему: «Транспорт».

Теория: Виды транспорта. Наземный, воздушный и водный транспорт. Военная техника.

Назначение специального транспорта. Техника безопасности дорожного движения. **Практика:** Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения основных требований. Самостоятельная работа с учетом выбора способа реализации модели технического объекта.

Тема 3.3. Создание технических конструкций на тему: «Животные».

Теория: Конструирование стилизованных объектов. Значение цвета и формы. Разновидности животного мира. Среда обитания.

Практика: Конструирование стилизованных животных (птицы, рыбы, животные, фантастические животные). Самостоятельная работа с учетом требований технического задания.

Тема 3.4. Создание технических конструкций на тему: «Космос».

Теория: Космос, история развития космонавтики. Летательные аппараты. Космические объекты. (Планеты солнечной системы, звезды, космический корабль, нло, ракеты). История ракетостроения в городе Миасс. Макеев В.П.

Практика: Конструирование космических летательных аппаратов, космических объектов. Самостоятельная работа с учетом требований технического задания.

Раздел 4. Знакомство с металлическим конструктором. Создание технических конструкций.

Теория: особенности сборки трехмерных конструкций из металлического конструктора.

Практика: создание детьми технических конструкций по собственному замыслу или схеме.

Раздел 5. Разработка творческого проекта.

Теория: Творческий проект. Цели, этапы, критерии оценки.

Практика: Выполнение творческого проекта по заданию и самостоятельно (зарисовка эскиза; выбор материалов; технологическое выполнение модели; описание назначения и области применения; презентация готового проекта).

Раздел 6. Итоговое занятие.

Практика: Подведение итогов учебного года. Открытое занятие для родителей.

Содержание учебного плана модуля 2

Раздел №1. Технологии создания мультфильма

Теория: Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз»; Значение ролей в мультипликации, Просмотр видео ролика «как создаются кукольные мультфильмы 1,2»; Распределяем роли мастеров мультипликации; Раскадровка. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов;

Оборудование. Оборудование, необходимое для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, ноутбук, мульт – станок для перекладной анимации; Декорации. Техники исполнения декораций. Материалы и инструменты;

Свет. Основные правила постановки освещения при съемке мультфильма с помощью мульт – станка или манежа;

Анимационные приёмы. Основные анимационные приёмы в мультипликации: ходьба, сплющивание, паузы, огонь и вода, снег и дождь, летающие объекты;

Практика: Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики

любимого мультипликационного героя;
Разработка эскиза персонажа. Распределение ролей;
Рисуем комикс по составленному сценарию-сюжету;
Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере;
Изготовление декораций для мультфильмов различной тематики, различными материалами; Постановка освещения;
Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ;
Материалы: альбом для эскизов, цветные карандаши, фломастеры, цветная бумага, цветной картон, ножницы, пластилин, шерсть и т.д.
Фотоаппарат, штатив, мульт-станок для перекладной анимации, ноутбук.
Настольная лампа, мульт-станок, манеж для кукольной анимации.
Зрительный ряд: презентация по теме.

Раздел №2 Основные техники в мультипликации

Графическая: рисованная анимация;
перекладная анимация;

Объемная: кукольная;

Объемная: барельефная;

Теория: Презентация по теме

Практика: съёмка тренировочного мультфильма в перечисленных техниках.

Материалы: бумага, карандаши, фломастеры, мульт – станок для перекладной мультипликации, пластилин, доска для лепки, стеки.

манеж для кукольной мультипликации, куклы и игрушки.

Зрительный ряд: образцы готовых работ.

Раздел № 3: Мульт - проекты

Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации

Практика: Этапы работы над проектом.

Материалы: Стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, световой стол для песочной анимации, штатив, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Материалы: Ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт – станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Зрительный ряд: готовые мультфильмы, выполненные в данной технике.

Проект мультфильма «Сказки народов мира» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Материалы: Пластилин, доски для лепки, стеки, ножницы, бумага, карандаши, фломастеры, картон, клей, мульт-станок для перекладной анимации, фотоаппарат, ноутбук.

Раздел № 4: Итоговое занятие

Подведение итогов.

Содержание учебного плана модуля 3

Раздел № 1. Рисование в Scratch.

Теория: Создание нового спрайта. Редактирование спрайтов. Рисование фона. Костюмы для фона. Как выбрать персонажа, поменять костюм героя. Как изменить фон и добавить нового героя. Использование костюмов для спрайта.

Практика: проекты «Рисование домика, солнца, дерева, цветка», «Полет пчелы Майя», «Кот на ракете», «Подводные обитатели», «Жук ползет».

Раздел № 2. Алгоритмы в Scratch.

Теория: Понятие Алгоритма. СКИ (система команд исполнителя). Код алгоритмов. Три типа

алгоритмов. Линейный алгоритм. Блок-схема. Учимся создавать алгоритмы словесно и графически.

Практика: проекты «Открытка», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 3. Клоны, циклы и переменные в Scratch.

Теория: Создание и удаление переменной. Имя переменной. Понятия Клона, счетный цикл, цикл с условием, бесконечный цикл, вложенные циклы, цикл с условием-сенсором, случайные числа, цикл «что, если..?».

Практика: проект «Звёздное небо», Счетчик, мини проекты по темам уроков. Игры. «Летающий бегемот».

Раздел № 4. События и сенсоры в Scratch.

Теория: Сенсоры событий. Интерактивность. Сенсоры общения с человеком. Таймер. Сенсоры цвета.

Практика: Создание игр «Минное поле», «Кот математик»,

Раздел № 5. Операторы, случайные числа.

Теория: Случайные числа на координатной плоскости. Случайные числа в блоке команд движения. Создание иллюзии движения за счет изменения размеров.

Практика: Создание проектов «Салют», «Пальба из пушки». Программируем игрока и охранника.

Раздел № 6. Разнообразие проектов в среде Scratch.

Теория: Изучаем анимацию. Создаем творческие проекты

Практика: проекты «Игра с уровнями», «Погоня за золотом», «Найди предмет». Составление анимированных открыток. Разработка индивидуальных проектов с применением всех полученных знаний, открытое представление проектов.

Раздел № 7. Работа над индивидуальными проектами

Теория: Закрепляем и углубляем знания циклов. Изучаем сенсоры, случайные числа, переменные. Учим спрайт следить за мышкой

Практика: Игры «Стреляем по шарикам», «Собираем морковку», «Пальба из пушки», «Динозавр ест Машинки», Мини калькулятор, Игра «Лабиринт», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 8. Итоги года.

Теория: Разработка итоговой большой игры.

Практика: Составление плана проекта. Разработка и программирование игр, представление работ на конкурсах.

Дистанционный модуль

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: поддержание мотивации к поддержанию интереса к занятиям и формированию учебных навыков.

Задачи:

- способствовать развитию самостоятельной работы;
- формировать навык работы с информацией;
- приобщать к взаимодействию в группе с помощью мессенджеров.

Режим занятия:

Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Продолжительность занятия 30 минут с перерывами 10 минут;

15 минут - работа в онлайн режиме;

30 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

Проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые) через онлайн-платформу Zoom, посредством социальных сетей обучающимся передается видео, видеопроинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: [«Российская электронная школа»](#), телеканал [Мособртв](#), [«Яндекс.Учебник»](#) [«Учи.ру»](#), [НАУЧИМ.РФ](#) (банк методических практик)

Сервисы для организации занятий:

[learningapps.org](#) (шаблон для разработки упражнений и игр)

[Wordwall](#) <https://wordwall.net/ru> (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (конструктор для создания интерактивных материалов к урокам)

Яндекс, Майл.ру, [onlinetestpad.com](#) (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия)

Формы контроля: Тестирование. Выполнение практического задания. Работа в чатах VK. Яндекс -формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

Дистанционный учебный план

п/п	Тема	Количество часов	Форма занятия (видеоурок)	Платформа проведения (zoom/ вконтакте/др)	Форма контроля	Ссылки на используемые онлайн-материалы (видео, аудио, инструкции, сборники работ)
1						
2						
Всего						

Формы контроля: Выполнение практического задания. Работа в чатах VK. Яндекс -формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

Летний модуль
Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля
			теория	практика	
Кликко-логика (Модуль 1)					
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство с конструктором Klikko. Способы соединения деталей.	2	1	1	Диагностика
2.	Создание плоских и объемных фигур	2	1	1	Мастер-класс
3.	Создание базовых фигур	2	1	1	Мастер-класс
4.	Создание двумерных конструкций, превращение в трехмерные	2	1	1	Мастер-класс
5.	Создание трехмерной абстрактной конструкции	2	1	1	Мастер-класс
6.	Создание технической конструкции "Транспорт"	2	0	2	Выставка
7.	Создание технической конструкции на тему "Животные"	2	0	2	Выставка
8.	Итоговое занятие. Самостоятельное создание технической конструкции на тему "Космос"	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	16	5	11	
Мультистудия (Модуль 2)					
1.	Вводное занятие	2	1	1	Диагностика
2.	Рисуем комикс	2	1	1	Мастер-класс
3.	Lego анимация	4	1	3	Мастер-класс
4.	Парад мульт-профессий	4	1	3	Мастер-класс
5.	Работа в программе Stop motion studio	2	1	1	Мастер-класс
6.	Итоговое занятие	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	16	5	11	
Scratch kids (Модуль 3)					
1.	Вводное занятие. Рисование в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания
2.	Алгоритмы в Scratch.	2	1	1	Контрольные задания

3.	Клоны, цикл и переменные в Scratch.	4	1	3	Контрольные задания
4.	События и сенсоры в Scratch.	4	1	3	Контрольные задания
5.	Операторы, случайные числа.	2	1	1	Контрольные задания
6.	Итоговое занятие.	2	0	2	Открытое занятие
	Итого:	16	5	11	

Содержание модуля программы «Кликко-логика»

Раздел 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство с конструктором Klikko. Способы соединения деталей.

Теория: Правила ТБ. Правила поведения в объединении. Знакомство с конструкторами Klikko, характеристиками и комплектацией. Обзор деталей.

Практика: Изучение различных способов соединения деталей (двойное, тройное, крестообразное, на скобах).

Раздел 2. Создание плоских и объемных фигур.

Теория: Понятие плоская фигура. Плоские фигуры, способы и особенности соединения.

Практика: Сборка фигур с использованием разных соединений. Проекты плоских технических конструкций: ("Цирк", "Автомобиль", "Головоломка").

Раздел 3. Создание базовых фигур.

Теория: Понятие базовой фигуры. Особенности и качество соединения деталей. Понятие объемная фигура, базовая конструкция. Виды базовых фигур.

Практика: Создание базовых фигур с использованием различных способов соединения.

Раздел 4. Создание двумерных конструкций, превращение в трехмерные.

Теория: Особенности сборки плоских фигур и превращение их в объемные.

Практика: Конструирование плоских изделий, превращение в объёмные, с использованием схем сборки фигур и разных соединений: соединительные муфты и шестеренки, сцепного соединительного рычага. ("Лодка", "Грузовик", "Сфера малая").

Раздел 5. Создание трехмерной абстрактной конструкции.

Теория: Понятие абстрактной фигуры, этапы создания, выбор способа реализации модели технического объекта.

Практика: Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения основных требований.

Тема 6. Создание технических конструкций на тему: «Транспорт».

Теория: Виды транспорта. Наземный, воздушный и водный транспорт. Военная техника. Назначение специального транспорта. Техника безопасности дорожного движения.

Практика: Конструирование изделия на тему технического задания с учетом выполнения основных требований. Самостоятельная работа с учетом выбора способа реализации модели технического объекта.

Тема 7. Создание технических конструкций на тему: «Животные».

Теория: Конструирование стилизованных объектов. Значение цвета и формы. Разновидности животного мира. Среда обитания.

Практика: Конструирование стилизованных животных. Выполнение работы с учетом требований технического задания.

Раздел 8. Итоговое занятие. Создание технических конструкций на тему: «Космос».

Практика: Конструирование космических летательных аппаратов. Космических объектов. Самостоятельная работа с учетом требований технического задания.

Содержание учебного плана модуля программы «Мультстудия»

Раздел №1. Вводное занятие

Теория: Техника безопасности. Цели и задачи летнего модуля, правила поведения на занятиях и в учреждении в летний период.

Практика: зарисовка эскизов.

Раздел №2. Рисуем комикс.

Теория: Что такое комиксы и как их создают.

Практика: Сравнение и анализ комиксов. Обобщение результатов. Составление алгоритма создания комикса.

Раздел №3. Lego анимация.

Теория: Лего конструирование.

Практика: Анимация объектов Lego конструктора.

Раздел № 4. Парад мульт-профессий

Теория: Профессии в мире мультипликации.

Практика: Презентация профессий.

Раздел №5. Работа в программе Windows Movie maker.

Теория: Знакомство с программой Windows Movie maker.

Практика: обработка видео и звуковых дорожек в программе Windows Movie maker.

Раздел №6. Итоговое занятие.

Теория: Просмотр готовых мультфильмов и комиксов.

Практика: Защита проектов. Рефлексия.

Содержание учебного плана модуля программы «Scratch kids»

Раздел № 1. Вводное занятие. Рисование в Scratch.

Теория: Создание нового спрайта. Редактирование спрайтов. Рисование фона.

Практика: проекты «Рисование домика, солнца, дерева, цветка», «Полет пчелы Майя».

Раздел № 2. Алгоритмы в Scratch.

Теория: Понятие Алгоритма. СКИ (система команд исполнителя). Код алгоритмов. Три типа алгоритмов. Линейный алгоритм. Блок-схема.

Практика: проекты «Открытка», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 3. Клоны, циклы и переменные в Scratch.

Теория: Создание и удаление переменной. Имя переменной. Понятия Клона, счетный цикл, цикл с условием, бесконечный цикл, вложенные циклы, цикл с условием-сенсором, случайные числа, цикл «что, если..?».

Практика: проект «Звёздное небо», Счетчик, мини проекты по темам уроков.

Раздел № 4. События и сенсоры в Scratch.

Теория: Сенсоры событий. Интерактивность. Таймер. Сенсоры цвета.

Практика: Создание игр «Минное поле», «Кот математик»,

Раздел № 5. Операторы, случайные числа.

Теория: Случайные числа на координатной плоскости. Случайные числа в блоке команд движения.

Практика: Создание проектов «Салют», «Пальба из пушки».

Раздел № 8. Итоги года.

Теория: Разработка итоговой большой игры.

Практика: Составление плана проекта. Разработка и программирование игр, представление работ на конкурсах.

План воспитательной работы

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- Особенности дополнительной общеобразовательной программы
- Целевыми установками Учреждения
- Социокультурными условиями региона
- Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы

Целевое назначение

I	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Занятие «Традиции объединения» Демо-день «Новогодние проекты» Демо-день «Моя игра»	Сентябрь Декабрь Апрель-май
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса»	Сентябрь

		Социальный проект «День матери»	Ноябрь
III	Воспитательная среда	16 октября- День отца в России 4 ноября - «День народного единства». История праздника. 18 ноября- День города Миасса Праздник «Масленица» Международный день родного языка Акция «День победы»	Октябрь Но- ябрь Ноябрь Февраль Март Май
IV	Профессиональ- ное самоопреде- ление обучаю- щихся	День программиста Беседа «Атлас новых профессий»	Сентябрь Февраль
V	Профилактиче- ская работа	Тематическая беседа: «Как программисту сохра- нить зрение?» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осто- рожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Октябрь В течении года

Методическое обеспечение программы**Модуль «Кликко-логика»****Сборник задач и упражнений по логике.**

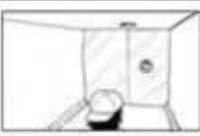
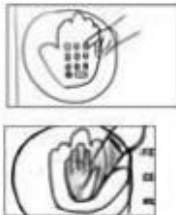
Предлагаемый задачник предназначен для работы с учащимися 1 классов (1-4)- задачи, разнообразные по содержанию, сюжету и способам решения, помогающие сформировать у обучающихся необходимые умения по решению логических задач разных видов, расширить математический опыт, обогатить их словарный запас, развить геометрические и пространственные представления, память, внимание, воображение.

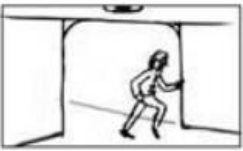
1. Какое слово всегда пишется неправильно? (Задача-шутка.)
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней?
3. С какой скоростью должна двигаться собака (в возможных для неё пределах), чтобы не слышать звона сковородки, привязанной к ее хвосту?
4. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла по прямой двести метров. Как ей это удалось?
5. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться?
6. Что можно видеть с закрытыми глазами?
7. Что в огне не горит и в воде не тонет?
8. Кого австралийцы называют морской осой?
9. Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка?
10. Москву раньше называли белокаменной. А какой город называли чёрным?
11. Жители средневековой Европы иногда привязывали к подошвам деревянные чурки. С какой целью они это делали?
12. В каком процессе вода заменила солнце, через 600 лет ее заменил песок, а еще через 1100 лет всех их заменил механизм?
13. В прежние времена амбары строили на отшибе, подальше от жилищ. С какой целью?
14. При Петре I на гербе Российской империи был изображен орел, держащий в лапах карты четырех морей. Перечислите их.
15. Название какого германского племени дало имя целой европейской стране?
16. Почему в дикой природе, белые медведи не едят пингинов?
17. Не желая признавать, что Красная армия могла нанести им поражение, немцы утверждали, что Великую Отечественную войну выиграли генерал Мороз, генерал Грязь и генерал Мышь. По поводу мороза и грязи все понятно. А вот при чем тут мышь?
18. Назовите пять дней, не называя чисел (1, 2, 3,...) и названий дней (понедельник, вторник, среда...)
19. У тридцати двух воинов один командир.
20. Двенадцать братьев
Друг за другом бродят,
Друг друга не обходят.
21. Как правильно говорить: «не вижу белый желток» или «не вижу белого желтка»?
22. Можно ли зажечь обычную спичку под водой, чтобы она догорела до конца?
23. Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом?
24. Шли два отца и два сына, нашли три апельсина. Стали делить — всем по одному досталось. Как это могло быть?
25. Из какой посуды нельзя ничего поесть?
26. Маленький, серенький на слона похож. Кто это?
27. Какой рукой лучше размешивать чай?
28. Стучат, стучат — не велят скучать. Идут, идут, а все тут как тут.
29. Очень быстрых два коня
По снегам несут меня — Через луг к березке,
Тянут две полоски.

Модуль «Мультстудия»

Образец раскадровки:

Раскадровка очень важная часть процесса, которой не стоит пренебрегать. Лучше потратить некоторое время на раскадровку, чем потом часы и дни на исправления истории. Для кого-то это увлекательный процесс, кто-то может пропустить данный шаг, но я рекомендую над ним поработать очень усиленно так как потом будет сэкономлено большое количество времени. Геймер и Бот. Раскадровка

	1. Пустой коридор. (Несколько секунд) После слышатся шаги бегущего человека.		15. Щелкает по клавишам
	2. Бегущий человек, крупный план, ноги.		16. Задумывается о том что делает, глаза немного напуганные и удивленные
	3. В коридоре появляется силуэт		17. Данные на экране
	4. Глаза бегущего персонажа		18. Появляется кнопка «ЗАПУСК»
	5. И опять бежит, пробегает мимо камеры.		19. Обдумывает. Игра глазами.
	6. Тоннель заканчивается дверью с кодом, к которой он подбегает.		20. Нажимает на клавишу Enter
	7. Набирает код и прикладывает руку		21. Мигающая сирена
	8. Дверь открывается		22. В капсуле неподалеку происходят разные дымовые и шумовые эффекты.

	9. Он вбегает в комнату		23. Металлическая рука пошевелилась
	10. Комната светлая и белая в центре стоит стол с клавиатурами.	 	24. Показываются закрытые глаза, затем, они резко открываются и приобретают красноватый вид. Музыка на фоне нагнетающая.
	11. Садится за стол и устанавливает прозрачную пластину в отверстие стола.		25. Дверь капсулы открывается и выходит бот.
	12. Появляются прозрачные мониторы. Карта уходит в низ.		26. Пристально оглядывается недовольным взглядом, после чего у него что-то замыкает, и он из мрачного выражения переходит в радостное с большой улыбкой.
	13. На экране появляются всякие данные		
	14. Парень начинает судорожно клацать по клавишам		27. Бежит большими шагами и замирает как в матрице, камера немного облетает и появляются титры

Модуль «Scratch kids»

1. Авторская викторина «игровое шоу» для проверки знаний
<https://wordwall.net/ru/resource/26929652>
2. Авторская разработка задания найди пару по теме «скрипты»
<https://wordwall.net/ru/resource/37925407>
3. Квиз на тему «Спрайты в Scratch»
<https://wordwall.net/ru/resource/38561043>

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Длительность: 1 год / 72 часа, включает 3 модуля по 24 учебных часа каждый модуль программы

Интенсивность: 1 час/нед.

Цель: формирование интереса обучающихся к техническому творчеству и изучению основ конструирования, программирования и мультипликации.

Описание программы:

Программа разработана для формирования у детей младшего школьного возраста интереса к различным видам деятельности и выявления склонностей и способностей для возможности их дальнейшего целенаправленного и осознанного развития.

Содержание программы направлено на развитие мелкой моторики, внимания, памяти, мышления, воображения, творческих способностей, что способствует формированию универсальных учебных навыков, помогающих ребенку легко адаптироваться к школьной программе и успешно развивать ключевые компетенции будущего.

Практические навыки и умения:

Уметь:

- применять первичные навыки в различных видах деятельности;
- поведения в социуме;
- владеть коммуникативными навыками;
- разрабатывать свои проекты и презентовать их.

Теоретические знания:

Знать:

- основы программирования, конструирования, мультипликации ознакомительного уровня;
- основы алгоритмического мышления и командной работы при реализации проектов;
- принципы проектной деятельности: от идеи и планирования до создания готового продукта;
- правила техники безопасности и соблюдения правил при работе с компьютерной и цифровой техникой.

Программа разработана: 2026 г.